Machine Translated by Google

Arquitetura AutoCAD 2011

Guia do usuário

março de 2010

Machine Translated by Google

© **2010 Autodesk, Inc. Todos os direitos reservados.** Exceto conforme permitido pela Autodesk, Inc., esta publicação, ou partes dela, não pode ser reproduzida de nenhuma forma, por qualquer método, para qualquer finalidade.

Certos materiais incluídos nesta publicação são reimpressos com a permissão do detentor dos direitos autorais.

Marcas

comerciais As seguintes são marcas registradas ou marcas comerciais da Autodesk, Inc. e/ou de suas subsidiárias e/ou afiliadas nos EUA e em outros países: 3DEC (design/logotipo), 3December, 3December.com, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (desenho de redemoinho/logotipo), AliasStudio, Alias|Wavefront (desenho/logotipo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Envision, Autodesk Intent , Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Built with ObjectARX (logotipo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Color Warper , Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logotipo), DWG Extreme , DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi , HumanIK, IDEA Server, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Inventor, Inventor LT, Kaydara, Kaydara (design/logotipo), Kynapse, Kynogon, LandXplorer, Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moonbox , MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), Moldflow Plastics Advisers, MPI, Moldflow Plastics Insight, MPX, MPX (design/logo), Moldflow Plastics Xpert, Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, Pipeplus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer,Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook , Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logotipo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StudioTools, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual LISP, Volo, Vtour, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI , e XSI (design/logotipo).

Créditos de programas de software de

terceiros ACIS Copyright© 1989-2001 Spatial Corp. Partes Copyright© 2002 Autodesk, Inc.
Flash ® é uma marca registrada da Macromedia, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.
International CorrectSpell™ Spelling Correction System© 1995 por Lernout & Hauspie Speech Products, NV Todos os direitos reservados.
InstallShield™ 3.0. Copyright© 1997 InstallShield Software Corporation. Todos os direitos reservados.
As cores PANTONE® exibidas no aplicativo de software ou na documentação do usuário podem não corresponder aos padrões identificados pela PANTONE. Consulte as publicações de cores PANTONE atuais para cores precisas. Os dados e/ou software de cores PANTONE não devem ser copiados em outro disco ou na memória, a menos que como parte da execução deste produto de software da Autodesk.
Partes Copyright© 1991-1996 Arthur D. Applegate. Todos os direitos reservados.
Partes deste software são baseadas no trabalho do Independent JPEG Group.
RAL DESIGN© RAL, Sankt Augustin, 2002 RAL
CLASSIC© RAL, Sankt Augustin, 2002 A
representação das cores RAL é feita com a aprovação do RAL German Institute for Quality Assurance and Certification eV (RAL German Institute for Quality Assurance and Certification, ref. Assoc.), D-53757 Sankt Augustin.
Tipos de letra da biblioteca de tipos Bitstream® copyright 1992.
Fontes de Payne Loving Trust© 1996. Todos os direitos reservados.
Manual impresso e ajuda produzidos com Idiom WorldServer™.
WindowBlinds: DirectSkin™ OCX © Stardock®
AnswerWorks 4.0 ©; 1997-2003 WexTech Systems, Inc. Partes deste software © Vantage-Knexys. Todos os direitos reservados.
O Diretor Geral do Geographic Survey Institute emitiu a aprovação para a troca de coordenadas numerada TKY2JGD para Japan Geodetic Datum 2000, também conhecido como informação técnica No H1-N0.2 do Geographic Survey Institute, para ser instalado e usado neste produto de software (Aprovação nº: 646 emitida pela GSI, 8 de abril de 2002).
Partes deste programa de computador são copyright © 1995-1999 LizardTech, Inc. Todos os direitos reservados. MrSID é protegido pela Patente dos EUA No. 5.710.835. Patentes estrangeiras pendentes.
Partes deste programa de computador são Copyright ©; 2000 Earth Resource Mapping, Inc.
OSTN97 © Crown Copyright 1997. Todos os direitos reservados.
OSTN02 © Crown copyright 2002. Todos os direitos reservados.
OSGM02 © Crown copyright 2002, © Ordnance Survey Ireland, 2002.
FME Objects Engine © 2005 SAFE Software. Todos os direitos reservados.
O AutoCAD 2009 é produzido sob uma licença de dados derivados do DIC Color Guide® da Dainippon Ink and Chemicals, Inc. Copyright © Dainippon Ink and Chemicals, Inc. Todos os direitos reservados.

Uso pelo governo O

uso, duplicação ou divulgação pelo governo dos EUA está sujeito às restrições estabelecidas em FAR 12.212 (Direitos Restritos de Software de Computador Comercial) e DFAR 227.7202 (Direitos em Dados Técnicos e Software de Computador), conforme aplicável.

Machine Translated by Google

Conteúdo

Fluxo de trabalho e interface do usuário 1

Capítulo 1 Novos recursos e introdução 3

Novos recursos no AutoCAD Architecture 2011 3

Ferramentas de produtividade para grades e paredes . . . . . .
Renovação . . . . . .
Melhorias na parede . . . . . 3 .
Restrições geométricas . . . . . 8 . . 10 . . . 13

Um início rápido para a transição do AutoCAD para o AutoCAD Architecture . . . . . 15 .

Programas e produtos de treinamento da Autodesk . . . . . 25 .

Centros de treinamento autorizados da Autodesk . . . . . 25 .
Curso de treinamento oficial da Autodesk 25
Certificação Autodesk 25
e-Learning . . . . . .

Entrando em contato com a Autodesk . . . . . 25 . . .

Informações de vendas . . . . . 25 .
Suporte técnico . . . . . 25 . . 25
Comentários 26

Capítulo 2 O Espaço de Trabalho 27

Mudanças no Espaço de Trabalho 27

O conceito de espaço de trabalho 30

Machine Translated by Google

Componentes do espaço de trabalho . . . . . .
A Fita . . . . . 31 .
O menu do aplicativo 32 44
A barra de ferramentas de acesso rápido . . . . . .
Menus de Contexto . . . . . 49 . 50
Paletas de ferramentas . . . . . .
Paleta de Propriedades . . . . . 51 . . .
Barra de status do desenho . . . . . 52 .
Linha de comando . . . . . 52 .
Barra de status do aplicativo . . . . . 55 . 56
Paleta do Navegador de Projetos . . . . . .
Localizando informações no AutoCAD Architecture . . . . . 59 .
Barra de ferramentas do InfoCenter . . . . . 60 . . .
Ajuda de Contexto F1 . . . . . 60 .
Dicas de ferramentas . . . . . 62 . 62
Trabalhando com objetos no espaço de trabalho . . . . . .
Adicionando Objetos . . . . . 69 .
Modificando Objetos . . . . . 70 .
Ferramentas de Visualização e Navegação . . . . . 70 . .
Ferramentas de Visualização Rápida . . . . . 73 . . . 73
ViewCube . . . . . .
Volantes . . . . . 75 .
ShowMotion . . . . . 76 .
Trabalhando com paletas de ferramentas . . . . . 78 . .
Abrindo o conjunto de paletas de ferramentas . . . . . 78 . 81
Controlando a aparência do conjunto de paletas de ferramentas . . . . . .
Especificando Diferentes Paletas de Ferramentas para o Conjunto de Paletas de Ferramentas . . . . 81 .
Criando um novo conjunto de paletas de ferramentas . . . . . 83 . .
Criando um novo grupo de paletas de ferramentas . . . . . 84 . .
Criando uma Nova Paleta de Ferramentas . . . . . 85 . 86
Definindo a aparência das paletas de ferramentas . . . .
Adicionando Texto e Linhas Separadoras a Paletas de Ferramentas . . . . . 87 . .
Trabalhando com paletas de ferramentas a partir de um local central . . . . . 89 .
Ferramentas . . . . . 90 .
Criando um Objeto com uma Ferramenta . . . . . 93 . . 95
Alterando as Propriedades da Ferramenta . . . . . .
Alterar um ícone de ferramenta . . . . . 97 . .
Alterar um ícone de ferramenta . . . . . 98 . .
Criando uma ferramenta a partir de um objeto no desenho . . . . . 99 .
Copiando uma ferramenta de uma paleta de ferramentas . . . . . 100 . . . 101
Criando uma ferramenta a partir do gerenciador de estilos . . . . . 101 .
Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter . . . . . 103 .
Usando ferramentas de comando . . . . . 104 .
Trabalhando com ferramentas de um local central . . . . . .
Aplicando as propriedades de uma ferramenta a um objeto existente . . 109 . . . 113
Reimportando estilos para uma ferramenta 114

Machine Translated by Google

Excluindo uma ferramenta . . . . . .
A Paleta de Propriedades . . . . . 115 .
Abrindo a Paleta de Propriedades . . . . . 115 .
Configurando a Aparência da Paleta de Propriedades . . . . . 116 . . .
A guia Projeto . . . . . 116 . . 118
A guia Exibir 120
A guia Dados Estendidos 121
Planilhas . . . . . .
Edição direta com alças e dimensões dinâmicas . . . . . 122 .
Dicas de aderência . . . . . 123 . 125
Grip Cor 126
Usando a tecla CTRL com alças 127
Punhos de gatilho 127
Dimensões Dinâmicas . . . . . .
Restrições de aderência . . . . . 128 . . . 131
Sistemas de Coordenadas de Aderência Temporária . . . . . .
Alinhando o UCS a uma face do objeto . . . . . 131 .
Propriedades de objetos correspondentes . . . . . 132 .
Estilos e arquivos de suporte . . . . . 132 .
Integração de AutoCAD Architecture e AutoCAD . . . . . 134 . 135

Capítulo 3 Navegador de conteúdo 137

Visão geral do navegador de conteúdo . . . . . .
Explorando o Navegador de conteúdo . . . . . 137 . 139
Visualizando um Catálogo de Ferramentas 140
Usando os itens em um catálogo de ferramentas 143
Gerenciando sua biblioteca de catálogos . . . . . .
Criando um Novo Catálogo de Ferramentas . . . . . 144 .
Criando um Catálogo de Ferramentas a partir de Desenhos de Conteúdo . . . . . 145 . 146
Adicionando Ferramentas de Desenhos de Conteúdo a um Catálogo de Ferramentas 149
Adicionando um catálogo de ferramentas existente à sua biblioteca de catálogos . . . 152 .
Criando um Arquivo de Instalação do Catálogo . . . . . 153 .
Catálogos de ferramentas de publicação . . . . . 154 .
Adicionando um site à sua biblioteca de catálogos 156
Editando Propriedades do Catálogo de Ferramentas 158
Criando Tipos de Catálogo . . . . . .
Classificando Catálogos na Visualização da Biblioteca . . . . . 160 .
Filtrando Catálogos na Visualização da Biblioteca . . . . . 161 . .
Removendo um Catálogo de Ferramentas ou Link de Site . . . . . 161 . 162
Abrindo uma Biblioteca de Catálogo Diferente 162
Renomeando uma Biblioteca de Catálogos . . . . . .
Procurando itens em um catálogo de ferramentas . . . . . 163 .
Fazendo uma Pesquisa . . . . . 163 .
Adicionando conteúdo a um catálogo de ferramentas . . . . . 164 . . 165
Definindo categorias em um catálogo de ferramentas 168
Adicionando uma Paleta de Ferramentas a um Catálogo de Ferramentas 168

Machine Translated by Google

Adicionando um pacote de ferramentas a um catálogo de ferramentas . . . . . 169 .
Adicionando Ferramentas a um Catálogo de Ferramentas 170
Copiar e mover paletas de ferramentas e pacotes de ferramentas 171
Ferramentas de Copiar e Mover 172
Personalizando uma Ferramenta 174
Excluindo Itens do Catálogo de Ferramentas . . . . . .
Usando Itens do Catálogo de Ferramentas . . . . . 175 .
Itens do Catálogo de Ferramentas Vinculadas e Não Vinculadas . . . . . 175 .
Usando uma ferramenta no espaço de trabalho do AutoCAD Architecture . . . . . 175 . 176
Copiar uma paleta de ferramentas para o espaço de trabalho do AutoCAD Architecture 178
Copiar um pacote de ferramentas para o espaço de trabalho do AutoCAD Architecture . . . . . .
Atualizando ferramentas vinculadas . . . . . 179 . . .
Atualizando paletas de ferramentas vinculadas . . . . . 180 . . . 181
Especificando opções de atualização para paletas de ferramentas vinculadas . . . . . .
Trabalhando com vários navegadores de conteúdo do Windows . . . . . 181 . . 181
Abrindo um catálogo de ferramentas em um novo navegador de conteúdo Janela 182
Abrindo itens de catálogo em um novo navegador de conteúdo Janela 182
Arrastando Itens de Catálogo Entre as Janelas do Navegador de Conteúdo 183
Iniciando o navegador de conteúdo a partir de um comando do Windows Prompt 185

Capítulo 4 Criando e salvando desenhos 187

Sobre Modelos . . . . . .
Criando um desenho a partir de um modelo . . . . . 187 . 188
Criando um desenho sem um modelo 189
Abrindo Desenhos Herdados . . . . . .
Salvando um desenho em um formato de arquivo de versão anterior . . . . . 190 . .
Configurando um Desenho . . . . . 191 .
Especificando as Unidades de Desenho . . . . . 191 . . . 192
Criando escalas de anotação e atribuindo-as a configurações de exibição . . . . . .
Especificando um padrão de camada e um estilo de chave de camada . . . . . 195 . . .
Especificando as Representações de Exibição Padrão . . . . . 198 . .
Especificando opções de AEC . . . . . 201 . 203
Alterando as Configurações do Editor AEC 203
Alteração das configurações de conteúdo AEC . . . . . .
Especificando as configurações do objeto AEC . . . . . 207 .
Especificando a Resolução de Exibição de Objetos com Facetas . . . 208 . .
Alterando os Padrões do Projeto AEC . . . . . 208 . . . 210
Compartilhamento de desenhos com usuários do AutoCAD 211
Comparando Métodos de Compartilhamento de Desenhos 213

Machine Translated by Google

Gerando Gráficos Proxy 213
Exportando um desenho para o AutoCAD 214
Exportando um desenho para um arquivo DXF 217

Capítulo 5 Interoperabilidade com outros aplicativos 219

Importando e exportando arquivos IFC . . . . . .
Informações gerais para exportar arquivos de desenho para IFC . . . 219 . .
Como os arquivos IFC são importados . . . . . 220 . . .
Importando componentes de construção do Autodesk Inventor . . . . 236 . . 243
Importando um componente de construção para o AutoCAD Architecture 244
Importando LandXML . . . . . .
Versão do Esquema . . . . . 245 . .
Tipos de dados suportados 246 247
Validação de arquivo 250
Importando Dados LandXML . . . . . .
Seleção de chaves de camada para dados LandXML . . . . . 250 .
Publicação de arquivos de desenho no Autodesk MapGuide . . . . . 254 .
Pré-requisitos . . . . . 255 . 255
Tipos de dados publicados 255
Gerando um Arquivo MWX . . . . . .
Uma visão geral da estrutura de dados publicada . . . . . 256 . .
Uma visão geral da estrutura do banco de dados . . . . . 257 .
Publicação de dados no Autodesk MapGuide . . . . . 258 . 260
Exportando dados do conjunto de propriedades para um MDB 263
Publicação de desenhos em DWF e DWFx . . . . . 263 .
Fluxo de trabalho para publicação de desenhos em DWF ou DWFx 264
Condições e limitações para publicação de desenhos em 3D ou DWFx . . . . . DWF . . . 265
Exportando dados do conjunto de propriedades para um arquivo DWF ou DWFx 266
Publicação de dados do conjunto de propriedades a partir de referências externas . . . . . 267 .
Estrutura de dados do conjunto de propriedades 268
Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com propriedade
Definir dados . . . . . automática . . 269
Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com definido pelo usuário
Dados do Conjunto de Propriedades 272
Publicando um arquivo DWF ou DWFx 2D ou 3D com conjunto de propriedades
Dados . . . . . .
Criando uma nova lista de propriedades publicadas (PPL) . . . . . 275 . . 278
Publicação de desenhos em PDF 280
Publicação em PDF . . . . . .
Exportação de dados do conjunto de propriedades para um arquivo PDF . . . . . 280 . .
Publicação de dados do conjunto de propriedades a partir de referências externas . . . 284 . .
Publicando um arquivo PDF com dados de conjunto de propriedades automático . . 285 . . 285
Publicando um PDF com todos os dados do conjunto de propriedades 287

Machine Translated by Google

Capítulo 6 Gerenciamento de desenhos 289

Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto .
Conceitos de Gestão do Desenho . . . 289 . . .
A Estrutura do Projeto . 291 . .
Antes de começar: Referências externas . . . 298 . .
Antes de começar: trabalhando em um ambiente de rede . . 300 . . 302
Arquivos de suporte do projeto . . .
Especificando as opções de projeto padrão . 302 . . .
Trabalhando com equipes de design localizadas remotamente . . 304 . .
Abrindo um projeto de uma unidade mapeada . 307 . . .
O Navegador de projeto . 307 . 307
Abrindo o Navegador de Projeto . .
Usando o Navegador de projeto . 308 . . .
Definindo um projeto atual . . . 308 . .
Criando um novo projeto . 312 .
Trabalhando com propriedades do projeto . . . 313 . . 318
Movendo um Projeto .
Renomeando um Projeto . 333 .
Fechando todos os arquivos do projeto . 334 .
Transmitindo Eletronicamente um Projeto . . . 335 . . .
Excluindo um Projeto . . . 337 . 342
Fechando o Navegador de projeto . . . 342 .
Removendo o Contexto do Projeto . 343 .
Abrindo um Projeto no Windows Explorer . 344 .
O Navegador de Projetos . 345 .
Abrindo o Project Navigator . 345
As guias do Project Navigator .
Usando o Project Navigator . 346 . . .
A barra de status do desenho . 352 .
Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto . 361 .
Exibindo a Biblioteca do Navegador de Conteúdo do Projeto . . 361 . . . 363
Níveis . . . 364 .
Criando um novo nível .
Copiando um Nível com Construtos Atribuídos . . 365 . . .
Alterando as Propriedades de um Nível . 367 .
Excluindo um Nível . . . 369 . 370
Mudando Níveis: Interações com o Projeto . . . 371 .
Divisões .
Criando uma nova divisão . . . 372 . .
Mudando uma Divisão . 372 .
Excluindo uma Divisão . 373 . 374
Mudança de Divisões: Interações com o Projeto .
Categorias . 374 .
Criando uma categoria no Explorer do Desenho . . . 375 . .
Criando uma categoria a partir do Windows Explorer . 378 .
Especificando o local das categorias de nível superior . . 379 . . . 381

Machine Translated by Google

Alterando a subcategoria de um arquivo de projeto . . . . . .
Excluindo uma categoria . . . . . 382 .
Construções . . . . . 384 . .
Quando começar com construções . . . . . 385 .
O Papel das Construções no Projeto de Construção . . . . . 387 . 387
O conteúdo das construções . . . . . .
Criando um Novo Construto . . . . . 388 . . .
Copiando Construtos para Níveis . . . . . 389 . . .
Convertendo um desenho em uma construção . . . . . 392 . .
Abrindo e Fechando um Construct . . . . . 393 . . 396
Arrastando Objetos para um Construto . . . . . .
Referenciando elementos em construções . . . . . 397 .
Exibindo referências externas de uma construção . . . . . 398 . . .
Mudando as Propriedades de um Construto . . . . . 402 . .
Transmitindo Eletronicamente um Construto . . . . . 404 . . 406
Excluindo um Construto . . . .
Convertendo um Construto em um Elemento . . . . . 407 . . .
Alterando Construtos: Interações com o Projeto . . . 408 . . .
Elementos do Projeto de Edificação 410 411
Quando Começar com Elementos 413
Elementos de processamento no projeto de construção 414
Criando um Elemento 414
Convertendo um desenho em um elemento 417
Abrindo e Fechando um Elemento 421
Arrastando objetos para um elemento 422
Alterando as Propriedades de um Elemento 423
Transmitindo eletronicamente um elemento 424
Excluindo um Elemento . . . . . 425 .
Fazendo referência a um elemento em outro elemento . . . . . .
Exibindo referências externas anexadas a um elemento . . 426 . . . 428
Convertendo um elemento em uma construção . . . . . .
Alterando Elementos: Interações com o Projeto . . . 429 . . .
Visualizações . . . . . 431 .
Quando começar com exibições . . . . . 432 .
Fluxo de trabalho para criar desenhos de vista . . . . . 438 . . . 439
Criando um novo desenho de vista 439
Exibindo referências externas de um desenho de vista 444
Abrindo e Fechando um Desenho de Vista 447
Criando um desenho de vista de espaço do modelo a partir de uma chamada . . . . . .
Alterando as propriedades de um desenho de vista . . . . . 448 . 449
Gerando novamente os desenhos de vista em um projeto . . . . . .
Colocando um desenho de vista em uma folha . . . . . 451 . . .
Transmitindo eletronicamente um desenho de vista . . . . . 451 .
Excluindo um desenho de vista . . . . . 452 .
Criando uma vista do espaço do modelo . . . . . 453 . 454
Inserindo uma vista de espaço do modelo em uma folha 457

Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de uma vista do espaço do modelo . . . . . .
Excluindo vistas do espaço do modelo . . . . 459 . . 460
Sincronizando camadas de desenho de vista com vista de folha
Camadas . . . . . .
Alterando Visualizações: Interações com o Projeto . . . . . 461 . 466
Lençóis . . . . . 467 .
Quando começar com planilhas . . . . . 469 .
Criando uma planilha . . . . . 470 .
Definir as propriedades do conjunto de folhas de projeto . . . . . 473 .
Criando um subconjunto de folhas 476
Definindo as propriedades de um subconjunto de folhas 477
Removendo um Subconjunto de Folhas . . . . . .
Importando Folhas para o Conjunto de Folhas . . . . . 479 .
Importando o layout atual como uma folha . . . . . 479 . . .
Abrindo e Fechando uma Folha . . . . . 480 . 481
Alterando as Propriedades de uma Folha . . . . . 482 .
Removendo uma Folha . . . . . 482 .
Excluindo um desenho de folha . . . . . 483 .
Criando uma vista de folha . . . . . 483 .
Abrindo uma Visualização de Folha 484
Numeração de vistas de folha . . . . . .
Excluindo uma vista de folha . . . . . 484 .
Exibição de referências externas de um desenho de folha . . . . . 485 . .
Inserindo uma Lista de Folhas . . . . . 486 . .
Alterando as Propriedades da Lista de Folhas . . . . . 488 . 491
Atualização da Lista de Folhas . . . . . .
Atualizando o conjunto de folhas . . . . . 491 . . .
Criando uma Seleção de Folha . . . . . 491 .
Ativando uma Seleção de Folha . . . . . 492 . . .
Removendo uma Seleção de Folha . . . . . 493 . . . 493
Transmissão Eletrônica de Folhas e Conjuntos de Folhas . . . . . 494 .
Publicação de conjuntos de folhas . . . . . .
Mudança de Folhas: Interações com o Projeto . . . . . 496 . .
Criando um modelo de conjunto de folhas . . . . . 497 . . .
Criando um modelo de conjunto de folhas . . . . . 497 . 498
Criando um modelo a partir de desenhos existentes . . . . . .
Reencaminhar o Projeto . . . . . 505 .
Atualizando o Project Navigator . . . . . 511 .
Exibição de objetos em referências externas . . . . . 513 . .
Fluxo de trabalho para anotar um projeto . . . . . 514 . 515
Gerando Espaços . . . . . .
Marcação em um projeto . . . . . 516 .
Dados de conjunto de propriedades e tabelas de cronograma em projetos . . . . 516 . . .
Fluxo de trabalho para criação de blocos de título . . . . . 518 .
Dimensionando um Projeto . . . . . 527 . 533
Trabalhando com planos de corte em um projeto 534

Machine Translated by Google

Planos de Corte Global 536
Planos de corte específicos do objeto . . 545 .
Comandos de gerenciamento de desenho . . 548 . . .
Linha de comando: abrindo o navegador de projeto . . 548 . . . 549
Linha de Comando: Abrindo o Project Navigator .
Linha de Comando: Atualizando o Projeto .
Linha de comando: regenerando exibições . 549 .
Linha de comando: selecionando um novo ambiente de projeto . . . 549 . .
Linha de comando: fechando o navegador do projeto . . . 550 . .
Perguntas frequentes sobre gerenciamento de desenho . 550 . 550
Apêndice 1: Projetos Modelo . 554
Níveis e Divisões . 555 .
Nomenclatura de arquivo de projeto . 555 .
Construções Incluídas no Projeto de Gabarito Comercial . 558
O arquivo de elemento incluído no modelo comercial Projeto .
Vistas Incluídas no Projeto Modelo . . . 561 . .
Folhas Incluídas no Projeto Modelo . 561 .
Normas de Projeto . . . 563 . . 564

Capítulo 7 Renovação 565
Visão Geral da Renovação . 565 .
Planos de Renovação . 565 .
Planos de Demolição . . 565
Planos de Revisão . . 566
Modo de renovação .
Trabalhando em Modo Renovação . 567 . . .
Ativando o modo de renovação pela primeira vez . . . 567 . .
Configurações de renovação para objetos . 568 . 571
Trabalhando em seus desenhos com o modo de renovação ativo . 575
Personalização das Regras de Projeto de Renovação . . 578

Capítulo 8 Padrões de Projeto 585
Terminologia de Padrões de Projeto . 585
Visão geral dos padrões do projeto .
Normas AEC . . 587 .
Padrões do AutoCAD . . . 588 .
Ferramentas padrão . . 590 .
Sincronizando o Projeto . 590 . . . 591
Visão geral do processo: usando padrões em um projeto . . . 591 .
Usando Padrões de Projeto .
Pré-requisitos para trabalhar com padrões de projeto . . 592 . .
Configurando Padrões em um Projeto . . . 593 .
Criando um novo projeto com padrões predefinidos . 593 . 594
Configurando Padrões de Projeto . . . 595

Machine Translated by Google

Configurando ferramentas padrão em um projeto . . . . . 608 .
Criando um Catálogo de Ferramentas para um Projeto . . . . . 612 . . .
Adicionando um Catálogo de Projetos a uma Biblioteca do Navegador de Conteúdo . . 617 .
Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas . . . . . 618 . 623
Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto 625
Construindo o Grupo de Paletas de Ferramentas 637
Copiando as paletas de ferramentas do projeto para o arquivo de paleta de ferramentas Localização 627
Adicionando o Perfil do Projeto ao Local do Arquivo da Paleta de Ferramentas . . . 628 Grupo de paletas de ferramentas de projeto . . . . . 629 .
Adicionando normas a um desenho de projeto . . . . Adicionando estilos padrão do navegador de conteúdo . . . . . 630 .
Adicionando Estilos Padrão do Gerenciador de Estilo . . . . . 630 . . .
Adicionando configurações de exibição padrão do Gerenciador de exibição . 632 . . 633
Sincronizando um Projeto com os Padrões . . . . . Estado de sincronização . . . . . 638 .
Sincronizando um Projeto com os Padrões AEC . . . . . 640 . .
Exceções de sincronização . . . . . 642 . 643
Sincronizando um Desenho de Projeto com os Padrões AEC . . . . . Sincronização de estilos selecionados e configurações de exibição com padrões AEC . . . . 645 Gerando um Relatório de Sincronização . . . 651
Sincronizando um projeto com os padrões do AutoCAD . . . . 652 Sincronizando um desenho de projeto com os padrões do AutoCAD . . 653 : 654 .
Auditando um Projeto ou um Desenho . . . . . .
Mostrando Substituições de Exibição em Desenhos de Projeto . . . . . 656 . .
Editando desenhos do projeto fora do projeto . . . . . 657 .
Criando um novo desenho de normas de projeto . . . . . 657 . .
Atualização de desenhos de padrões de projeto . . . . . 660 . 661
Visão geral do processo: atualização dos padrões AEC em um projeto . . . . Padrões de versão . . 661 Tipos de alteração em desenhos de padrões de projeto . . . 663 Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto . . . 665 Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto 668
Adicionando objetos padrão de um desenho de projeto a um projeto Desenho de Normas . . . . . 670 . .
Editando o histórico da versão de um objeto padrão . . . . . 672 . 673
Versão de um desenho de padrões de projeto 674
Limpando o histórico da versão de um desenho de normas do projeto . . . . . Limpando as informações de versão de um projeto de padrões Desenho . . . . . 675 . . .
Sincronizando Padrões de Projeto entre si . . . . . 676 . . . 677
Edição de desenhos de normas do projeto fora do projeto 678
Comandos de Padrões de Projeto de Script . . . . . .

Machine Translated by Google

Capítulo 9 Comparação de desenhos 681

Visão geral da comparação de desenhos . . . . . .
Iniciando uma Sessão de Comparação de Desenhos . . . . . 681 .
Revendo os resultados de uma sessão de comparação de desenhos . . . . . 684 . . .
Criando um filtro visual . . . . . 690 . .
Comandos de comparação de desenhos . . . . . 696 . 697
Perguntas Frequentes sobre Comparação de Desenhos 697

Capítulo 10 Gerenciamento de camadas 701

Gerenciamento de camadas 701
Gerenciando camadas de desenho 706
Abrindo o Gerenciador de propriedades de camada . . . . . 706 .
Tornando uma Camada Atual . . . . . 707 .
Criando uma Camada com um Padrão de Camada . . . . . .
Criando uma camada fora do padrão . . . . . 708 . . 709
Renomeando uma Camada 710
Excluindo uma Camada 710
Alterando o Padrão de Camada de uma Camada 711
Definindo as propriedades de uma camada 711
Substituindo as propriedades da camada em viewports de layout 715
Identificando Substituições de Camada de Viewport 716
Removendo substituições de camada de viewport . . . . . .
Trabalhando com grupos de camadas . . . . . 717 . . .
Tipos de filtros de camada 719
Criando um filtro de grupo 721 721
Criando um filtro de propriedade 722
Criando um filtro de padrões de camada 727
Adicionando camadas a grupos de camadas . . . . . .
Alterando as propriedades de um grupo de camadas . . . . . 728 .
Renomeando e Excluindo Grupos de Camadas . . . . . 729 . 730
Convertendo um filtro de propriedade em um filtro de grupo 730
Notificação de Nova Camada . . . . . .
Configurando a Notificação para Novas Camadas . . . . . 731 . . .
Identificando Novas Camadas no Desenho . . . . . 731 .
Reconciliando novas camadas no desenho . . . . . 733 . . 734
Trabalhando com Estados de Camada 735
Criando um estado de camada salva . . . . . 736 .
Editando um estado de camada salvo 739
Restaurando um estado de camada . . . . . .
Excluindo um estado de camada . . . . . 741 . 743
Importando Estados de Camada para o Desenho Atual 743
Exportando um estado de camada do desenho atual . . . . . 745 .
Trabalhando com chaves de camada 745
Chaves de camada padrão . . . . . .
Valores-chave de camada padrão . . . . . 747 . 752

Machine Translated by Google

Criando um estilo de chave de camada . . . . . .
Criando um estilo de chave de camada a partir de um arquivo LY . . . . . 752 . . .
Editando estilos de chave de camada . . . . . 753 .
Anexando notas e arquivos a um estilo de chave de camada . . . . . 754 . . .
Substituições de chave de camada . . . . . 756 . 757
Criando e Editando Padrões de Camadas . . . .
Campos de componentes em padrões de camada . . . . . 760 . .
Criando um Padrão de Camada . . . . . 761 . . .
Editando Campos de Componentes . . . . . 769 . .
Editando Campos Descritivos 770 771
Editando Descrições 772
Especificações de descrição de edição . . . . . .
Padrões de camada de purga . . . . . 773 . . .
Importando Padrões de Camadas 773 774
Exportando Padrões de Camadas 775
Apêndice: Alterações de LISP para instantâneos de camada e estados de camada 775

Capítulo 11 Sistema de exibição : 777

Introdução ao sistema de exibição 777
Usando a Paleta de Propriedades para Alterar as Propriedades de Exibição 779
Estrutura do sistema de exibição . . . . . .
Representações de exibição . . . . . 787 .
Conjuntos de Exibição . . . . . 789 .
Configurações de exibição . . . . . 794 . 796
O gerenciador de exibição 800
Abrindo o Gerenciador de Exibição . . . . . .
Visualizando Configurações de Exibição . . . . . 802 . .
Visualizando Conjuntos de Exibição . . . . . 802 .
Visualizando Representações de Exibição . . . . . 804 . 806
Visualizando um objeto em uma representação de exibição 808
Visualizando a representação de exibição de um objeto em uma
Definir . . . . . exibição . . .
Acessando as propriedades de exibição padrão de um objeto . . . 809 . . .
Criando e Editando Configurações de Exibição . . . . . 810 . . 810
Visão geral do processo: criação de uma configuração de exibição 810
Dicas para trabalhar com configurações de exibição, conjuntos e
Representações . . . . . .
Criando uma Configuração de Exibição . . . . . 811 . . .
Criando um conjunto de exibição . . . . . 812 . 813
Criando uma representação de exibição para um objeto 814
Editando uma representação de exibição . . . . . .
Atribuindo uma representação de exibição a um conjunto de exibição . . . 815 . . .
Comparando representações de exibição entre conjuntos de exibição . . 817 . .
Atribuindo um Conjunto de Exibição a uma Direção de Visualização . . . . . 819 . . 821
Atribuindo uma Configuração de Exibição a uma Viewport 822
Especificando um conjunto de exibição como um conjunto de exibição padrão 822

Machine Translated by Google

Especificando a Configuração de Exibição Padrão 823
Especificando as configurações de exibição usadas em sobreposições de refex 824
Alterando a Configuração de Exibição Usada em Desenhos Refex 825
Exibindo Objetos por Classificação . . . . . .
Especificando configurações para seções e materiais ativos . . . . . 826 . .
Gerenciando Configurações de Exibição . . . . . 828 . .
Renomeando uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição . . . . 829 . . .
Renomeando uma representação de exibição . . . . . 829 . . 830
Excluindo uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição . . . . . .
Excluindo uma representação de exibição . . . . . 830 . . 831
Adicionando notas e arquivos de referência a uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição . . . . . .
Usando configurações de exibição em vários desenhos . . . . . 832 . 833
Purgando uma Configuração de Exibição . . . . . .
Purgando um conjunto de exibição . . . . . 836 .
Limpando uma representação de exibição . . . . . 836 . . .
Trabalhando com configurações de exibição padrão . . . . . 837 . 838
Sincronização de configurações individuais de exibição com padrões AEC . . . . . .
Excluindo configurações de exibição da sincronização . . . . 840 . . . 841
Atualizando configurações de exibição padrão em um projeto Padrões Desenho 841
Atualização das configurações de exibição padrão no desenho de normas de projeto a partir de um desenho de projeto 844
Adicionando configurações de exibição padrão de um desenho de projeto a um desenho de padrões de projeto . . . 846 Editando o histórico da versão de uma configuração de exibição padrão . . . . 848 Limpando o histórico da versão de um desenho de normas do projeto 849
Limpando as informações de versão de um projeto de padrões Desenho . . . . . .
Sincronizando Padrões de Projeto entre si . . . . 849 . . .
Solução de problemas do sistema de exibição . . . . . 850 . 851
Objeto não exibido em uma viewport . . . 851 Viewport não está atualizando corretamente . . 852 Objetos copiados de outro desenho são exibidos de forma diferente . . . 852 Verificando a existência de objetos não exibidos em um desenho 852
Tipo de linha de objeto exibido incorretamente 853

Capítulo 12 Gerenciador de estilos 855
O que são estilos? 855
Visão geral do gerenciador de estilo 856
Classificando estilos no gerenciador de estilos 859

Machine Translated by Google

Criando um estilo a partir do gerenciador de estilo .
Criando um estilo a partir de um objeto . 860 .
Criando uma ferramenta a partir de um estilo . 861 .
Renomeando um Estilo . . 862 . .
Copiando estilos entre desenhos . 863 . . 863
Enviando estilos para outros usuários . .
Estilos de Purga . . . 865 . .
Trabalhando com desenhos e modelos no gerenciador de estilo . 866 . . .
Iniciando um novo desenho ou modelo no gerenciador de estilo . 867 . .
Abrindo um desenho ou modelo no gerenciador de estilo . 868 . 868
Arrastando um desenho para o gerenciador de estilo .
Fechando desenhos e modelos no gerenciador de estilos . . . 869 . . 869

Capítulo 13 Materiais . . 871

Materiais . 871
Objetos que suportam materiais .
Trabalhando com ferramentas de materiais . 873 .
Usando a ferramenta Material para adicionar materiais a objetos . 876 .
Criando ferramentas de material personalizadas . . . 877 . . 879
Componentes de material e propriedades de exibição . . . 884
Componente de material de linha de trabalho .
Planejar componente de material de hachura . 885 .
Componente de material do corpo 3D . 885 .
Componente de material de hachura de superfície . 886 . . 886
Trabalho de linha de corte/elevação 2D . . 887
Componente de material de hachura de seção .
Corpo Seccionado e Limite Seccionado . 888 . . .
Exibindo materiais em um desenho . 888 .
Trabalhando com Hachuras de Superfície . . . 889 . . 890
Hachuras de superfície em superfícies curvas . 891
Hachuras de superfície em múltiplas faces . . .
Hachuras de superfície em extrusões . 892 . .
Hachuras de superfície em elementos de massa de forma livre . 893 . .
Substituindo a Hachura da Superfície em Objetos Individuais . 895 . 895
Ocultando uma Hachura de Superfície . 896
Exibindo uma Hachura de Superfície Oculta .
Especificando a rotação de uma hachura de superfície . 898 . . . 899
Especificando o deslocamento horizontal e vertical de uma superfície Escotilha . 900
Edição de sobreposições de hachura de superfície . . . 902
Exibindo uma Lista de Materiais .
Exibindo uma Consulta de Material . 902 .
Visão geral do processo: criação e atribuição de materiais . 903 .
Criação e edição de definições de material . 903 . 905
Criação de uma definição de material . 905

Machine Translated by Google

Definindo a camada, cor e tipo de linha de um material
Definição 906
Especificando os padrões de hachura de planta e seção de uma
definição de material 907
Especificando o padrão de hachura de superfície de um material
Definição . . . . . .
Atribuindo Materiais de Renderização . . . . . 909 . 911
Excluindo uma definição de material da embalagem
de seção 2D . . . . . .
Controlando a Exibição de Linhas Ocultas por Material . . . . 914 . . 915
Mesclando definições de material em uma seção/elevação 2D . . . . .
Anexar notas e arquivos a uma definição de material . . . . . 917 . 918

Capítulo 14 Diretrizes de criação de conteúdo 919
Normas e convenções gerais de conteúdo 919
Tipos de conteúdo . . . . . .
Conformidade com o padrão CAD nacional . . . . . 919 .
Recursos de conteúdo . . . . . 921 .
Desenhos de modelo . . . . . 925 . 926
Desenhos da Biblioteca de Estilos 928
Projetos Modelo . . . . . .
Catálogos de ferramentas . . . . . 929 . .
Controle de Exibição . . . . . 932 . .
Conteúdo baseado em estilo . . . . . 933 . 935
Objetos Arquitetônicos 935
Objetos de Documentação . . . . . .
Objetos multifuncionais . . . . . 959 . . .
Conteúdo baseado em símbolos e ferramentas . . . . . 967 . .
Conteúdo AEC . . . . . 979 . . . 979
Conteúdo da ferramenta de anotação baseada em paleta e diversos . . . 983

Projeto Conceitual 987

Capítulo 15 Criando modelos conceituais 989
Elementos de massa e grupos de massa . . . . . .
Usando ferramentas de massa para criar elementos de massa . . . . . 989 .
Editando Elementos de Massa . . . . . 991 . 1010
Estilos de elementos de massa . . . . . .
Usando ferramentas de massa para criar grupos de massa . . . . . 1043 . . .
Usando materiais para elementos de massa e grupos de massa . . . . . 1051 .
Usando o Model Explorer para criar modelos de massa . . . . . 1068 . . .
Exibindo o Model Explorer . . . . . 1073 . . . 1075
Definindo a visualização no Model Explorer . . . . . .
Navegando na visualização no Model Explorer . . . . . 1076 . 1077

Machine Translated by Google

Navegando na vista com o ViewCube . .
Navegando na exibição com SteeringWheels . 1077
Visualizando Objetos em uma Camada Invisível . 1078
Mantendo a porcentagem de zoom e a posição de um objeto . 1079
Usando Comandos da Barra de Ferramentas no Explorador de Modelos . 1080 1080
Criando placas de piso de fatia a partir de um modelo conceitual .
Gerando uma Fatia . 1087
Especificando a elevação da fatia . 1088
Anexar objetos a uma fatia . 1090
Separando objetos de uma fatia . 1090 1090
Convertendo uma fatia em uma polilinha
Alterando a localização de uma fatia . 1091
Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a um Slice . 1091 1092

Capítulo 16 Corte rápido 1095

Fatia Rápida .
Criando uma Fatia Rápida . 1095 1095

Capítulo 17 Visualizador de objetos 1097

Visualizador de objetos .
Definindo a visualização no Object Viewer . 1097
Navegando na exibição no Object Viewer . 1101
Navegando na vista com o ViewCube . . 1103
Navegando na exibição com SteeringWheels . 1104 1105
Configurando a direção da vista do Object Viewer para o desenho .
Área . . 1106
Salvando uma imagem de visualização do Object Viewer . 1107

Capítulo 18 Desenho de guardanapo 1109

Esboço de guardanapo . . . 1109
Criando um esboço de guardanapo .
Editando um esboço de guardanapo . 1111 1113

Projetando com Objetos Arquitetônicos 1115

Capítulo 19 Ferramentas de objetos gerais 1117

O Painel Geral . 1117
Selecionando Objetos Semelhantes .
O Visualizador de objetos . 1117
Isolando e Ocultando Objetos . . . 1118
Editando Objetos em Vistas Temporárias . 1118 1121
Adicionando Objetos do Mesmo Tipo do Objeto Selecionado . . . 1124
Editando estilos de objeto . 1124

Machine Translated by Google

Copiando e Atribuindo um Estilo de Objeto . . . . . 1125 .
Dimensionando um Objeto . . . . . 1125 .
Marcando um Objeto . . . . . 1126 .
Editando os componentes do objeto no local . . . . . 1126 .
Editando componentes baseados em polilinhas no local 1128
Editando Componentes de Objeto Baseados em Perfil no Local . . . . . .
Editando no Local: Casos Especiais . . . . . 1129 . 1130
Alterando a exibição dos componentes do objeto na edição no local Modo . . . . . .
Restrições de objeto AEC . . . . . 1132 . . . 1134

Capítulo 20 Paredes 1145

Fluxo de trabalho para adicionar paredes . . . . . .
Desenhar Paredes . . . . . 1147 . 1149
Criando paredes a partir de linhas e objetos 3D 1159
Adicionando portas e janelas às paredes . . . .
Adicionando portas e janelas irrestritas . . . . . 1163 .
Adicionando portas e janelas em relação às paredes . . . . . 1164 .
Adicionando portas e janelas em relação a grades de colunas . . . 1165 . . . 1168
Adicionar uma abertura a uma parede 1173
Adicionar uma montagem de porta/janela a uma parede 1173
Remoção de janelas, aberturas, portas ou conjuntos de porta/janela de uma parede 1174
Ancorando um Objeto em uma Parede 1174
Separando Objetos de uma Parede 1175
Editando Paredes 1176
Usando alças para editar paredes . . . . . .
Alterar a forma de uma parede . . . . . 1177 .
Alteração da justificação da parede . . . . . 1185 . 1193
Compensando novas paredes de paredes existentes 1193
Reposicionando uma Parede . . . .
Ajustando a posição da parede . . . . . 1195 .
Aplicando as propriedades da ferramenta a uma parede existente . . . . . 1196 .
Mudando o Estilo de uma Parede . . . . . 1197 . . . 1198
Alterar a localização de uma parede 1199
Unindo Paredes . . . . . .
Removendo condições de mesclagem individuais . . . . . 1200 . . .
Removendo todas as paredes mescladas . . . . . 1200 .
Unindo Paredes . . . . . 1201 . . 1201
Filetagem de Paredes 1203
Chanfrando Paredes . . . . . .
Invertendo a direção de uma parede . . . . . 1206 .
Usando comandos do AutoCAD para editar paredes . . . . . 1208 . . .
Alterando a linha do telhado e a linha do piso de uma parede . . . 1209 . . . 1210
Especificando os materiais de paredes individuais 1222
Alterando as Propriedades de Exibição de Paredes Individuais 1224

Machine Translated by Google

Anexar notas e arquivos a uma parede . . . . . .
Parâmetros de parede . . . . . 1232 . . .
Criando uma ferramenta de parede . . . . . 1233 . .
Resolução de problemas de paredes . . . . . 1236 .
Criando condições especiais e superfícies de parede personalizadas 1240 1241
Trabalhando com varreduras de parede 1242
Trabalhando com modificadores de parede . . . . . .
Trabalhando com Modificadores Corporais . . . . . 1254 .
Trabalhando com condições de interferência . . . . . 1270 .
Estilos de parede . . . . . 1278 . . 1282
Criando um estilo de parede . . . . . 1283 .
Adicionando dados de conjunto de propriedades a um estilo de parede . . . . . 1284 .
Especificando os componentes de um estilo de parede . . . . . 1285 .
Especificando os materiais de um estilo de parede . . . . . 1299 .
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede 1302
Adicionando classificações a um estilo de parede . . . . . .
Definindo um Estilo de Parede como Limite para Espaços Associativos . 1308 . . .
Anexar notas e arquivos a um estilo de parede . . . . . 1308 .
Fluxo de trabalho para limpeza de interseções de paredes . . . . . 1309 .
Trabalhando com Limpeza Inteligente . . . . . 1309 . 1310
Usando Limpeza Inteligente para Interseções em L . . . . . .
Usando Limpeza Inteligente para Interseções em T . . . . . 1311 . 1314
Usando a Limpeza Inteligente para Múltiplas Interseções de Paredes . . 1316
Linhas de justificação da parede e círculos de limpeza 1319
Limpezas de parede e prioridades . . . . . .
Diretrizes para uma limpeza de parede bem-sucedida . . . . . 1323 . 1325
Atribuir uma Definição de Grupo de Limpeza de Parede Diferente a Paredes . . . . . um .
Especificando a Limpeza para Paredes Individuais . . . . . 1326 . . . 1326
Substituindo o Raio do Círculo de Limpeza da Parede . . . . . .
Substituindo prioridades de componentes . . . . . 1327 .
Solução de problemas de limpeza de paredes . . . . . 1328 .
Definições de grupos de limpeza . . . . . 1329 . .
Usando Edit in Place para limpar interseções de parede . . . . . 1337 . 1340
Especificando uma Substituição de Limpeza de Componente . . . . . 1343 .
Ocultando a aresta de um componente de interseção de parede . . . . . 1343 .
Mostrando a aresta de um componente de interseção de parede . . . . . 1345 .
Filetando um componente de interseção de parede . . . . . 1347 .
Chanfrar um componente de interseção de parede 1348
Adicionando um vértice a um componente de interseção de parede 1349
Removendo um vértice de um componente de interseção de parede . . 1352
Subtraindo um perfil de um componente de interseção de parede . . . 1353
Mesclando um perfil com um componente de interseção de parede 1354
Aparar um componente de interseção de parede . . 1356 Estendendo um componente de interseção de parede 1358

Machine Translated by Google

Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura . . . . . .
Fluxo de trabalho para criação de paredes e abertura de tampas . . . . . 1359 .
Usando Editar no Local para Modificar Terminais de Parede . . . . . 1360 . . .
Filetagem de um componente de tampa de parede . . . . . 1361 .
Chanfrar um componente de tampa de parede . . . . . 1371 . . . 1373
Mostrando a aresta de um componente de tampa de parede . . . . . .
Ocultando a aresta de um componente de tampa de parede . . . . . 1374 .
Aparando um componente de tampa de parede . . . . . 1375 .
Estendendo um componente de tampa de parede . . . . . 1376 . . .
Subtraindo um perfil de um componente de tampa de parede . . . . 1377 . 1379
Mesclando um perfil com um componente de tampa de parede . . . . . .
Criando tampas de parede usando Calcular automaticamente . . . . 1381 .
Aplicando Estilos de Terminais de Parede a partir do Gerenciador de Estilos . . . 1382 . . .
Modificando a geometria de um estilo de tampa de parede . . . . . 1387 .
Alteração do deslocamento de retorno de um estilo de acabamento de parede . . . . 1389 . . . 1392
Anexando notas e arquivos a um estilo de tampa de parede . . . . . .
Criando um Estilo de Extremidade de Abertura de Parede . . . . . 1393 .
Aplicando um estilo de tampa de abertura de parede a um estilo de parede . . . . 1393 .
Substituindo um Estilo de Extremidade de Abertura de Parede em uma Parede . . . . 1394 . . .
Usando Ortho Close e Close com Paredes . . . . . 1395 . 1395
Sobre comprimentos de parede . . . . . .
Sobre paredes curvas . . . . . 1396 .
Especificando deslocamentos para linha do telhado e vértices da linha do piso . . . . . 1396 . .
Especificando a largura e o deslocamento da borda de um componente de parede . . 1397 . . . 1398

Capítulo 21 Paredes Cortinas 1401

Paredes cortina . . . . . .
Usando ferramentas de parede cortina para criar paredes cortina . . . . . 1401 .
Criando uma parede cortina reta . . . . . 1405 . . . 1406
Criando uma parede cortina com configurações especificadas pelo usuário 1407
Criando uma parede cortina curva 1409
Criando uma parede cortina que faz referência a uma curva . . . . . .
Convertendo uma grade de layout em uma parede cortina . . . . . 1412 . . .
Criando uma parede cortina a partir de um croqui de elevação . . . . . 1413 . 1415
Convertendo uma parede em uma parede cortina 1417
Convertendo uma face 3D em uma parede cortina . . . . . .
Criando uma ferramenta de parede cortina . . . . . 1418 . . .
Estilos de parede cortina 1419 1422
Visão geral do processo: criando um estilo de parede cortina 1423
Dicas para trabalhar com eficiência com estilos de parede cortina 1424
Criando definições de elemento para um estilo de parede cortina . . . . . .
Criando um estilo de parede cortina . . . . . 1425 . .
Definindo Divisões para Grades de Paredes Cortinas . . . . . 1426 . . .
Definindo Preenchimentos para Células de Parede Cortina 1428 1441
Definindo molduras de parede cortina 1447
Definindo os montantes da parede cortina 1454

Machine Translated by Google

Atribuição de definições a elementos de parede cortina . . . . . .
Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina . . . . . 1461 . . .
Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina . . . . . 1462 . . .
Atribuição de definições a molduras de parede cortina . . . . . 1463 . . .
Atribuição de definições a montantes de parede cortina . . . . . 1475 . . . 1478
Especificando os materiais de um estilo de parede cortina . . . . . 1482 .
Especificando a Exibição de Paredes Cortinas 1484
Definindo um estilo de parede cortina como delimitador para espaços associativos . . . . . .
Anexar notas e arquivos a um estilo de parede cortina . . . . . 1491 . . . 1491
Usando substituições em paredes cortina . . . . . .
Substituindo preenchimentos de parede cortina . . . . . 1492 . . .
Substituindo quadros e montantes de parede cortina . . . . . 1493 .
Substituindo as divisões da parede cortina . . . . . 1503 . . .
Removendo Substituições de Parede Cortina . . . . . 1514 . 1520
Modificando definições de elemento para estilos de parede cortina . . . . . .
Editando Paredes Cortinas . . . . . 1520 . . .
Usando alças para editar paredes cortina . . . . . 1522 .
Selecionando um estilo de parede cortina diferente . . . . . 1523 .
Aplicando as propriedades de uma parede cortina existente . . . . . 1532 . 1533
Alterar as dimensões de uma parede cortina . . . . . .
Alterando as propriedades de localização da parede cortina . . . . . 1533 . . .
Adicionando uma condição de interferência a uma parede cortina . . . . . 1534 .
Removendo uma Condição de Interferência de uma Parede Cortina . . 1535 .
Mitragem de Paredes Cortinas . . . . . 1536 . 1536
Especificando um ângulo de esquadria para uma parede cortina adjacente a outra Objeto . . . . . .
Especificando a exibição do plano de corte de uma parede cortina . . . 1537 . . . 1538
Especificando a Exibição de Outras Características de uma Cortina Parede 1539
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma parede cortina . . . . 1541 Alterando a linha do telhado e a linha do piso de uma parede cortina . . . . 1542 Deslocamento ou projeção da linha do telhado de uma parede cortina . . . . 1542 Deslocamento ou projeção da linha do piso de uma parede cortina . . . . 1544 Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede cortina . . 1545 Alteração da linha do telhado e da linha do piso . . . . . .
Adicionando uma empena à linha do telhado de uma parede cortina . . . . . 1547 . 1549
Adicionando um Degrau à Linha do Telhado ou Linha do Piso de uma Cortina Parede 1551
Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma cortina Parede . . . . . 1552 .
Especificando configurações de empena para uma linha de telhado . . . . . .
Especificando configurações de etapa para uma linha de telhado ou linha de piso . . 1554 . . .
Especificando configurações de vértice para uma linha de telhado ou linha de piso . . . . 1555 .
Editando Objetos Ancorados em Paredes Cortinas . . . . . 1556 . 1558

Machine Translated by Google

Alterando a orientação de um objeto ancorado em uma cortina .
Parede 1558
Alterar o alinhamento de um objeto ancorado em uma cortina
Parede 1558
Alterando o Offset de um Objeto Ancorado em uma Cortina
Parede . . . . . .
Trocando dois objetos ancorados em uma parede cortina . . . . 1559 . . .
Soltando um Objeto Ancorado em uma Parede Cortina . . . . . 1559 .
Unidades de parede cortina . . . . . 1559 .
Criando unidades de parede cortina . . . . . 1560 . 1562
Criando uma unidade de parede cortina . . . . . .
Convertendo uma grade de layout em uma unidade de parede cortina . . . . . 1562 . . .
Criando uma unidade de parede cortina com uma grade personalizada . . . . . 1563 .
Estilos de unidades de parede cortina . . . . . 1565 .
Criando definições de elemento para um estilo de unidade de parede cortina . . 1567 . 1567
Criando um estilo de unidade de parede cortina . . . 1568 Definindo Divisões para Grades de
Unidade de Parede Cortina . . 1570 Definindo preenchimentos para células de unidade de
parede cortina . . . 1579 Definição de estruturas de unidade de parede cortina . . 1584 Definição
dos montantes da unidade de parede cortina . . 1591 Atribuindo uma divisão a uma grade de
unidade de parede cortina . . . . . .
Atribuindo preenchimentos a células de unidade de parede cortina . . . . . 1597 .
Atribuição de definições a estruturas de unidades de parede cortina . . . . . 1598 . 1607
Atribuição de definições aos montantes de uma unidade de parede
. . . . . cortina . . . 1611
Especificando os materiais de um estilo de unidade de parede cortina . . . . . 1615 .
Especificando a Exibição de Unidades de Parede Cortina 1617
Definindo um estilo de unidade de parede cortina como delimitador para
Espaços . . . . . associativo . .
Anexar notas e arquivos a um estilo de unidade de parede cortina . . . . 1624 . 1624
Usando substituições em unidades de parede cortina . . . . . 1625 .
Substituindo preenchimentos de unidades de parede cortina . . . . . 1626 .
Substituindo quadros e montantes da unidade de parede cortina . . . . . 1636 .
Substituindo as divisões da unidade de parede cortina . . . . . 1648 .
Remoção de substituições da unidade de parede cortina 1654
Editando Unidades de Parede Cortina . . . . . 1654 .
Usando alças para editar unidades de parede cortina . . . . . 1655 .
Seleção de um estilo de unidade de parede cortina diferente . . . . . 1659 .
Correspondência das propriedades de uma unidade de parede cortina existente . . 1660 .
Alterar as dimensões de uma unidade de parede cortina 1661
Especificando um ângulo de esquadria para uma unidade de parede cortina adjacente a
Outro Objeto 1661
Mudando a localização de uma parede cortina autônoma
Unidade . . . . . 1662 .
Modificando a posição das unidades de parede cortina ancoradas . . . 1663
Especificando a exibição do plano de corte de uma unidade de parede cortina 1664

Machine Translated by Google

Especificando a Exibição de Outras Características de uma Cortina
Unidade de parede 1666
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma parede cortina
Unidade . . . . . .
Desvio Facetário . . . . . 1668 . 1668

Capítulo 22 Montagens de portas e janelas 1671

Conjuntos de portas e janelas 1671
Usando ferramentas de montagem de portas e janelas para criar portas e
Montagens de Janelas 1675
Criando uma ferramenta de montagem de porta e janela . . 1684 Estilos de
montagem de portas e janelas . . 1687 Usando Substituições em Montagens de
Porta e Janela . . . 1763 Modificando definições de elemento para montagem
de porta e janela . 1792
Estilos . . . . . .
Editando montagens de portas e janelas 1793
Editando objetos ancorados em montagens de
portas e janelas 1808

Capítulo 23 Polígonos AEC 1811

AEC Polígonos . . . . . .
Usando ferramentas de polígonos AEC para criar polígonos AEC . . . . . 1811 .
Criando um Polígono AEC . . . . . 1814 . .
Criando um polígono AEC com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 1814 . 1815
Criando um polígono AEC a partir de uma polilinha . . . . . .
Criando um polígono AEC a partir de um perfil . . . . . 1816 . . .
Criando uma ferramenta de polígono AEC . . . . . 1817 .
Editando Polígonos AEC . . . . . 1817 . . .
Usando alças para editar polígonos AEC . . . . . 1819 . 1820
Alterando o Estilo do Polígono AEC . . . . . .
Centralização de Polígonos AEC . . . . . 1829 .
Subtraindo Polígonos AEC . . . . . 1829 .
Mesclando polígonos AEC . . . . . 1829 .
Disposição de Polígonos AEC . . . . . 1830 . . . 1831
Reposicionamento de Polígonos AEC . . . . . 1832 .
Espaçamento uniforme de polígonos AEC . . . . . 1832 .
Aparar Polígonos AEC . . . . . 1833 .
Dividindo Polígonos AEC . . . . . 1833 .
Recortando Polígonos AEC 1834
Adicionando um vértice a um polígono AEC . . . . . .
Removendo um vértice de um polígono AEC . . . . . 1835 .
Convertendo um Polígono AEC em uma Polilinha . . . . . 1836 . . .
Convertendo um Polígono AEC em um Perfil . . . . . 1836 . . .
Alterando a Rotação de um Polígono AEC . . . . . 1837 . 1837
Alterando a Elevação de um Polígono AEC 1838

Machine Translated by Google

Alterando a localização de um polígono AEC 1838
Especificando as propriedades de preenchimento para a representação de exibição em cores verdadeiras de um polígono AEC 1839
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um polígono AEC . . . . . 1841 . 1842
Estilos de Polígonos AEC 1842
Criando um estilo de polígono AEC 1844
Alteração da largura e justificação do polígono AEC Bordas 1845
Mascarando Objetos Subjacentes com Polígonos AEC 1845
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de polígono AEC . . . 1845
Definindo as cores da representação de exibição True Color 1850
Anexar notas e arquivos a um estilo de polígono AEC . . . . . 1851 . . . 1852
Adicionando classificações a um estilo de polígono AEC 1855

Capítulo 24 Portas 1855

Portas 1855
Criando uma porta . . . . . 1857 . 1859
Criando uma porta em uma montagem de porta e janela 1859
Convertendo objetos em uma porta 1860
Propriedades da porta 1860
Editando Portas 1867
Usando alças para editar portas . . . . . 1868 . 1870
Mover uma porta ao longo de uma parede 1871
Movendo uma porta dentro de uma parede 1872
Usando âncoras para mudar portas 1872
Movendo uma porta para uma parede diferente 1877
Soltando uma porta de uma parede . . . . . 1877 . 1878
Alterar a localização de uma porta independente 1879
Centralizar uma porta usando ferramentas de modificação 1879
Crie uma matriz de portas usando ferramentas de modificação 1879
Reposicionando uma porta com ferramentas de modificação 1879
Espaçamento uniforme de portas com ferramentas de modificação . . . . . 1880 . 1880
Exibir Propriedades de Portas 1884
Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma porta 1884
Estilos de porta 1884
Criando um estilo de porta 1885
Especificando as dimensões de um estilo de porta . . . . . 1887 . 1888
Especificando as regras de design de um estilo de porta 1889
Especificando os tamanhos padrão de um estilo de porta 1890
Criando uma forma de porta personalizada 1891
Substituindo a forma da porta em um estilo de porta . . . . . 1892 . 1895
Editando a geometria de um estilo de porta 1899
Sobre componentes e materiais de exibição de porta 1908
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de porta 1908
Definindo um Estilo de Porta como Limite para Espaços Associativos 1908

Machine Translated by Google

Anexar notas e arquivos a um estilo de porta . . . . . .
Criando Muntins em um estilo de porta . . . . . 1908 . 1909

Capítulo 25 Janelas 1941
Janelas 1941
Usando ferramentas de janela para criar janelas . . . . . .
Criando uma Janela . . . . . 1943 .
Criando uma janela com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 1945 .
Criando uma janela em uma montagem de porta e janela . . . . . 1945 . . 1949
Criando uma janela a partir de portas, montagens de porta/janela e Aberturas . . . . . .
Criando uma ferramenta de janela . . . . . 1949 .
Janelas de edição . . . . . 1950 .
Usando alças para editar janelas . . . . . 1953 . . 1954
Alterando o Estilo da Janela 1956
Alterando como a largura da janela é medida . . . . . .
Alterar o ângulo de abertura da janela ou a porcentagem de abertura . 1956 . . .
Alterando o Alinhamento Vertical de uma Janela . . . . . 1957 .
Mover uma janela ao longo de uma parede . . . . . 1958 . 1959
Mover uma janela dentro de uma parede 1962
Usando âncoras para alterar a posição horizontal de um Janela 1963
Usando âncoras para alterar a posição vertical de um Janela 1965
Usando âncoras para alterar a posição de uma janela dentro de um Parede . . . . . .
Alterando a orientação de uma janela para uma parede . . . . . 1966 .
Movendo uma Janela para uma Parede Diferente . . . . . 1968 . . .
Soltando uma janela de uma parede . . . . . 1968 . 1968
Centralize uma janela usando ferramentas de modificação 1969
Crie uma matriz de janela usando ferramentas de modificação . . . . . 1969 .
Reposicionando uma janela com ferramentas de modificação . . . . . 1969 .
Espaçamento uniforme das janelas com ferramentas de modificação . . . . . .
Alterando a Tampa de Abertura Atribuída a uma Janela . . 1970 . . . 1970
Alterar a localização de uma janela independente 1970
Alterando a configuração do plano de corte para uma janela . . . . . .
Especificando a exibição de blocos Muntins para uma janela . 1971 . . .
Especificando a Exibição de Peitoris para uma Janela . . . . . 1972 .
Invertendo a distribuição de uma janela em uma vista de elevação . . 1973 . 1975
Especificando a Exibição de Molduras para uma Janela . . . . 1976 Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um Janela . . . . . .
Anexando Hiperlinks, Notas e Arquivos a uma Janela . . . . 1977 .
Estilos de janela . . . . . 1979 . 1980
Criando um estilo de janela 1981
Especificando as dimensões de um estilo de janela 1983

Machine Translated by Google

Especificando os tamanhos padrão de um estilo de janela . . . . . 1983 .
Criando uma forma de janela personalizada . . . . . 1984 .
Especificando as regras de design de um estilo de janela . . . . . 1986 .
Substituindo a forma de janela em um estilo de janela . . . . . 1987 .
Editando a geometria de um estilo de janela 1987
Sobre componentes e materiais de exibição de janela . . . . . 1990 .
Atribuindo materiais a um estilo de janela . . . . . 1992 .
Adicionando classificações a um estilo de janela . . . . . 1993 .
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela 1993
Definindo um Estilo de Janela como Limite para Espaços Associativos . . . . . 2001 .
Anexando notas e arquivos a um estilo de janela . . . . . 2001 .
Criando Muntins em um estilo de janela 2002

Capítulo 26 Aberturas 2031

Aberturas . . . . . 2031 .
Usando ferramentas de abertura para criar aberturas . . . . . 2032 .
Criando uma Abertura . . . . . 2033 .
Criando uma Abertura com Configurações Especificadas pelo Usuário 2034
Criando uma abertura a partir de portas, conjuntos de portas/janelas e Janelas . . . . . 2037 .
Criando e Editando Aberturas Personalizadas . . . . . 2037 .
Criando um Perfil para uma Abertura Personalizada . . . . . 2037 .
Criando uma abertura com uma forma personalizada 2038
Editando a geometria de uma abertura personalizada 2041
Criando uma ferramenta de abertura . . . . . .
Aberturas de edição . . . . . 2044 .
Usando alças para editar aberturas . . . . . 2046 .
Mudando a Forma e as Dimensões de uma Abertura . . . . . 2046 . . . 2048
Invertendo uma Abertura ao longo do Eixo X ou Y. . . . . 2048 .
Mudando o estilo da tampa de uma abertura . . . . . .
Aplicando Propriedades de Ferramenta a uma Abertura Existente . . . . . 2049 .
Reposicionando uma Abertura . . . . . 2049 . 2050
Usando âncoras para alterar a posição e a orientação de um arquivo . . . 2053 Abertura . . . . . .
Centralize uma abertura usando ferramentas de modificação . . . . . .
Crie uma matriz de abertura usando ferramentas de modificação . . . . . 2059 . . .
Reposicionando uma Abertura com Ferramentas de Modificação . . . . . 2059 . . .
Espaçando aberturas uniformemente com ferramentas de modificação . . . . . 2060 . 2060
Alterar a configuração do plano de corte para uma abertura 2061
Especificando a Exibição de Soleiras para uma Abertura 2061
Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um arquivo . . . Abertura . . . . . .
Especificando a Exibição do Tipo de Preenchimento para uma Abertura . . . . . 2063 . 2064
Anexando hiperlinks, notas e arquivos a uma abertura 2066
Alterando as Propriedades de Exibição de Aberturas 2066

Machine Translated by Google

Especificando as Propriedades de Exibição de uma Abertura . . . . . .
Especificando a Hachura de uma Abertura . . . . . 2067 .
Usando blocos personalizados para criar componentes de abertura . . . . 2068 .
Adicionando componentes a uma abertura . . . . . 2070 . . .
Desativando componentes personalizados em uma abertura . . . . . 2070 . 2071
Removendo componentes personalizados de uma abertura 2072

Capítulo 27 Escadas 2073

Escadas . . . . . .
Dicas de solução para escadas . . . . . 2073 . 2074
Especificando opções de AEC para escadas . . . . . .
Usando ferramentas de escada para criar escadas . . . . . 2078 . . .
Criando uma escada . . . . . 2079 .
Criando uma escada reta com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2080 . 2080
Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário 2085
Criando uma escada em forma de L com degrau de 45 graus . . . . . .
Criando uma escada em forma de U com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2092 .
Criando uma escada em espiral com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2095 .
Criando uma escada personalizada a partir do trabalho de linha . . . . . 2102 . 2109
Criando uma escada personalizada a partir de perfis de piso 2113
Modificando escadas personalizadas 2117
Criando uma Rampa 2122
Criando uma ferramenta de escada 2124
Editando Escadas 2126
Usando alças para editar escadas 2126
Alterando a Largura de um Vôo . . . . . .
Mudando a Forma de um Voo . . . . . 2150 .
Mudando a forma de um pouso . . . . . 2152 .
Mudando o lado de uma escada . . . . . 2154 . 2156
Alterando a Altura de uma Escada 2164
Alteração da justificação de uma escada . . . . . 2166 Alteração do estilo de uma escada . . . . . 2166 Alterando a direção horizontal de uma espiral ou em forma de U
Escada 2166
Alterando as restrições de uma escada em espiral 2167
Alterando a borda externa de uma escada em espiral 2168
Alterando as dimensões de uma escada 2171
Alterando as configurações do piso de uma escada 2174
Ajustando o comprimento da escada automaticamente 2175
Alterando os limites de comprimento de um voo 2177
Ancorando uma escada em um patamar . . . . . .
Liberando Escadas Ancoradas . . . . . 2179 . .
Editando Winders . . . . . 2181 .
Trabalhando com modificadores de corpo de escada . . . . . 2181 . 2198
Condições de Interferência de Escadas 2207
Alterar o alinhamento de uma escada em forma de U 2221

Machine Translated by Google

Alterando os componentes de um voo 2222
Alterando os componentes de um patamar . . . . . .
Sobre as dimensões dos componentes do patamar . . . . . 2223 .
Alterando a Extensão de um Desembarque . . . . . 2225 . 2226
Especificando a exibição do componente da escada por elevação
do plano de corte 2227
Alterando a Exibição de uma Escada Sobreposta . . . . . .
Aplicando as propriedades da ferramenta a uma escada existente . . . . . 2233 .
Alterar a localização de uma escada . . . . . 2235 .
Especificando os materiais de uma escada . . . . . 2235 . 2236
Alterando as Propriedades de Exibição de Escadas Individuais . . . . . .
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma escada . . . . . 2237 .
Estilos de escada 2246 2247
Gerenciando Estilos de Escadas . . . . . 2248 .
Criando um Estilo de Escada 2248
Especificando as regras de projeto de um estilo de escada . . . . . 2249 .
Especificando as longarinas de um estilo de escada . . . . . 2251 .
Especificação de cantos chanfrados para longarinas centrais . . . . . 2253 .
Especificando os componentes de um estilo de escada . . . . . 2256 .
Especificando a extensão do patamar de um estilo de escada 2258
Atribuindo materiais a componentes em um estilo de escada . . . . . 2260 .
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de escada . . . . . 2262 .
Especificando a exibição da numeração do espelho de um estilo de escada . . . . 2268 .
Especificando classificações para um estilo de escada . . . . . .
Adicionando notas e arquivos a um estilo de escada . . . . . 2269 . . . 2270
Estilos de enrolador de escada 2271
Criando um estilo de enrolador de escada 2271
Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada 2272
Adicionando notas e arquivos a um estilo de enrolador de escada 2273
Gerador de torre de escada 2274
Criando uma torre de escada 2274
Modificando uma torre de escada 2277

Capítulo 28 Corrimões 2279

Trilhos 2279
Usando ferramentas de corrimão para criar corrimãos . . . . . .
Criando um corrimão . . . . . 2281 .
Criando um corrimão anexado com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2282 .
Criando um corrimão autônomo com configurações especificadas pelo usuário . . 2282 . . . 2286
Criando um corrimão a partir de uma polilinha 2290
Criando uma ferramenta de corrimão . . . . . .
Edição de guarda-corpos . . . . . 2290 .
Usando alças para editar guarda-corpos . . . . . 2292 .
Adicionando um poste a um corrimão . . . . . 2292 . 2293
Removendo um poste de um corrimão 2294
Redistribuindo postes em um corrimão 2295

Machine Translated by Google

Postagens ocultas . . . . . .
Mostrando postagens ocultas . . . . . 2295 .
Invertendo a direção do corrimão . . . . . 2295 . . .
Ancorando um corrimão existente em uma escada . . . . . 2296 . . .
Ancorando um corrimão existente a um objeto . . . . . 2296 . 2297
Liberando um corrimão ancorado . . . . . .
Centralizar um corrimão usando ferramentas de modificação . . . . . 2299 . . .
Criar uma matriz de corrimão usando ferramentas de modificação . . . . . 2299 .
Reposicionando um corrimão com ferramentas de modificação . . . . . 2299 .
Espaçamento uniforme de guarda-corpos com ferramentas de modificação . . . . . 2300 . 2300
Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de
um corrimão . . . . . 2301 .
Especificando configurações de limpeza para um guarda-corpo . . . . . 2305 .
Adicionando um perfil personalizado a um componente de corrimão . . . . . 2306 .
Editando um perfil personalizado de um componente de corrimão 2307
Especificando a exibição de um componente de perfil personalizado de
um corrimão . . . . . 2311 .
Mudando o estilo de um corrimão . . . . . 2315 .
Troca dos Trilhos Superiores . . . . . 2315 .
Troca dos trilhos inferiores 2317
Mudando as Postagens . . . . . .
Alterando as Extensões do Guarda-corpo nos Níveis do Piso . . . . . 2318 .
Alterando as extensões do guarda-corpo nos patamares . . . . . 2319 . . .
Alteração das propriedades de ancoragem de um corrimão . . . . . 2320 .
Especificando a orientação do corrimão perpendicular . . . . . 2321 . 2322
Alterando a localização de um corrimão . . . . . .
Aplicando as propriedades da ferramenta a um corrimão existente . . . . . 2324 . . .
Anexar hiperlinks, notas e arquivos a um corrimão . . . . . 2326 . . .
Estilos de corrimão . . . . . 2326 .
Criando um estilo de corrimão . . . . . 2327 . 2329
Especificando os trilhos superiores de um estilo de guarda-corpo . . . . . .
Especificando os trilhos inferiores de um estilo de guarda-corpo . . . . . 2330 .
Especificando Postes de um Estilo de Guarda-corpo . . . . . 2332 .
Especificando os componentes de um estilo de corrimão . . . . . 2333 . . .
Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado . . . . . 2335 . 2337
Especificando as extensões de corrimão de um estilo de corrimão . . . . . .
Especificando os materiais de um estilo de corrimão . . . . . 2337 . . .
Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão . . . 2339 .
Especificando classificações para um estilo de corrimão . . . . . 2342 . . .
Anexando notas e arquivos a um estilo de corrimão . . . . . 2343 . 2343
Adicionando perfis e blocos de corrimão personalizados a um estilo de corrimão . . . . 2344 .
Adicionando um bloco personalizado a um estilo de corrimão . . . . . 2344 .
Adicionando um perfil personalizado a um estilo de corrimão 2349
Desativando um bloco personalizado ou perfil personalizado em um corrimão
Estilo 2354
Removendo um bloco personalizado de um estilo de corrimão 2354

Machine Translated by Google

Capítulo 29 Telhados 2357

Telhados . . . . . .
Usando ferramentas de telhado para criar telhados . . . . . 2357 .
Criando um telhado inclinado . . . . . 2358 . . .
Criando um telhado de duas águas . . . . . 2359 .
Criando Dormers . . . . . 2360 . . . 2362
Criando um telhado inclinado com configurações especificadas pelo usuário . . . . . .
Criando um telhado de duas águas com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2362 .
Criando um telhado a partir de paredes . . . . . 2363 . . .
Criando um telhado a partir de polilinhas . . . . . 2364 . . .
Criando uma ferramenta de telhado . . . . . 2365 . 2366
Edição de Telhados . . . . . 2368 .
Usando alças para editar telhados . . . . . 2369 .
Aplicando as propriedades da ferramenta a um telhado existente . . . . . .
Alterar as dimensões de um telhado . . . . . 2369 . . .
Alterando as arestas e faces de um telhado . . . . . 2370 . . . 2371
Convertendo um telhado em lajes de telhado . . . . . .
Especificando o material de um telhado . . . . . 2372 .
Especificando as propriedades de exibição de um telhado . . . . . 2373 .
Especificando a hachura de um telhado . . . . . 2374 .
Alterar a localização de um telhado . . . . . 2375 . . 2376
Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a um Telhado 2377

Capítulo 30 Lajes e Lajes de Cobertura 2379

Visão Geral de Lajes e Lajes de Cobertura 2379
Usando ferramentas para criar lajes e lajes de telhado 2384
Criando uma laje ou uma laje de telhado . . . . . 2384 .
Criando uma laje/laje de telhado com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2386 .
Criando uma laje ou laje de telhado a partir de paredes . . . . . 2389 .
Criando uma laje de telhado a partir de um telhado 2392
Criando uma laje ou laje de telhado a partir de uma polilinha 2393
Criando uma laje a partir de um espaço . . . . . .
Criando uma ferramenta de laje ou laje de telhado . . . . . 2396 .
Edição de Lajes e Lajes de Cobertura . . . . . 2397 .
Usando alças para editar lajes/lajes de telhado . . . . . 2400 . 2401
Aplicando Propriedades da Ferramenta a uma Laje/Laje de Telhado Existente 2420
Alteração das Propriedades de Lajes ou Lajes de Cobertura . . . . . .
Usando ferramentas contextuais de laje e laje de telhado . . . . . 2420 .
Criando um telhado de duas águas recortado . . . . . 2426 . . .
Criando uma mansarda em uma laje de telhado . . . . . 2458 . 2459
Estilos de laje e laje de cobertura 2460
Criando um estilo de laje ou laje de telhado . . . . . .
Especificando os componentes de um estilo de laje ou laje de telhado . . . 2461 .
Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado . . . . . 2463 . 2470

Machine Translated by Google

Especificando as propriedades de exibição de uma laje ou laje de telhado
Estilo . . . . . 2473 . 2478
Adicionando classificações a um estilo de laje ou laje de telhado 2478
Definindo um Estilo de Laje/Laje de Telhado como Limite para Espaços
Associativos . . . . . 2479 .
Anexar notas e arquivos a uma laje ou estilo de laje de telhado . . . . . 2480 .
Estilos de borda de laje e laje de telhado 2482
Criando um estilo de borda de laje ou laje de telhado . . . . . 2484 Criando Perfis para o Frontal e o
Especificando a saliência, o corte de aresta e o ângulo de um estilo
de aresta de laje/laje de telhado . . . . .
Sofito . . . . . 2485 . . . 2487
Controlando arestas de perfil e extrusão . . . . . 2488 . 2490
Especificando uma fáscia e um sofito para uma laje/borda de laje de telhado
Estilo . . . . . 2494 .
Editando a geometria da fáscia e sofitos . . . . . 2495 . 2496
Atribuição de materiais a um estilo de aresta de laje/laje de telhado . . . . . .
Ativação de materiais para um estilo de borda de laje/laje de telhado . . . . .
Anexar notas e arquivos a um estilo de borda de laje/laje de telhado . . .

Capítulo 31 Componentes estruturais 2499
Membros Estruturais . . . . . .
Fluxo de trabalho para criar estilos para membros estruturais . . . . . 2499 . 2504
Criando estilos de membro estrutural no membro estrutural
Catálogo 2505
Abrindo o Catálogo de Membros Estruturais 2507
Criando um estilo a partir de uma forma no membro estrutural
Catálogo 2507
Localizando uma Forma no Catálogo de Membros Estruturais a partir de um
Componente estrutural em um desenho 2509
Abrindo um Arquivo de Catálogo no Catálogo de Membros Estruturais . . . 2509
Criando um estilo de membro estrutural com o estilo de membro
Mago . . . . . estrutural .
Criando colunas com perfis definidos pelo usuário . . . . . 2510 . . .
Criando Ferramentas de Membros Estruturais . . . . . 2512 . 2513
Criando uma ferramenta de viga 2513
Criando uma ferramenta Brace . . . . . .
Criando uma ferramenta de coluna . . . . . 2518 .
Usando ferramentas de membro estrutural para criar membros estruturais . . . 2523 .
Criando uma viga . . . . . 2527 . 2528
Criando vigas com configurações especificadas pelo usuário 2530
Criando uma cinta . . . . . 2539 .
Criando um colchete com configurações especificadas pelo usuário . . . . . 2540 .
Criando uma coluna autônoma 2545
Criando uma coluna autônoma com especificado pelo usuário
Configurações 2546
Criando colunas com perfis definidos pelo usuário 2550

Machine Translated by Google

Criando Colunas Ancoradas em Grade 2551
Criando colunas ancoradas em grade com especificado pelo usuário
Configurações 2553
Criando um componente estrutural a partir do trabalho de linha . . . . . 2558 . . 2559
Editando Membros Estruturais . . . . . 2560 .
Usando alças para editar componentes estruturais . . . . . 2566 .
Alterando o comprimento do membro estrutural . . . . . 2567 .
Alterando os deslocamentos inicial e final do membro estrutural . . . 2569 .
Alterar o ponto inicial e o ponto final do elemento estrutural . 2570
Alteração do rolo de membro estrutural 2571
Alterar o raio de um componente estrutural curvo . . . . .
Sobre componentes estruturais curvos . . . . . 2572 .
Alteração da justificação do componente estrutural . . . . . 2573 .
Alteração do tipo de membro estrutural . . . . . 2575 . 2576
Aparando Membros Estruturais . . . . . 2584 .
Alterando o estilo de um componente estrutural . . . . . 2584 .
Aplicando Propriedades de Ferramenta a um Membro Estrutural . . . 2584 . 2584
Especificando a exibição do plano de corte de um membro estrutural .
Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um
Membro Estrutural 2586
Especificando os deslocamentos para um membro estrutural no plano baixo
Detalhe 2588
Anexando Hiperlinks, Notas e Arquivos a um Membro
Estrutural . . . . . 2589 . . . 2589
Trabalhando com modificadores de corpo de membro estrutural . . . . . 2590 . . .
Adicionando um modificador de corpo a um membro estrutural . . . . . 2591 . . .
Subtraindo um modificador de corpo de um componente estrutural . . . 2593 .
Substituindo um membro estrutural por um modificador de corpo . . . 2594 . 2597
Editando a geometria de um modificador de corpo . . . . . 2598 .
Gerenciando Modificadores Corporais . . . . . 2598 . 2598 . . .
Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa . . . . . 2599 .
Trabalhando com condições de interferência de membros estruturais . . . . . 2601 . 2601
Criando Condições de Interferência de Barras Estruturais . . . . . 2602 . . .
Removendo Condições de Interferência de Componentes Estruturais . . . 2603 . 2604
Editando Condições de Interferência de Barras Estruturais 2607
Estilos de membros estruturais 2617
Criando um Estilo de Barra Estrutural no Gerenciador de Estilos . . . .
Especificando os materiais de um estilo de membro estrutural . . . . . Associativo . .
Especificando as propriedades de exibição de um membro estrutural
Estilo . . . . . 2618 .
Especificando classificações para um estilo de membro estrutural . . . 2618 . 2619
Definindo um Estilo de Membro Estrutural como Limite para
Espaços 2622
Anexar notas e arquivos a um estilo de membro estrutural . . . .
Criando membros estruturais personalizados . . . . . .
Compreendendo as regras de projeto de um componente estrutural . . .

Machine Translated by Google

Alteração da forma no estilo de um componente estrutural . . . 2625 .
Adicionar uma forma a um membro estrutural 2626
Visão geral do processo: criando um componente estrutural
Membro (coluna cônica) . . . . . único . . . 2627
Visão geral do processo: criação de um membro estrutural de
vários componentes (coluna composta) 2630
Visão geral do processo: criação de um membro estrutural de vários
componentes usando vários segmentos (estrutura rígida) . . . . . .
Criando formas personalizadas para membros estruturais . . . . . 2633 . 2640

Utilitários de Projeto 2645

Capítulo 32 Âncoras 2647

Âncoras . . . . . .
Trabalhando com âncoras de objeto . . . . . 2647 .
Adicionando âncoras de objeto . . . . . 2648 .
Liberando Âncoras de Objetos . . . . . 2649 . 2650
Trabalhando com âncoras de curva 2651
Adicionando âncoras de curva . . . . . .
Alterando a Posição de Objetos Ancorados em Curvas . . . 2651 .
Ancorando Objetos em Novas Curvas . . . . . 2652 .
Trabalhando com Líderes Âncoras . . . . . 2656 . 2657
Adicionando âncoras de líder 2657
Alterando a posição de objetos ancorados em nós de layout
com âncoras líderes . . . . . .
Grip-Editando Líderes . . . . . 2658 .
Extensão de Líderes . . . . . 2659 . . . 2660
Copiando Objetos para Todos os Nós de Layout 2660
Trabalhando com âncoras de nó 2661
Adicionando Nó Âncoras . . . . . 2661 Alterando a Posição dos Objetos Ancorados
nos Nós de Layout
com âncoras de nó 2662
Ancorando Objetos em Nós Diferentes 2663
Copiando Objetos para Todos os Nós de Layout . . . . . .
Trabalhando com Âncoras de Células . . . . . 2664 . .
Adicionando Âncoras de Células . . . . . 2665 . 2666
Alterando a posição e o tamanho dos objetos ancorados no layout
Células 2667
Ancorando Objetos em uma Célula Diferente . . . . . .
Copiando Objetos para Todas as Células de Layout . . . . . 2668 .
Trabalhando com âncoras de volume . . . . . 2669 . .
Adicionando âncoras de volume . . . . . 2669 . 2669
Alterando a posição e o tamanho dos objetos ancorados em
Volumes . . . . . .
Ancorando objetos em um volume diferente . . . . . 2670 . 2672

Machine Translated by Google

Copiando Objetos para Todos os Volumes de Layout . . . . . 2672 .
Liberando e Posicionando Objetos Ancorados . . . . . 2673 .
Liberando Objetos Ancorados . . . . . 2673 .
Posicionando Objetos Ancorados . . . . . 2673 .
Criando uma ferramenta de âncora 2674

Capítulo 33 Layout de Curvas e Grades 2677

Curvas de layout e grades . . . . . .
Usando curvas de layout . . . . . 2677 . 2678
Criando uma ferramenta de curva de layout 2679
Adicionando curvas de layout . . . . . .
Adicionando nós às curvas de layout . . . . . 2680 . . .
Removendo nós de curvas de layout . . . . . 2683 .
Alterando os deslocamentos das curvas de layout . . . . . 2684 . 2685
Alterando o Espaçamento do Nó de uma Curva de Layout 2686
Alterando as posições dos nós em uma curva de layout . . . . . .
Alterando o modo de espaçamento das curvas de layout . . . . . 2687 .
Alternando Curvas de Layout . . . . . 2688 .
Alterando as propriedades de exibição das curvas de layout . . . . . 2689 . 2690
Alterando o raio do nó para uma curva de layout 2691
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma curva de layout . . . .
Usando grades de layout . . . . . 2692 .
Criando uma ferramenta de grade de layout . . . . . 2693 .
Adicionando Grades de Layout Radial . . . . . 2693 . 2694
Alterando Grades de Layout Radial 2696
Adicionando grades de layout retangulares . . . . . .
Alterando grades de layout retangulares . . . . . 2697 .
Criando uma grade de layout com configurações especificadas pelo usuário . . . . 2698 . .
Criando uma grade de layout personalizada a partir do trabalho de linha . . . . . 2699 . . . 2701
Adicionando linhas a grades de layout 2702
Removendo linhas de grade de grades de layout . . . . . .
Alterando o modo de espaçamento das grades de layout . . . . . 2703 .
Alterando as propriedades de exibição das grades de layout . . . . . 2704 .
Alterando o raio do nó para uma grade de layout . . . . . 2705 . 2706
Criando e removendo limites para grades de layout 2707
Criando buracos em grades de layout . . . . . 2708 .
Removendo buracos de grades de layout . . . . . 2708 .
Alterando a localização das grades de layout . . . . . 2708 .
Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a uma Grade de Layout . . . 2709
Usando volumes de layout 2710
Criando uma ferramenta de volume de layout 2710
Adicionando volumes de layout 2712
Alterando Volumes de Layout 2714
Adicionando linhas de grade a volumes de layout 2714
Removendo linhas de grade de volumes de layout 2715
Alterando o Modo de Espaçamento de Volumes de Layout 2716

Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de exibição dos volumes de layout . . . . .
Alterando o raio do nó para um volume de layout . . . . . 2718 .
Alterando a Localização dos Volumes de Layout . . . . . 2718 .
Anexando hiperlinks, notas ou arquivos a um volume de layout . . 2719 . 2720

Capítulo 34 Grades 2723

Grades 2723
Usando ferramentas de grade de coluna para criar grades de coluna . . . . . .
Criando grades de colunas retangulares e radiais . . . . . 2724 . . . 2725
Criando uma grade de coluna 2726
Criando uma grade de coluna a partir de uma grade de layout . . . . . .
Criando uma grade de coluna dinamicamente . . . . . 2729 .
Criando uma Ferramenta de Grade de Coluna Estrutural . . . . . 2730 . . .
Criando uma grade de coluna personalizada a partir do trabalho de linha . . . . . 2730 . 2732
Criando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas 2732
Criando uma grade retangular . . 2734 Criando uma grade radial . . 2737 Editando a Lista de Tamanhos de Bay Pré-configurados . . 2739 Criando uma grade aprimorada com compartimentos de grade de tamanhos diferentes . . 2740 Criando uma grade aprimorada com linhas de grade variadas para cada lado 2741
Definindo a Exibição da Numeração da Grade ao Inserir o Grade 2745
Definindo o esquema de numeração e letras para bolhas de grade 2747
Definindo o Esquema de Numeração para Linhas de Grade Secundárias . . .
Editando Grades de Colunas e Grades de Colunas Personalizadas . . . . . 2748 .
Rotulando Grades de Colunas . . . . . 2749 . 2750
Dimensionamento de Grades de Colunas com Dimensões AEC Automáticas 2751
Alterando as dimensões de uma grade de coluna 2752
Alterando as linhas de uma grade de coluna ou coluna personalizada Grade . . . . . .
Editando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas . . . . . 2753 . 2760
Adicionando linhas a uma grade de coluna personalizada aprimorada 2760
Removendo linhas de uma grade de coluna personalizada aprimorada . . 2761
Dimensionamento de uma grade de coluna personalizada aprimorada 2762
Adicionando rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada Inserção . . . . . após . . . 2763
Editando rótulos em uma grade de coluna personalizada aprimorada 2764
Dimensionamento de compartimentos de grade individuais . . . . . .
Editando Propriedades Gerais da Grade de Colunas . . . . . 2765 .
Anexando Perfis de Corte a Grades de Colunas . . . . . 2765 .
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de coluna . . . 2765 . 2767
Alterando a Localização das Grades de Colunas 2768
Alterando a Exibição de Grades de Colunas 2769

Machine Translated by Google

Alterando o raio do nó para uma grade de coluna 2770
Usando ferramentas de grade de teto para criar grades de teto 2771
Criando uma grade de teto 2772
Criando uma grade de teto com configurações especificadas pelo usuário 2772
Criando uma grade de teto a partir de uma grade de layout 2774
Criando uma grade de teto personalizada a partir do trabalho de linha 2774
Criando uma grade de teto dinamicamente . . . . .
Criando uma grade de teto com um limite de recorte . . 2775 .
Criando uma ferramenta de grade de teto 2776 2777
Editando grades de teto 2778
Alterando as dimensões de uma grade de teto . . . . .
Alterando as linhas de uma grade de teto . . . . 2778 .
Anexar perfis de recorte a grades de teto . . . . 2779 .
Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de teto . . . 2786 .
Alterando a localização das grades do teto . . . . 2789 . . . 2790
Alterando a Exibição das Grades do Teto . . . . .
Alterando o raio do nó para uma grade de teto . . . . 2791 . . . 2791

Capítulo 35 Ferramentas de desenho de detalhes 2793
Linhas de Construção 2793
Criando linhas de construção a partir de objetos/linhas existentes . . . . .
Criando linhas de construção independentemente . . . . 2793 .
Ferramentas de Produtividade Hatch . . . . 2796 . 2796
Reposicionando uma Hachura 2797
Gerando um limite de hachura . . . . .
Redefinindo um limite de hachura . . . . 2797 .
Ferramentas de modificação de AEC . . . . 2798 .
Aparar objetos de linha ou baseados em perfil . . . . 2802 . 2803
Aparando Linework ou Objetos Baseados em Perfil até uma Borda . . . 2804
Estendendo Linework para uma aresta . . . . .
Dividindo Linework e Objetos Baseados em Perfil . . . . 2805 .
Subtraindo de Linework e Objetos Baseados em Perfil . . . . 2806 .
Obscurecimento das Regiões do Linework . . . . 2808 . 2809
Mesclando Linework ou Objetos Baseados em Perfil 2810
Recorte de linhas de trabalho ou objetos baseados em perfil . . . . .
Trabalho de Linha Encolhida . . . . 2811 .
Criando Matrizes . . . . 2813 .
Reposicionamento a partir de um Ponto de Referência . . . . 2814 . 2815
Linhas de trabalho ou objetos com espaçamento uniforme 2815
Centralização de Linhas de Trabalho ou Objetos . . . . .

Capítulo 36 Perfis 2817
O que são Perfis? 2817
Criando Perfis 2819

Machine Translated by Google

Definindo a direção das arestas do perfil e da extrusão . . . . . .
Adicionando um Perfil a um Componente de Objeto . . . . . 2820 . . .
Editando um perfil no local . . . . . 2823 .
Convertendo Perfis em Polilinhas . . . . . 2824 . 2828

Capítulo 37 Blocos de máscara 2831

Blocos de máscara . . . . . .
Criando definições de bloco de máscara . . . . . 2831 . . .
Criando uma definição de bloco de máscara a partir de uma polilinha . . . . . 2832 . 2832
Criando uma definição de bloco de máscara a partir de um bloco de máscara existente Definição . . . . 2833 Importando definições de bloco de máscara . . 2834
Exportando definições de bloco de máscara para um novo desenho 2835
Exportando Definições de Bloco de Máscara para um Desenho Existente . . . 2835
Editando uma definição de bloco de máscara 2836
Adicionando classificações a uma definição de bloco de máscara . . . . . .
Purgando definições de bloco de máscara . . . . . 2838 .
Usando ferramentas de bloco de máscara para criar blocos de máscara . . . . . 2839 .
Adicionando um bloco de máscara . . . . . 2839 . 2840
Adicionando um Bloco de Máscara com Configurações Especificadas pelo Usuário 2841
Criando um bloco de máscara a partir de polilinhas . . . . . .
Criando uma ferramenta de bloco de máscara . . . . . 2842 . .
Anexando Blocos de Máscara a Objetos . . . . . 2842 .
Desanexar blocos de máscara de objetos . . . . . 2845 . 2846
Editando Blocos de Máscara 2846
Usando alças para mover blocos de máscara . . . . . .
Alterar a localização de um bloco de máscara . . . . . 2847 .
Editando o Perfil de um Bloco de Máscara . . . . . 2847 . 2848
Aplicando propriedades de ferramenta a uma referência de bloco de máscara existente 2851
Alterando as propriedades de exibição dos blocos de máscara . . . . . .
Anexando hiperlinks, notas e arquivos a um bloco de máscara . . . . 2851 . 2852

Capítulo 38 Blocos de múltiplas vistas 2855

Blocos de múltiplas visualizações . . . . . .
Criando Definições de Blocos Multi-View . . . . . 2855 . .
Visão geral do processo: criação de definições de bloco de várias visualizações . . 2856 .
Criando blocos de exibição . . . . . 2857 .
Criando uma nova definição de bloco de múltiplas vistas . . . . . 2857 . 2859
Conectando blocos de visualização a direções de visualização 2860
Definindo uma definição de bloco de múltiplas vistas como delimitadora para Espaços Associativos 2862
Anexando notas e arquivos a um bloco de múltiplas visualizações Definição 2862
Adicionando classificações a uma definição de bloco de múltiplas vistas . . . 2863

Machine Translated by Google

Adicionando uma Definição de Bloco de Vista Múltipla ao DesignCenter . . . . .
Criando uma ferramenta de bloco de múltiplas vistas . . . . . 2864 .
Adicionando blocos de múltiplas vistas a um desenho . . . . . 2866 .
Inserindo um Bloco Multi-View . . . . . 2869 .
Modificando Blocos Multi-View . . . . . 2869 . . 2871
Alterando a rotação de um bloco de múltiplas vistas . . . . . 2871 Alterando a Definição de Bloco de Vistas Múltiplas Associadas . . 2871 Alterando o Fator de Escala de um Bloco de Vistas Múltiplas . . . . 2872 Alterando o deslocamento de um bloco de múltiplas vistas usando alças . . 2872 Alterando a localização de um bloco de múltiplas vistas usando alças . . . 2873 Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a uma Visualização Múltipla Bloco 2875
Editando a Localização e Rotação de Atributos em uma Multi-View . Bloco . . . . . .
Atualizando Atributos do Bloco Multi-View . . . . . 2876 . . . 2877

Documentação 2879

Capítulo 39 Espaços 2881

Tipos de espaço . . . . . .
Fluxos de trabalho para espaços . . . . . 2881 .
Fluxo de Trabalho para Geração de Espaços Associativos . . . . . 2884 . 2884
Fluxo de trabalho para definir manualmente líquido, utilizável e bruto Áreas 2884
Fluxo de trabalho para determinar áreas líquidas, utilizáveis e brutas com um Padrão de Cálculo . . . . . .
Fluxo de trabalho para criar um relatório de avaliação de espaço . . . . 2885 . . . 2886
Ajustando Cálculos de Espaço 2887
Trabalhando com definições de lista - Visão geral . . . . . 2887 .
Trabalhando com Zonas - Visão Geral . . . . . .
Trabalhando com modificadores de cálculo - Visão geral . . . . . 2888 . .
Trabalhando com Planos de Corte de Cálculo - Visão Geral . . . . 2890 . . . 2891
Avançando para o AutoCAD Architecture 2011 a partir do Autodesk Architectural Desktop 2006 e anteriores . . . . . 2892 .
Conversão automática de áreas herdadas em espaços . . . . . 2895 .
Propriedades do espaço . . . . . 2897 .
Usando ferramentas de espaço para criar espaços 2903
Gerando Espaços Associativos 2904
Objetos de Fronteira para Espaços Associativos . . . . . .
Gerando um Espaço Associativo . . . . . 2905 .
Gerando espaços associativos a partir de refexs e blocos . . . 2916 . . .
Definindo um Tamanho Máximo de Gap para Espaços Associativos . . . . . 2921 . 2926
Atualizando Espaços Associativos 2927
Ativando e Desativando Atualizações Automáticas . . . . . .
Atualizando Espaços Associativos Manualmente . . . . . 2928 . 2930

Machine Translated by Google

Mesclando Espaços Associativos . . . . . 2931 .
Dividindo um Espaço Associativo . . . . . 2933 .
Deduzindo espaços de um espaço associativo . . . . . 2935 .
Tornando um espaço associativo ou não associativo . . . . . 2936 .
Solução de problemas de espaços associativos 2938
Criando Espaços Não Associativos . . . . . 2947 .
Desenhar um espaço 2D não associativo ou 3D com extrusão 2947
Convertendo objetos, perfis e polilinhas em não associativos . .
Espaços . . . . . 2951 . . .
Criando uma ferramenta de espaço 2955
Editando Propriedades Gerais do Espaço . . . . . 2960 .
Renomeando um Espaço . . . . . 2961 .
Mudando o estilo de um espaço . . . . . 2961 .
Alterar a localização de um espaço . . . . . .
Especificando o tipo de decomposição para um espaço . . . . . 2961 . . . 2962
Especificando as propriedades de texto de decomposição para um espaço . . .
2964 Especificando a Exibição do Plano de Corte de um Espaço 2966
Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a um Espaço . . 2967 Trabalhando com
limites de espaço . . 2968 Trabalhando com limites manuais . . . . 2969 Trabalhando
com limites baseados em estilo . . . . . .
. 2970
Trabalhando com Limites Baseados em um Padrão de
Cálculo de Área . . . . . .
Definindo o tipo de deslocamento de limite de um espaço . . . . . 2970 .
Especificando um Padrão de Cálculo de Área para um Desenho . . 2972 . . . 2974
Classificando um espaço de acordo com um padrão de
cálculo de área 2976
Alteração do Padrão de Cálculo de Área para Espaços
Existentes 2977
Trabalhando com desenhos com diferentes padrões de
cálculo de área . . . . . 2977 .
Padrões de cálculo de área definida pelo usuário . . . . . .
Editando Limites de Espaço . . . . . 2978 . . .
Alterando o Tipo de um Espaço . . . . . 2978 .
Alterando a Altura do Espaço . . . . . 2990 . 2993
Alterando a altura dos espaços 3D com extrusão . . . . . .
Alterando a Altura de Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 2993 . 2995
Alterando a Altura das Superfícies Espaciais (3D Extrudado
Espaços) . . . . . .
Operações booleanas para espaços 3D com extrusão . . . . . 2997 . . . 2998
Criando condições de interferência para espaços . . . . . .
Removendo condições de interferência de espaços . . . . . 2999 . . .
Mesclando espaços 3D extrudados . . . . . 3000 . . .
Dividindo espaços 3D com extrusão . . . . . 3000 .
Criando furos em espaços 3D com extrusão . . . . . 3004 . . . 3005
Criando Espaços a Partir da Interseção de Outros Espaços 3006

Machine Translated by Google

Aparar um espaço 3D com extrusão . . . . . 3011 . . .
Removendo Vazios de Espaços . . . . . 3013 .
Anéis Espaciais Invertidos . . . . . 3013 .
Invertendo todos os anéis em um espaço . . . . . 3014 . . . 3014
Operações Booleanas para Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 3014 .
Aparando Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 3016 .
Dividindo Superfícies de Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 3017 .
Unindo Superfícies de Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 3018 .
Mesclando Espaços de Forma Livre 3D com Objetos AEC 3019
Subtraindo Objetos AEC de Espaços de Forma Livre 3D . . . . . 3020 .
Interseção de Espaços de Forma Livre 3D com Objetos AEC . . . . . 3021 .
Editando com alça as superfícies de espaços de forma livre 3D . . . . . 3025 .
Editando Propriedades da Superfície do Espaço . . . . . 3026 . . 3028
Abrindo o gerenciador de espaço/zona . . . . . .
Editando as Propriedades da Superfície . . . . . 3029 .
Editando Superfícies de Teto e Piso . . . . . 3031 .
Trabalhando com Aberturas de Superfície . . . . . 3055 .
Configurando Relações de Adjacência entre Superfícies Espaciais . . . 3056 . 3057
Exibindo relações de adjacência entre superfícies de espaço . . . 3058 .
Estilos de Espaço . . . . . 3059 .
Criando um estilo de espaço . . . . . 3060 .
Especificando dimensões de destino para o espaço . . . . . 3061 .
Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço 3062
Anexando uma definição de lista a um estilo de espaço . . . . . 3062 Especificando as
Especificando classificações para um estilo de espaço . . . . . 3065 Especificando a hachura
Propriedades de Exibição de um Estilo de Espaço . . . . 3068 Definindo o plano de corte do
Especificando os materiais de um estilo de espaço . . 3070 Anexando notas e arquivos a um estilo de
objeto de um estilo de espaço . . 3071 Convertendo estilos de área em estilos de espaço . . .
espaço . . . . 3072 .
Definições de lista . . . . . 3073 . .
Criando uma definição de lista . . . . . 3075 . . .
Especificando o aplicativo para uma definição de lista . . . . . 3075 . 3076
Editando uma Definição de Lista . . . . . 3076 .
Anexando notas e arquivos a uma definição de lista . . . . . 3077 .
Zonas . . . . . 3079 .
Usando ferramentas de zona para criar zonas . . . . . 3080 . . . 3083
Propriedades da zona . . . . . 3083 .
Criando uma Zona . . . . . 3085 .
Criando Zonas com Configurações Especificadas pelo Usuário . . . . . 3087 .
Criando estruturas de zona a partir de um modelo de zona . . . . . 3089 .
Criando uma ferramenta de zona 3090
Convertendo Grupos de Área em Zonas 3091
Zonas e Espaços . . . . . .
Anexar Espaços e Zonas a Zonas . . . . . .

Machine Translated by Google

Separando Espaços e Zonas de Zonas . . . . . 3092 .
Selecionando espaços e zonas anexadas a uma zona . . . . . 3092 .
Editando Zonas . . . . . 3093 .
Renomear uma Zona . . . . . 3093 .
Mudando o Estilo da Zona 3093
Alterando o Deslocamento do Limite da Zona . . . . . .
Alterando as regras de conteúdo de uma zona . . . . . 3094 .
Alteração do tipo de cálculo de uma zona . . . . . 3095 . . .
Alterando modificadores de cálculo para uma zona . . . . . 3095 .
Ordenando Estruturas de Zonas . . . . . 3096 . . . 3097
Criando Polilinhas a partir de Zonas . . . . . .
Especificando Propriedades de Exibição Adicionais para uma Zona . . . . . 3098 .
Anexando hiperlinks, notas ou arquivos a uma zona . . . . . 3100 .
Estilos de zona . . . . . 3102 .
Criando um estilo de zona . . . . . 3102 . . . 3103
Anexando uma definição de lista a um estilo de zona 3104
Restringindo o conteúdo de uma zona com base no estilo da zona . . . 3105
Especificando classificações para um estilo de zona . . . . 3106 Especificando as
Propriedades de Exibição de um Estilo de Zona . . . . 3106 Anexando notas ou
arquivos a um estilo de zona . . 3112 Convertendo Estilos de Grupo de Área em
Estilos de Zona . . . . . .
Modelos de zona . . . . . 3112 .
Criando um modelo de zona . . . . . 3114 . .
Construindo a estrutura de um modelo de zona . . . . . 3115 .
Anexando notas e arquivos a um modelo de zona . . . . . 3116 . 3119
Conversão de modelos de grupo de área em modelos de zona . . . . .
Trabalhando com Dados Espaciais . . . . . 3120 . . .
Propriedades de tabela de espaços . . . . . 3121 . .
Modificadores de cálculo . . . . . 3121 . . .
Definição de planos de corte de cálculo para espaços de forma livre 3D . . . . 3127 . 3133
Gerando Dados de Saída e Exportando Dados de Espaço . . . . . 3134 .
Decomposição Espacial . . . . . .
Avaliação do Espaço . . . . . 3135 . .
Usando Espaços para Análise de Carga . . . . . 3140 . . .
Conversão de Limites de Espaço em Paredes e Espaços . . . . . 3152 . 3160
Apêndice 1: Mudanças de Comando para Espaços e Áreas . . . . . .
Comandos de Área . . . . . 3161 .
Comandos de grupo de área . . . . . 3161 . . .
Comandos de Fronteira Espacial . . . . . 3162 .
Apêndice 2: Padrões de cálculo de área predefinidos . . . . . 3163 . 3164
Cálculo de Espaços com Base no Padrão de Cálculo de Área
Básica . . . . . .
Cálculo de Espaços Baseado na Norma DIN 277 . . . 3165 . . .
Cálculo de espaços com base no padrão SIS . . . . . 3166 . . .
Cálculo de espaços com base no padrão BOMA . . . . 3170 . . . 3175

Machine Translated by Google

Apêndice 3: Implementando um plug-in padrão de cálculo de área com a API .NET do AutoCAD Architecture 3180
Implementando um Padrão de Cálculo de Área 3180
Implementando Regras de Deslocamento . . . . . 3181 . . . 3189

Capítulo 40 Seções 3213

Seções 3213
Fluxo de trabalho para criar uma seção 2D ou 3D ou uma vista de seção ao vivo . . . 3213
Desenhar e Editar Linhas de Seção 3219
Desenhar uma linha de corte e marcas . . . . . 3220 . . . 3222
Alterando a altura de uma seção usando alças 3224
Alterando a extensão inferior de uma seção usando alças . . . 3224
Alterando o comprimento de uma seção usando alças 3225
Alterando as dimensões do ângulo de uma seção . . . . . 3226 . . . 3228
Criação de subdivisões gráficas para seções 2D e 3D 3229
Alterando uma subdivisão usando alças . . . . . 3230 . . .
Alteração dos atributos da marca de seção 3230
Alterando a localização de uma linha de seção 3230
Modificando uma linha de seção usando alças . . . . . 3231 . 3232
Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma linha de seção 3233
Criando uma Seção 2D ou 3D 3233
Criando uma Seção 2D Horizontal 3235
Criando e editando uma vista de seção ao vivo . . . . . 3237 . . . 3238
Criando uma vista de seção dinâmica 3239
Atualizando uma vista de seção ao vivo 3239
Exibindo o corpo seccionado em uma vista de seção ao vivo 3239
Removendo uma vista de seção ao vivo 3241
Editando uma Seção 2D ou 3D 3241
Usando alças para editar linhas em uma seção 2D 3242
Mudando a Exibição de Subdivisões Gráficas em 2D Seção 3243
Alterando a exibição de subdivisões gráficas em um 3D Seção . . . . . 3245 . . 3246
Invertendo uma seção 2D ou 3D 3247
Alterar o estilo de uma seção 2D 3247
Criando um limite de material em uma seção 2D 3247
Editando um limite de material 3248
Editando e mesclando linhas de trabalho em uma seção 2D . . . . . 3253 . . . 3255
Alteração da localização de uma seção 2D ou 3D . . . . . 3256 . . .
Anexar hiperlinks, notas e arquivos a um 2D ou 3D Seção 3257
Atualizando uma Seção 2D ou 3D . . . . . 3259 . 3260
Atualizando Seções 2D Globalmente 3261
Tipos de desenho de projeto suportados 3261
Atualização global de seções e elevações 2D em um projeto ou uma Pasta 3261

Machine Translated by Google

Atualizando Desenhos Legados . . . . . 3262 .
Estilos de seção 2D . . . . . .
Criando um estilo de seção 2D . . . . . 3263 . .
Adicionando um componente de exibição a um estilo de seção 2D . . . . . 3265 .
Removendo um componente de exibição de um estilo de seção 2D . . . 3266 . 3267
Sobre componentes e materiais de exibição de seção 2D e 3D 3268
Usar propriedades e materiais de subdivisão na seção 2D Estilos 3275
Use o componente de corpo 3D de um material para a seção Linha de trabalho . . . . . 2D . .
Adicionando uma regra de projeto a um estilo de seção 2D . . . . . 3275 .
Alteração de uma regra de projeto em um estilo de seção 2D . . . . . 3276 . . .
Remoção de uma regra de projeto de um estilo de seção 2D . . . . . 3278 .
Adicionando classificações a um estilo de seção 2D . . . . . 3278 . . . 3279
Alterar a camada, a cor e o tipo de linha de uma seção 2D Estilo . . . . . .
Anexando notas e arquivos a um estilo de seção 2D . . . . . 3279 . . . 3280

Capítulo 41 Elevações 3283

Trabalhando com Elevações . . . . . 3283 .
Fluxo de trabalho para criar uma elevação 2D ou 3D . . . . . 3289 .
Desenhar e Editar Linhas de Elevação . . . . . 3290 .
Desenhar uma linha de elevação e marcar 3293
Alterando a altura de uma elevação usando alças 3295
Alterar a extensão inferior de uma elevação usando Apertos . . . . . 3296 .
Alterando o comprimento de uma elevação usando alças . . . . . 3297 .
Alterando as Dimensões do Ângulo de uma Elevação 3298
Criando Subdivisões Gráficas para Elevações 2D e 3D . . . 3299
Alterando os Atributos de Marca de Elevação . . . . . 3301 .
Alterando a localização de uma linha de elevação . . . . . 3301 .
Modificando uma linha de elevação usando alças . . . . . 3302 .
Anexando Hiperlinks, Notas e Arquivos a uma Linha de Elevação . . 3303
Criando uma Elevação 2D ou 3D 3304
Criando uma Elevação 2D Horizontal . . . . . .
Editando uma Elevação 2D ou 3D . . . . . 3306 . . .
Usando alças para editar linhas em uma elevação 2D . . . . . 3308 . 3308
Mudando a Exibição de Subdivisões Gráficas em 2D Elevação 3310
Alterando a exibição de subdivisões gráficas em um 3D Elevação . . . . . .
Invertendo uma Elevação 2D ou 3D . . . . . 3311 .
Alterar o estilo de uma elevação 2D . . . . . 3312 . 3313
Adicionando e removendo componentes personalizados para uma elevação 3313

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de sombreamento de superfície para uma subdivisão de elevação . . . 3315 Especificando a Exibição de Linhas de Trabalho 2D para uma Elevação . . . . 3317 Criando um limite de material em uma elevação 2D . . . . 3318 Editando um limite de material . . . 3319 Editando e mesclando linhas de trabalho em uma elevação 2D . . . . . 3323 . 3325
Alteração da localização de uma elevação 2D ou 3D . . . . . 3326 . 3326
Anexar hiperlinks, notas e arquivos a um 2D ou 3D Elevação . . . . . 3328 . 3329
Atualizando uma Elevação 2D ou 3D . . . . . 3330 . . . 3331
Atualizando Elevações 2D Globalmente . . . . . 3331 .
Tipos de desenho de projeto suportados . . . . . 3333 . 3335
Atualização global de seções e elevações 2D em um projeto ou uma Pasta 3336
Atualizando Desenhos Legados 3340
Estilos de Elevação 2D . . . . . 3341 .
Criando um estilo de elevação 2D . . . . . 3341 .
Adicionando um componente de exibição a um estilo de elevação 2D . . . . 3343 . . .
Removendo um Componente de Exibição de uma Elevação 2D Estilo . . . . . 3344 . 3344
Sobre componentes e materiais de exibição de elevação 2D e 3D . . . . . 3345 . . . 3346
Use propriedades e materiais de subdivisão em elevação 2D Estilos 3347
Use o componente de corpo 3D de um material para a elevação 2D Linha de trabalho . . . . . 3347 . . . 3347
Adicionar uma regra de projeto a um estilo de elevação 2D . . . . . 3349 . .
Alterar uma regra de projeto em um estilo de elevação 2D . . . . . 3351 .
Removendo uma regra de projeto de um estilo de elevação 2D . . . . . 3351 .
Adicionando classificações a um estilo de elevação 2D . . . . . 3352 .
Alterar a camada, a cor e o tipo de linha de uma elevação 2D Estilo 3353
Anexar notas e arquivos a um estilo de elevação 2D . . . . . 3353 . . . 3353

Capítulo 42 Projeção de linha oculta 3347

Projeção de linha oculta . . . . . 3347 . . . 3347
Criando uma projeção de linha oculta . . . . . 3347 . . . 3347

Capítulo 43 Dimensões AEC 3349

Dimensões AEC . . . . . 3349 . . . .
Opções e usos de dimensões . . . . . 3351 .
Dimensões associativas da seleção de objetos . . . . . 3351 .
Dimensões associativas de pontos escolhidos . . . . . 3352 .
Dimensões não associativas de pontos selecionados 3353
Dimensões do AutoCAD 3353

Machine Translated by Google

Visão Geral do Processo: Criando Dimensões AEC . . . . . .
Dimensões associativas de objetos . . . . . 3354 .
Pontos de dimensão para paredes . . . . . 3355 . .
Pontos de dimensão para aberturas de parede . . . . . 3355 .
Pontos de dimensão para grades . . . . . 3358 . . 3358
Pontos de dimensão para outros tipos de objeto . . . . . 3359 .
Pontos de dimensão do AutoCAD . . . . . 3360 .
Dimensões associativas em referências externas . . . . .
Dimensões associativas de pontos escolhidos . . . . . 3363 . . .
Especificando Preferências de Dimensão AEC . . . . . 3364 . 3365
Criando Dimensões AEC Usando Ferramentas de Dimensões AEC . . . . . .
Criando uma Dimensão AEC . . . . . 3368 .
Criando uma dimensão AEC com configurações especificadas pelo usuário . . . . 3369 .
Casos de Uso para Dimensões AEC . . . . . 3370 . . .
Convertendo uma dimensão do AutoCAD em uma dimensão AEC . . . . 3373 . 3380
Copiar as propriedades das dimensões AEC para as dimensões do AutoCAD . . 3382 .
Criando uma ferramenta de dimensão AEC . . . . . 3383 .
Editando Dimensões AEC . . . . . 3384 .
Adicionando pontos a uma dimensão AEC . . . . . 3385 .
Desvinculando pontos de dimensão de uma dimensão AEC 3390
Restaurando pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC . . . . 3392 .
Removendo pontos de cota sem estilo definido . . . . . 3394 .
Invertendo a direção de uma cota de parede AEC . . . . . 3395 .
Inverter posição do texto para dimensões AEC 3397
Substituindo a cota associativa do componente de parede
Pontos 3398
Reposicionamento de textos de dimensão, linhas de extensão
e cadeias de dimensão 3402
Redefinindo Textos de Dimensão Reposicionados, Linhas de Extensão
Cadeias Dimensionais . . . . . e . . 3403
Substituindo valores de dimensão e ocultando dimensão
Segmentos . . . . . .
Alteração do estilo de cota AEC . . . . . 3405 . 3409
Especificando pontos de dimensão de objeto para uma
dimensão AEC 3409
Especificando o estilo do AutoCAD e outras propriedades para um
3411 Dimensão . . . . . AEC . .
Anexando Hiperlinks, Notas e Arquivos a uma
Dimensão AEC . . . . . .
Estilos de dimensão AEC . . . . . 3414 . . 3415
Estilos de cota AEC e estilos de cota AutoCAD . . . . .
O assistente de estilo de cota AEC . . . . . 3415 .
Criando estilos de cota do AutoCAD . . . . . 3416 .
Criando um estilo de cota AEC . . . . . 3416 . 3417
Alteração do número de correntes em uma dimensão AEC
Estilo . . . .

Machine Translated by Google

Alterando os componentes de exibição de dimensão AEC 3419
Definindo objetos dimensionados na dimensão AEC
Estilo 3420
Especificando pontos de dimensão de objeto em dimensão AEC
Estilos 3422
Selecionando os estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades
dos estilos de cota AEC . . 3424 Alterando Propriedades de Estilo com
o Estilo de Cota AEC
Mago . . . . . 3426 .
Anexar notas e arquivos a um estilo de cota AEC . . . 3429
Perguntas e Respostas para Trabalhar com Dimensões AEC . . . . . 3430 .
Alteração de cor, tamanho do texto e setas . . . . . .
Atualização de dimensões AEC sob demanda . . . . . 3430 . . .
Alterando a altura do texto de números sobrescritos . . . 3430 . . .
Corrigindo o símbolo de erro . . . . . 3431 . . 3431
Encontrar mais pontos de dimensão do que o esperado 3432

Capítulo 44 Rótulos de Elevação 3433

Rótulos de Elevação 3433
Usando ferramentas de legenda de elevação para criar legendas de elevação 3434
Criando uma legenda de elevação . . . . . .
Criando legendas de elevação com configurações especificadas pelo usuário . . . 3435 .
Criando uma ferramenta de legenda de elevação . . . . . 3435 .
Modificando rótulos de elevação . . . . . 3437 . . 3438
Alterar a elevação de uma legenda de elevação 3439
Alterando o sistema de coordenadas de uma legenda de elevação . . .
Alterando a Definição de Bloco de Vistas Múltiplas Associadas . . . 3439 .
Alterando o fator de escala de uma legenda de elevação . . . . . 3439 .
Alterando o Deslocamento de uma Legenda de Elevação . . . . . 3440 . 3440
Exibir os blocos e atributos da vista de uma elevação
Etiqueta . . . . . 3441 .
Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a um Rótulo de Elevação . . 3442 .
Criando legendas de elevação definidas pelo usuário . . . . . 3443 .
Criando um Símbolo Gráfico 3443
Adicionando Atributos 3444
Criando um Bloco . . 3445 Criando um Bloco de Múltiplas Vistas . . . 3445
Adicionando a legenda de elevação ao AutoCAD DesignCenter . . . 3446

Capítulo 45 Campos 3449

Visão geral dos campos . . . . . .
Inserindo Campos . . . . . 3449 .
Inserindo Campos em um Desenho . . . . . 3451 . . .
Inserindo Campos em Definições de Conjunto de Propriedades . . . . . 3451 . 3453
Inserção de espaços reservados de campo nas propriedades do objeto 3456

Machine Translated by Google

Adicionando Campos às Propriedades de Estilo de Objeto . . . . . .
Inserção de campos em elementos de texto do AutoCAD . . . . . 3458 .
Campos de edição . . . . . 3459 .
Editando a Exibição de Campo . . . . . 3463 .
Atualizando Campos . . . . . 3466 . 3466
Convertendo Campos em Texto . . . . . .
Tipos de campos do AutoCAD Architecture . . . . . 3467 . . .
Campos do Projeto . . . . . 3467 . .
Selecionando um Campo de Projeto . . . . . 3467 .
Campos do Conjunto de Folhas . . . . . 3468 . 3469
Seleção de um campo de conjunto de folhas . . . . . .
Campos principais . . . . . 3472 .
Seleção de um campo de nota-chave . . . . . 3474 . . .
Campos do banco de dados . . . . . 3475 .
Selecionando um campo de banco de dados . . . . . 3476 . . 3478
Criando um link de dados para uma fonte ODBC 3481

Capítulo 46 Detalhes dos componentes 3489

Compreendendo os componentes de detalhe 3489
Inserção de componentes de detalhe 3490
Componentes do carimbo . . . . . .
Componentes de Matriz Linear . . . . . 3491 .
Componentes de preenchimento . . . . . 3493 .
Componentes de Bookends . . . . . 3494 . . . 3495
Componentes de matriz linear contável 3496
Componentes de Superfície . . . .
Componentes de superfície dimensionados dinamicamente . . . . . 3498 .
Componentes do Parafuso . . . . . 3499 . . .
Edição de componentes de detalhe em um desenho . . . . . 3500 . 3501
Usando ferramentas de componente de detalhe 3504
Adicionando ferramentas de componentes de detalhe a uma paleta de ferramentas . . . . . .
Modificando ferramentas de componentes de detalhe . . . . . 3504 .
Aplicando as propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha . . . . 3507 . 3510
Aplicando as propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha a partir de um Ferramenta 3510
Aplicando propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha a partir do Gerenciador de componentes de detalhe . . . . . .
Usando o Gerenciador de componentes de detalhes . . . . . 3511 .
Localizando um Componente de Detalhe . . . . . 3511 . 3512
Criando e modificando bancos de dados de componentes de detalhes 3515
Configurando a disponibilidade do banco de dados de componentes de detalhes 3545
Adicionando um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis 3545
Removendo um banco de dados de componentes de detalhes dos bancos de dados disponíveis 3547

Machine Translated by Google

Definindo permissões de banco de dados de componentes de detalhes em um multiusuário Ambiente . . . . . 3547 . 3548
Mesclando bancos de dados de componentes de detalhes antigos e novos . . . . . 3547 . 3548

Capítulo 47 Ferramentas de anotação e notas-chave 3549

A ferramenta de anotação básica . . . . . 3549 .
Criando uma anotação somente de texto . . . . . 3549 .
Criando texto com anotação de linha de chamada única . . . . . 3562 .
Adicionando e removendo linhas de chamada de chamadas . . . . . 3562 . . .
Criando uma Marca de Quebra . . . . . 3564 . . 3566
Criando uma anotação baseada em bloco com uma chamada de detalhe . . . . . .
Editando uma anotação baseada em texto . . . . . 3567 . . .
Editando uma marca de quebra de máscara . . . . . 3568 .
Editando uma anotação baseada em bloco . . . . . 3569 . 3569
Ferramentas de notas-chave 3570
Configurando a ferramenta de anotação para keynoting . . . . . .
Usando as Ferramentas de Inserção de Keynote . . . . . 3571 .
Usando as Legendas do Keynote . . . . . 3575 . . .
Visualizando e Editando Keynotes em um Desenho . . . . . 3579 . 3588
Especificando Keynotes 3593
Trabalhando com bancos de dados do Keynote . . . .
Ferramentas de seta norte e ponto de referência . . . . . 3596 .
Inserção de uma seta norte ou ponto de referência no desenho . 3615 . . .
Ferramentas de linha de classificação de incêndio . . . . . 3617 . . . 3617
Inserindo uma Linha de Classificação de Incêndio no Desenho 3619
Ferramentas de linha de correspondência . . . . . .
Inserindo uma linha de correspondência no desenho . . . . . 3620 .
Revisão de ferramentas de nuvem . . . . . 3622 .
Inserindo uma Nuvem de Revisão no Desenho . . . . . 3622 . 3625
Ferramentas de escala de barra 3626
Inserindo uma Escala de Barra no Desenho . . . . . .
Ferramentas de bolha de grade de coluna . . . . . 3628 .
Inserindo uma bolha de grade de coluna no desenho . . . . . 3628 .
Editando símbolos de anotação no desenho . . . . . 3630 . 3631
Editando símbolos de anotação baseados em bloco 3631
Editando símbolos de anotação baseados em polilinhas . . . . . 3634 .
Escala de anotação . . . . . 3637 .
Ferramentas de Anotação com Propriedades Anotativas . . . . . 3637 .
Especificando a escala de anotação 3640
Escalas de anotação e viewports 3640
Atualizando Objetos Anotativos Legados . . . . . .
Derivação de propriedades anotativas . . . . . 3642 . 3646

Capítulo 48 Textos explicativos 3649

Trabalhando com Chamadas 3649

Machine Translated by Google

Ferramentas de Chamada . . . . . 3652 .
Fluxo de trabalho para anotar desenhos com chamadas . . . . 3655 .
As propriedades de uma ferramenta de texto explicativo . . . . . 3656 .
Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo . . . . . 3663 .
Colocando Marcas de Título 3664
Colocar uma marca de título . . . . . 3664 .
Colocar chamadas de detalhes . . . . . 3665 .
Criando um detalhe no desenho da vista atual . . . . . 3665 .
Criando um detalhe em um desenho existente . . . . . 3668 .
Criando um detalhe em um novo desenho 3670
Colocando Chamadas de Seção . . . . . .
Criando uma seção no desenho atual . . . . . 3671 .
Criando uma seção em um desenho existente . . . . . 3672 .
Criando uma seção em um novo desenho . . . . . 3674 .
Colocando Chamadas de Elevação . . . . . 3677 . 3679
Colocando uma Chamada de Elevação Única . . . . . .
Colocando uma Chamada de Elevação Interior de Quatro Vias . . . . . 3679 .
Colocando uma Chamada de Elevação Externa de Quatro Vias . . . . . 3681 .
Colocar uma chamada sem uma vista de espaço do modelo . . . . . 3684 .
Referenciando uma Chamada para uma Vista Existente . . . . . 3685 . . . 3687
Abrindo uma vista de espaço do modelo . . . . . .
Excluindo uma vista de espaço do modelo . . . . . 3688 . . .
Resolução de campos em símbolos de texto explicativo . . . . . 3689 .
Trabalhando com chamadas fora de um projeto . . . . . 3689 .
Inserindo uma chamada em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto . . . . . 3690 . 3691
Abrindo vistas do espaço do modelo em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto . .
Excluindo vistas do espaço do modelo em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto . . 3692 .
Criando novas ferramentas de texto explicativo . . . . . 3693 . .
Usando campos em ferramentas de texto explicativo . . . . . 3694 . . .
Criando uma ferramenta de destaque . . . . . 3694 . . . 3695

Capítulo 49 Agendas e temas de exibição 3701
Horários . . . . . 3701 .
Terminologia da Tabela de Cronogramas no AutoCAD Architecture 3702
Fluxo de trabalho para anotar desenhos com tags e tabelas . . . 3704
Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades . . . . . .
Horários Básicos . . . . . 3705 .
Adicionando cronogramas usando ferramentas de tabela de cronogramas . . . . . 3709 . . .
Criando uma ferramenta de tabela de agendamento . . . . . 3709 . . . 3710
Adicionando Objetos a uma Agenda 3713
Removendo Objetos de uma Agenda . . . . . .
Selecionando novamente objetos para um cronograma . . . . . 3713 .
Desativando o marcador desatualizado . . . . . 3714 . . .
Atualizando uma Agenda Manualmente . . . . . 3714 . 3715
Localizando e visualizando objetos agendados em um desenho 3715
Agendar Marcas 3716

Machine Translated by Google

Adicionando Marcas Usando Ferramentas de Marcação de Agendamento . . . . . .
Criando uma Marca de Agendamento . . . . . 3718 . .
Criando uma ferramenta de marcação de agendamento . . . . . 3719 .
Ancorando um Tag de Agenda Existente a um Objeto . . . . 3722 . . .
Liberando um Tag de Agenda Ancorado . . . . . 3725 . . 3726
Visualizando a Conexão entre Tags e Objetos . . . . . .
Renumerando os Dados do Conjunto de Propriedades . . . . . 3726 .
Gerenciando tabelas de agendamento . . . . . 3727 .
Fluxo de Trabalho para Personalizar Tabelas de Horários . . . . . 3728 .
Trabalhando com estilos de tabelas de agendamento . . . . . 3729 . 3731
Exportando uma Agenda . . . . . .
Exportando dados de agendamento para objetos selecionados . . . . . 3753 .
Especificando as Propriedades de Exibição de uma Agenda . . . . . 3754 .
Alterando as Propriedades Gerais da Agenda . . . . . 3755 .
Alteração dos critérios de seleção de um cronograma . . . . . 3756 . 3757
Alterando o local de uma tabela usando alças . . . . . .
Alterando as Propriedades da Fonte Externa de uma Agenda . . . 3758 . . .
Adicionando quebras de tabela a uma programação . . . . . 3758 .
Adicionando informações de documentação a um cronograma . . . 3759 . . .
Editando dados da célula da tabela . . . . . 3761 . 3761
Adicionando dados de conjunto de propriedades a todos os objetos . . . . . .
Formatos de dados de propriedade . . . . . 3763 .
Expandindo o escopo dos dados programados . . . . . 3764 . . .
Dados do Conjunto de Propriedades . . . . . 3772 .
Anexando Dados do Conjunto de Propriedades a Objetos . . . . . 3772 . 3773
Inserindo Propriedades e Campos Manuais para Objetos . . . . . 3774 .
Editando ou Atualizando Campos nas Propriedades do Manual . . . . . 3775 .
Convertendo Campos em Propriedades Manuais em Texto . . . . . 3775 .
Removendo dados do conjunto de propriedades de um objeto . . . . . 3776 .
Anexando dados do conjunto de propriedades a estilos e definições 3776
Inserindo Propriedades e Campos Manuais para Estilos e Definições . . . . . .
Editando conjuntos de propriedades com base em estilo . . . . . 3777 . 3778
Editando conjuntos de propriedades com base em estilo anexados a objetos em Referências . . . . . arquivos . . . 3780
Removendo dados do conjunto de propriedades de um estilo ou definição . . . . 3782 .
Navegando pelos dados da propriedade . . . . . .
Definições do Conjunto de Propriedades . . . . . 3783 . .
Compreendendo as propriedades automáticas . . . . . 3785 .
Compreendendo Fórmulas . . . . . 3788 . 3792
Criando uma Definição de Conjunto de Propriedades 3803
Anexando notas ou arquivos de referência a uma definição de conjunto de propriedades . . . . . .
Especificando como a definição do conjunto de propriedades é aplicada . . . . 3804 . 3805
Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades 3807

Machine Translated by Google

Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades 3809
Adicionando uma definição de propriedade automática a um conjunto de propriedades Definição 3811
Adicionando uma definição de propriedade de localização a uma definição de conjunto de propriedades 3813
Adicionando uma definição de propriedade de classificação a um conjunto de propriedades Definição 3814
Adicionando uma definição de propriedade de material a uma definição de conjunto de propriedades 3817
Adicionando uma definição de propriedade do projeto a uma definição de conjunto de propriedades 3819
Adicionando uma Definição de Propriedade Âncora a uma Definição de Conjunto de Propriedades 3820
Adicionando uma Definição de Propriedade Gráfica a uma Definição de Conjunto de Propriedades 3822
Definições de propriedades de sequenciamento . . . . . 3824 .
Ocultando Propriedades . . . . . 3824 .
Editando uma Definição de Conjunto de Propriedades . . . . . 3825 .
Removendo todos os conjuntos de propriedades de objetos e estilos . . . . . 3829 .
Mesclando Definições de Conjunto de Propriedades 3829
Definições de lista 3830
Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual . . . . . 3831 . . .
Editando definições de lista . . . . . 3833 . 3833
Alteração do item de lista para um objeto . . . . . 3834 . 3834
Anexando notas ou arquivos de referência a uma definição de lista . . . .
Definições de classificação . . . . . 3836 . . . 3836
Visão geral do processo: inclusão de dados de classificação em cronogramas 3839
Um Caso de Uso de Classificação 3840
Criando uma Definição de Classificação . . . . . 3841 Anexando
Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação . . . 3843
Incluindo Classificações em uma Definição de Classificação . . Definições de Conjunto de Propriedades a uma Definição de Classificação . . . . . 3844 .
Editando uma Definição de Classificação . . . . . 3846 .
Alterando a Classificação de um Objeto . . . . . 3846 .
Anexando Notas e Arquivos a uma Classificação . . . . . 3847 .
Temas de Exibição . . . . . 3847 . . . 3847
Visão geral do processo: criação de temas de exibição . . . . . 3848 .
Criando e Editando Temas de Exibição . . . . . 3850 .
Criando uma Ferramenta de Tema de Exibição . . . . . 3852 .
Adicionando um tema de exibição a um desenho . . . . . 3854 . 3854
Desativando temas de exibição 3855
Ativando temas de exibição 3855
Exibir estilos de tema 3855

Machine Translated by Google

Criando um Estilo de Tema de Exibição . . . . . .
Tabelas de agendamento de solução de problemas . . . . . 3856 .
Pontos de interrogação nas células . . . . . 3860 . .
Objeto não listado . . . . . 3860 .
Quais conjuntos de propriedades anexar . . . . . 3860 . 3861
Alteração de Dados nas Tabelas de Horários . . . . . 3861 .
Números de objeto fora de ordem . . . . . 3862 .
Localizando um Objeto . . . . . .
Selecionando uma Célula Vazia . . . . . 3862 . .
INVÁLIDO em uma célula de tabela . . . . . 3862 . . 3862
Solução de problemas de estilos de tabelas de agendamento . . . . . 3863 .
Adicionar botão de coluna indisponível . . . . . 3863 .
Conjuntos de propriedades indisponíveis . . . . . 3863 .
Coluna de quantidade não totalizando 3863
Coluna de matriz exibindo dados em vez de uma matriz
Símbolo . . . . . .
Resolução de problemas de definições de classificação . . . . . 3863 .
Guia de classificação vazia em Propriedades de estilo . . . . . 3864 . . .
Título longo para uma propriedade de classificação . . . . . 3864 .
Classificações Propriedade para uma Definição de Conjunto de Propriedades . . . . . 3864 . 3865
Incluindo Classificações em uma Tabela de Horários . . . . . .
Objetos Não Incluídos no Cronograma . . . . . 3865 .
Classificações selecionadas, mas objeto não incluído . . . . . 3865 .
Solução de problemas de tags de agendamento . . . . . 3865 . 3866
Diferença entre tags de cronograma e cronograma do projeto
Etiquetas . . . . . 3866 .
Unidades de solução de problemas . . . . . 3866 .
Valores na guia Dados estendidos 3866

Capítulo 50 Conteúdo AEC e DesignCenter 3869

Visão geral do conteúdo AEC . . . . . .
Conteúdo AEC predefinido . . . . . 3869 .
Conteúdo AEC no navegador de conteúdo . . . . . 3870 .
Conteúdo AEC no DesignCenter . . . . . 3871 . 3871
Adicionando conteúdo AEC a desenhos 3874
Adicionando conteúdo do navegador de conteúdo . . . . . .
Adicionando conteúdo do DesignCenter . . . . . 3874 . . .
Adicionando layouts de fixação do DesignCenter . . . . . 3875 . 3876
Movendo o conteúdo entre o DesignCenter e o conteúdo
Navegador 3877
Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter . . . . .
Criação de conteúdo AEC personalizado . . . . . 3877 .
Usando o Assistente de conteúdo AEC . . . . . 3879 .
Edição de conteúdo AEC . . . . . 3879 . 3892
Modificando o conteúdo do DesignCenter com o conteúdo AEC
Mago 3892

Machine Translated by Google

Modificando Layouts de Dispositivos de Fixação . . . . . .
Desativando a sobreposição de escala de dimensão . . . . . 3892 . 3893

Outros Utilitários 3895

Capítulo 51 Câmeras 3897
Ajustando a posição da câmera 3897

Capítulo 52 Convertendo objetos em sólidos 3D 3899
Convertendo Objetos em Sólidos 3D . . . . . .
Convertendo Objetos em Objetos Sólidos 3D . . . . . 3899 . 3899

Capítulo 53 Auditoria Visual 3901
Trabalhando com Auditoria Visual . . . . . .
Realização de uma Auditoria Visual . . . . . 3901 . . 3902

Capítulo 54 Objetos AEC de referência 3903
Criando uma Referência de Entidade AEC . . . . . .
Adicionando uma referência a um objeto . . . . . 3903 . . .
Anexando um Objeto a uma Referência de Entidade Existente . . . . 3903 . 3904
Anexando Hiperlinks, Notas e Arquivos a uma Referência de Entidade . . . . . .
Alterando a Localização de uma Referência de Entidade . . . . . 3905 . 3905

Capítulo 55 Personalizando e adicionando novo conteúdo para detalhes

Componentes 3907
Introdução 3907
Um passo a passo do processo . . . . . .
Bancos de dados de componentes . . . . . 3909 .
Especificações da receita . . . . . 3911 .
Jigs e JigEnts . . . . . 3916 . 3941
Gabaritos Comuns 3943
Registo de receitas . . . . . 3949 .
Blocos e Bibliotecas de Blocos . . . . . 3957 .
Usando a geometria ideal . . . . . 3957 .
Blocos de nomeação 3959
Pontos Base para Blocos 3959
Coletando Blocos Semelhantes . . . . . 3959 .
Propriedades do Bloco . . . . . .
Chaves de camada . . . . . 3960 . .
Removendo Objetos Desnecessários . . . . . 3961 . 3961

Machine Translated by Google

Capítulo 56 Migração de bancos de dados de componente de detalhe e Keynote 3963

Migrando suas modificações de banco de dados 3963

Executando a Migração do Banco de Dados do Componente de Detalhes/Keynote Utilitário 3966

Índice 3969

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Fluxo de trabalho e usuário

Interface

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Novos recursos e Introdução

1

Bem-vindo ao AutoCAD Architecture 2011! Construído na nova plataforma AutoCAD® 2011, esta versão visa melhorar os fluxos de trabalho arquitetônicos e aumentar a facilidade de uso. Os usuários agora têm acesso a novas funcionalidades relacionadas à limpeza de paredes, renovação, recursos de grade aprimorados e restrições geométricas.

Novos recursos no AutoCAD Architecture 2011

As seções a seguir listam os recursos novos e aprimorados no AutoCAD Architecture 2011.

Ferramentas de produtividade para grades e paredes

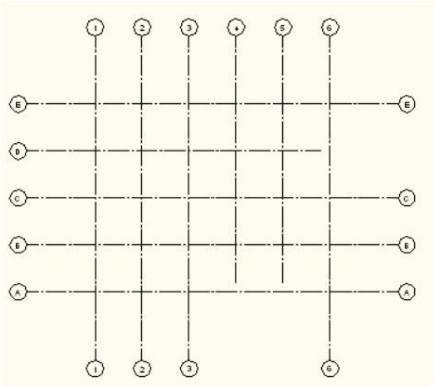
As ferramentas de produtividade oferecem funcionalidade aprimorada para criar grades de coluna, gerar colunas e posicionar portas e janelas em relação a pontos de parede ou linhas de grade. Para obter mais informações, consulte Criando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas na página 2732 e Editando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas na página 2760.

Com a nova ferramenta Column Grid, você pode definir uma série de aspectos não previamente definidos pelo usuário para uma grade de coluna.

Linhas de grade variáveis para cada lado da grade

Você pode definir um número diferente de linhas de grade para cada um dos quatro lados da grade:

Machine Translated by Google

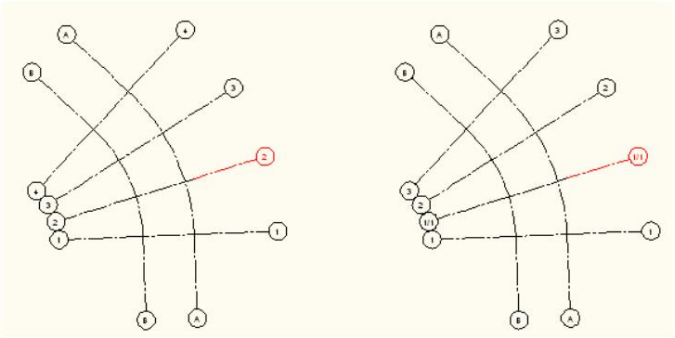


Para obter informações sobre como gerar linhas de grade variáveis, consulte Criando uma grade aprimorada com linhas de grade variadas para cada lado na página 2741.

Usando a numeração de grade primária e secundária

Você pode usar numeração primária e secundária ao rotular uma grade.

Inserindo uma linha de grade com numeração secundária

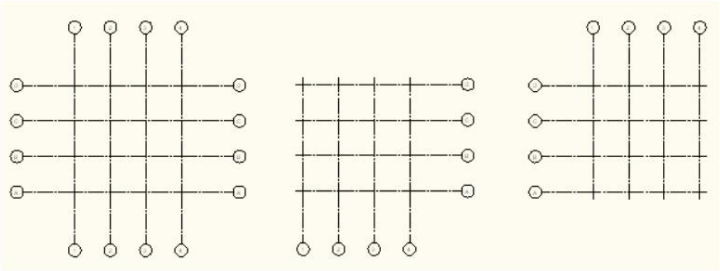


Você pode adicionar linhas de grade com um esquema de numeração secundário durante a criação da grade ou adicioná-las posteriormente. Para obter mais informações, consulte Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias na página 2748.

Numeração Seletiva da Grade por Lado da Grade

Você pode definir a exibição de rótulos para cada lado da grade individual. Você toma essa decisão durante a inserção da grade ou pode adicionar rótulos de grade posteriormente. Para obter mais informações, consulte Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir a grade na página 2745 e Adicionando rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada após a inserção na página 2763.

Machine Translated by Google



Propriedades da Grade

Além disso, a ferramenta Grade permite controlar as seguintes propriedades da grade:

ÿ Forma de grade ortogonal ou radial

ÿ número de linhas de grade

ÿ tamanho da baia vertical e horizontal

ÿ raio da grade interna (grade radial)

ÿ direção da grade no sentido horário ou anti-horário (grade radial)

ÿ bloco de múltiplas visualizações para rótulo de grade

ÿ esquema de numeração/letras da etiqueta da grade

ÿ prefixos para rótulos de grade

ÿ extensão da grade

ÿ extensão de rótulo de grade

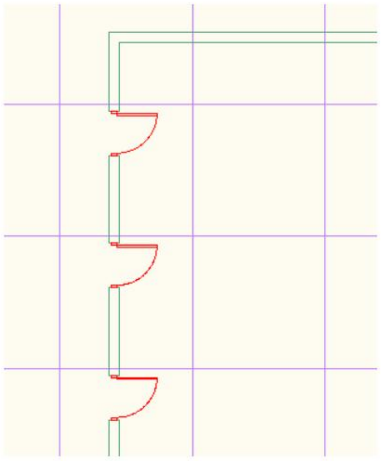
Com os comandos das Ferramentas de Produtividade, você pode posicionar portas e janelas precisamente em relação às paredes e linhas de grade. Para obter mais informações, consulte Adicionar portas e janelas em relação a paredes na página 1165 e Adicionar portas e janelas em relação a eixos de coluna na página 1168.

Colocando portas e janelas em relação a uma linha de grade

Você pode adicionar portas e janelas a uma parede com uma distância especificada para uma linha de grade.

Machine Translated by Google

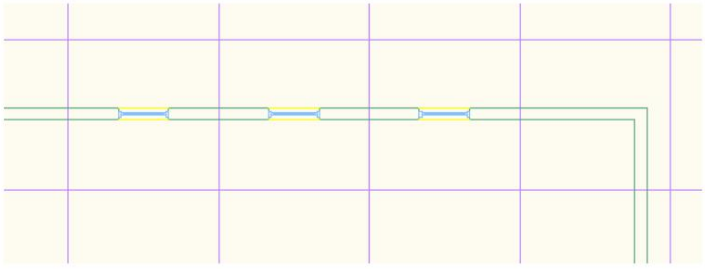
Adicionando várias portas a uma distância especificada às linhas de grade



Inserção de portas e janelas centralizadas entre linhas de grade

Você pode inserir uma porta ou janela em uma parede no centro entre duas linhas de grade.

Inserindo janelas no centro entre duas linhas de grade

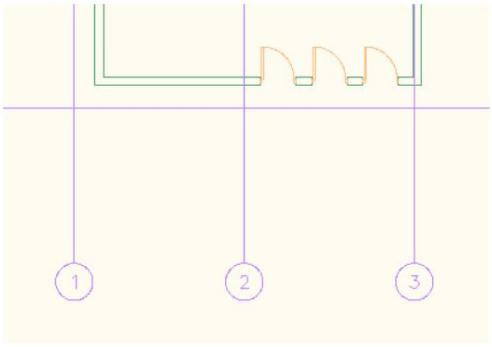


Inserção de portas e janelas uniformemente entre as linhas de grade

Você pode inserir um número fixo de portas ou janelas em distâncias iguais entre duas linhas de grade.

Machine Translated by Google

Inserção de portas uniformemente espaçadas entre as linhas de grade

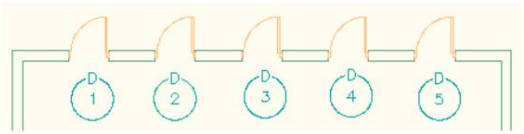


Inserindo portas e janelas uniformemente em uma parede

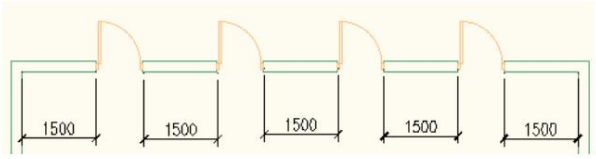
Você pode inserir várias portas e janelas uniformemente em uma parede. As seguintes opções podem ser definidas durante a inserção:

Número Fixo de Aberturas ou Distância Fixa entre Aberturas

ÿ Inserindo um número fixo de portas ou janelas em uma parede selecionada



ÿ Inserindo um número variável de portas ou janelas a uma distância especificada em uma parede selecionada

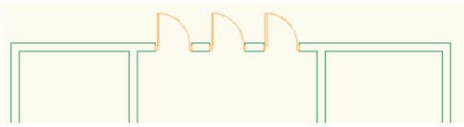


Inserção em um segmento de parede ou na parede inteira

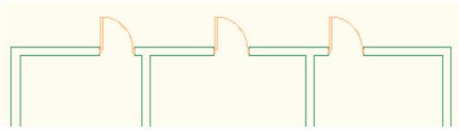
Você pode selecionar se portas ou janelas são inseridas ao longo de um segmento de parede (entre paredes que se cruzam) ou ao longo de toda a parede.

Machine Translated by Google

Inserção de várias portas uniformemente em um segmento de parede



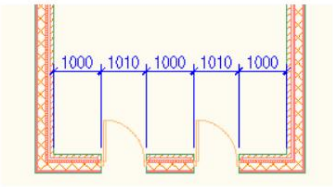
Inserção de várias portas uniformemente em toda a parede



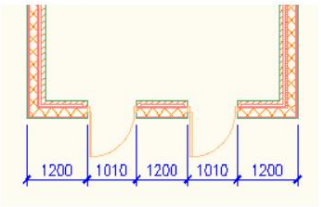
Inserção na borda interna da parede ou borda externa

Você pode selecionar se as portas ou janelas devem ser distribuídas uniformemente ao longo da parede externa ou da parede interna:

Distribuindo as portas uniformemente na parede interna



Distribuindo as portas uniformemente na parede externa



Renovação

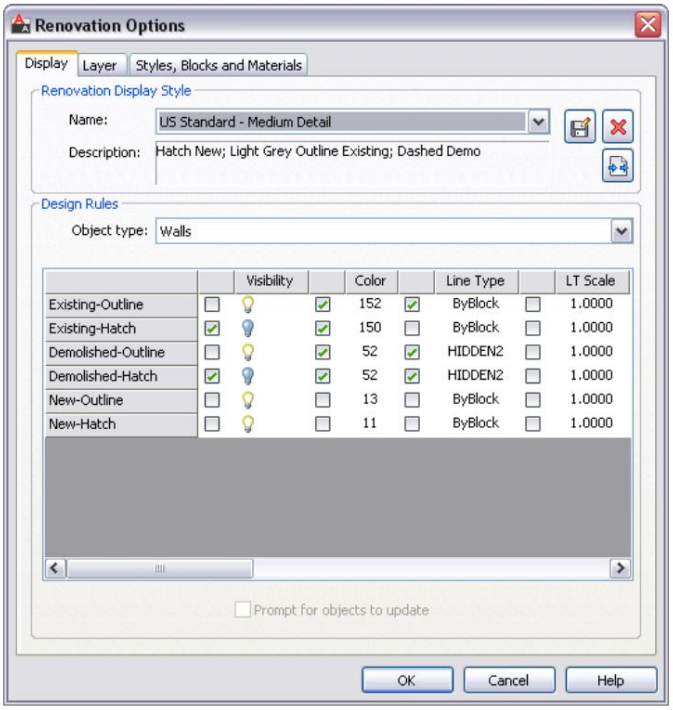
O recurso Renovação fornece um método eficiente de identificar facilmente objetos e associá-los a diferentes fases de um projeto de renovação.
Com o recurso de renovação, você pode, em um desenho, exibir construções existentes, demolidas e novas. Ao trabalhar em um único desenho e alternar entre os tipos de plano de renovação, você evita erros normalmente causados pela edição de vários desenhos. Para obter mais informações, consulte Renovação na página 565.

Machine Translated by Google

Quando você inicia o modo Renovação em um desenho, os objetos existentes são atribuídos à categoria existente. Se você excluir objetos, eles serão atribuídos à categoria de demonstração. Por exemplo, mover uma porta cria uma porta nova e uma porta de demonstração junto com as aberturas de parede correspondentes.

Estilo de exibição e regras de design

Na configuração de exibição Renovação, os objetos são exibidos de acordo com sua representação de exibição. As categorias de objeto Existente, Demolido e Novo são especificadas nesta configuração de exibição e podem ser visualizadas em exibições de planta, seção e elevação.



Interações entre objetos de construção

Os objetos de construção são categorizados automaticamente como Existente, Demolição ou Novo, e os objetos interagem com base em sua categoria. Por exemplo, os objetos categorizados como Existentes e Novos interagem entre si, mas os objetos categorizados como Demolição e Novos objetos não. Portanto, se você tiver paredes categorizadas como Demolição e paredes categorizadas como Novas e desejar que elas se cruzem, poderá modificá-las manualmente.

Machine Translated by Google

Melhorias na parede

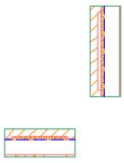
Vários aprimoramentos foram feitos para o recurso Paredes.

Limpeza Inteligente de Paredes

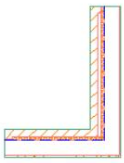
O recurso de limpeza inteligente de parede permite que você limpe rápida e facilmente as condições de interseção da parede para 2, 3 e vários segmentos de parede. Selecione os segmentos de parede e aplique uma condição de limpeza. Em geral, quando você seleciona um limite, ocorre uma condição de limpeza T. Se nenhum limite for selecionado, ocorrerá uma condição de limpeza L. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com Limpeza Inteligente na página 1310.

O recurso de limpeza inteligente da parede verifica a interseção das linhas de justificação da parede para ajudar na limpeza adequada da parede.

Use a limpeza inteligente para criar uma junta em L com 2 segmentos de parede.



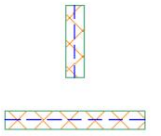
before intelligent cleanup



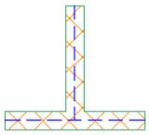
after intelligent cleanup

Machine Translated by Google

Use a limpeza inteligente para criar uma junta em T com 2 segmentos de parede.



before intelligent cleanup



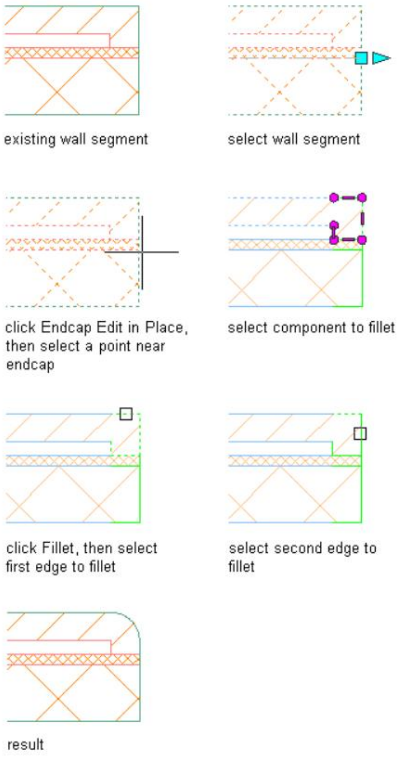
after intelligent cleanup

Usando Edit in Place para limpeza de parede

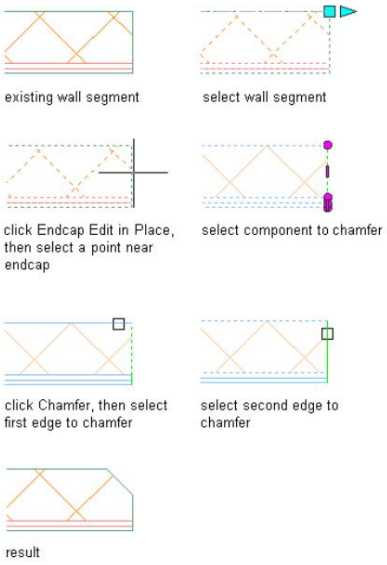
O recurso Edit-in-place permite que você crie conexões de parede como elas são na vida real e evita a necessidade de detalhamento extra de conexões de parede. Para pessoa física

Machine Translated by Google

componentes de parede, você pode adicionar ou remover vértices, mostrar ou ocultar arestas compartilhadas, aparar ou estender componentes e filetar ou chanfrar componentes.



Machine Translated by Google



Restrições geométricas

Você pode aplicar restrições dimensionais e geométricas a objetos AEC quando estiver trabalhando em uma vista de planta 2D. As restrições de objeto AEC são versões aprimoradas das restrições do AutoCAD, fornecendo a você funcionalidade adicional na interação entre objetos AEC. Em geral, as restrições de objeto AEC suportam a seleção inicial da entidade do objeto em vez da seleção do ponto.

Para obter mais informações, consulte Restrições de objeto AEC na página 1134.

Os seguintes objetos AEC suportam restrições:

ÿ Paredes

ÿ Grades de coluna

ÿ Colunas

ÿ Vigas

ÿ Paredes Cortinas

ÿ Elementos de massa

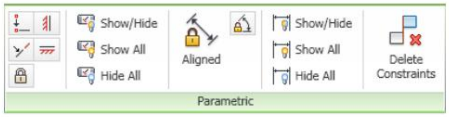
ÿ Blocos de múltiplas visualizações

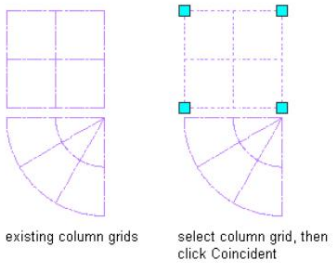
Machine Translated by Google

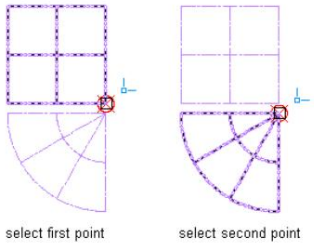
Exemplos do uso de restrições para objetos AEC incluem a restrição de paredes externas a uma grade de coluna usando as restrições Fix e Horizontal, alinhando a linha central de uma parede cortina com uma grade de coluna usando a restrição Align e ancorando 2 grades de coluna junto com a restrição Coincident.

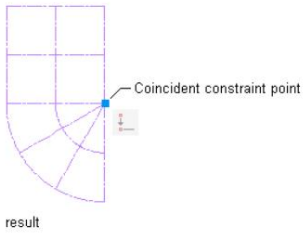
Quando você seleciona um dos objetos AEC que suportam restrições, o painel Paramétrico na faixa de opções exibe suas restrições disponíveis.

Painel paramétrico









Machine Translated by Google

Um início rápido para a transição do AutoCAD para Arquitetura do AutoCAD

Se você já realizou suas tarefas arquitetônicas com o AutoCAD e deseja fazer a transição para o AutoCAD Architecture, descobrirá que o uso de ferramentas projetadas especificamente para arquitetos fornece produtividade e benefícios adicionais em relação aos métodos de desenho do AutoCAD usados anteriormente.

O sistema de ajuda foi projetado para simplificar a transição do AutoCAD para o AutoCAD Architecture. Esses componentes de ajuda ajudarão os novos usuários com experiência anterior no AutoCAD a seguir facilmente para o trabalho com o AutoCAD Architecture:

ÿ **Visão geral da interface do usuário** Um método interativo para explorar o AutoCAD Interface de usuário de arquitetura.

Disponível na tela de boas-vindas e no menu suspenso Ajuda.

ÿ **Onde está o Meu Comando?** Uma ferramenta que lista os comandos por seus anteriores localização do menu no AutoCAD Architecture e exibe sua localização atual na faixa de opções.

Disponível no menu suspenso Ajuda.

ÿ **Vídeos de introdução** Filmes curtos sobre tarefas usadas com frequência em Arquitetura AutoCAD.

Disponível na tela de boas-vindas e na página de recursos de aprendizagem.

ÿ **Recursos de aprendizagem** Uma página com links para recursos para diferentes níveis de perícia.

Disponível na tela de boas-vindas e no menu suspenso Ajuda.

ÿ **Workshop de novos recursos** Uma visão geral dos novos recursos do AutoCAD Arquitetura.

Disponível na tela Bem-vindo, no menu suspenso Ajuda e na página principal de Ajuda.

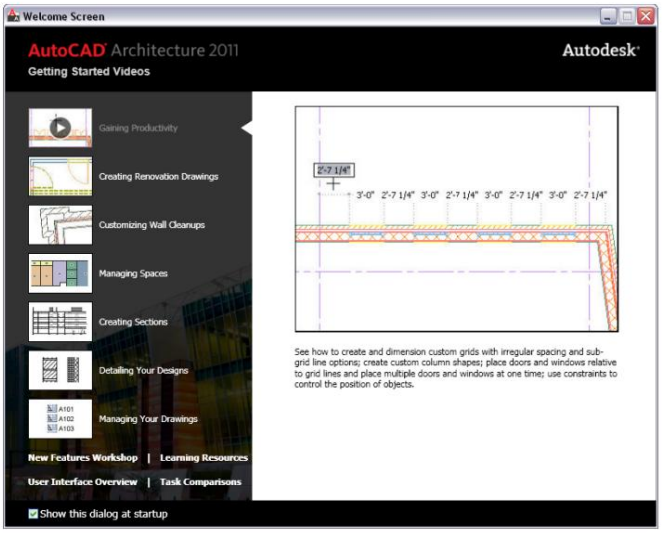
ÿ **Tour da interface do usuário** Um vídeo curto e introdutório sobre a interface do usuário do AutoCAD Architecture.

Disponível em *http:// www.autodesk.com/ autocadarchitecture-uivideo.*

A tela de boas-vindas fornece acesso centralizado a alguns desses componentes e é exibida quando você abre o aplicativo.

Machine Translated by Google

Tela de boas vindas

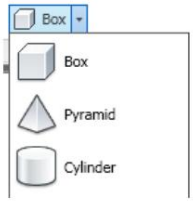
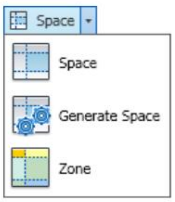


Esta visão geral das tarefas e como realizá-las no AutoCAD Architecture pode ajudá-lo a começar com facilidade. Para obter informações adicionais sobre a tarefa, abra o tópico da Ajuda ou assista a um dos vídeos de Introdução.

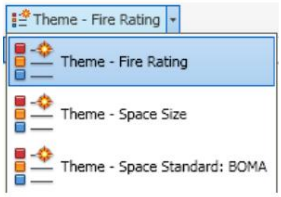
NOTA Os locais de software para ferramentas, paletas e catálogos listados abaixo são os locais padrão para uma instalação padrão nos EUA. As instalações personalizadas, bem como as versões localizadas, podem variar nas ferramentas que fornecem e na estrutura das paletas de ferramentas.

Como é que eu...	com Auto	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
	ferramentas CAD		
		Ferramentas de arquitetura	
Trabalhar com Com conceitual Massa no?			

Machine Translated by Google

Como é que eu...	com Auto	com localização da faixa de opções Auto cafajeste ferramentas CAD	Mais Informações
		Ferramentas de arquitetura	
Projeto Massa no Viga sim?	sólidos	Massa Ele mentos e Massa Grupos	Guia Início ÿ Painel de construção ÿ Caixa suspensa 	ÿ Ajuda online: Elementos de massa e grupos de massa na página 989
Cre um chá Espaço Deitar fora e Colori Planos?			
Cre comeu Planos Espaciais?	Polilinha e	Espaços Escotilha	Guia Início ÿ Painel de construção ÿ menu suspenso Espaço 	ÿ Ajuda on-line: tipos de espaço na página 2881

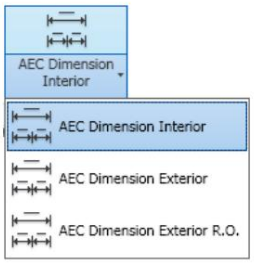
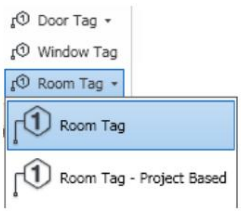
Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
Ferramentas de arquitetura			
Cre comeu Cor Preencher Planos?	Escotilha ing e Polilinhas	dis jogar Temas e Espaços	Guia Exibir ÿ Aparência painel ÿ ÿ menu suspenso de temas 	ÿ Ajuda on-line: Visão geral do processo: Criando exibição Temas na página 3847
Cre comeu Chão Planos?			
Empate Paredes?	Linha- trabalhar ou Eu tenho tilines	Valsa	Guia Início ÿ Painel de construção ÿ menu suspenso Parede ÿ Parede	ÿ Ajuda online: Paredes na página 1145
Empate Portas?	Blocos ou Aqueles macho ic Blocos	portas	Aba Home ÿ Painel de construção ÿ Queda de porta para baixo ÿ Porta	ÿ Ajuda online: portas na página 1855
Empate Ganhar dows?	Blocos ou Aqueles macho ic Blocos	Ganhar dows	Aba Home ÿ Construir pan a janela ÿ	ÿ Ajuda online: Windows na página 1941

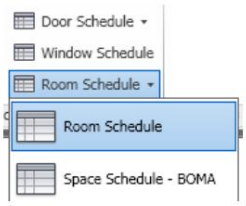
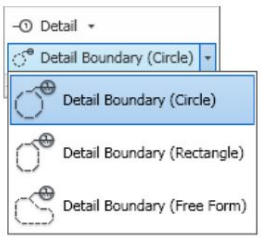
Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste		Mais Informações
		Ferramentas de arquitetura		
Empate Escadaria?	Linha-trabalhar	Escadaria	Aba Home ÿ Painel Build ÿ Menu suspenso Stair ÿ Stair	ÿ Ajuda online: Escadas na página 2073
Empate trilho ings?	Linha trabalhar	trilho ings	Aba Home ÿ Painel de construção ÿ Queda de escada para baixo ÿ Corrimão	ÿ Ajuda on-line: trilhos na página 2279
Empate Cur manchar Paredes?	Linha trabalhar	Cur manchar Valsa	Aba Início ÿ Painel de construção ÿ Queda na parede para baixo ÿ Parede Cortina	ÿ Ajuda on-line: Paredes cortina em página 1401
Adicionar Pelagem niture e Consertar turas?				
Lugar Pelagem niture, Consertar- turas, e Mente equipamento?	Blocos ou Aqueles macho ic Blocos	multi Visualizar Blocos	Inserir guia ÿ Bloquear panorâmica el ÿ Bloco de múltiplas visualizações	ÿ Ajuda on-line: visualização múltipla Blocos na página 2855
Cre comeu Um usar ção				

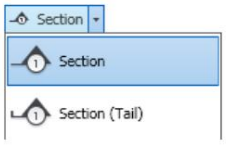
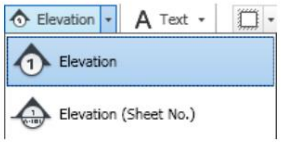
Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
		Ferramentas de arquitetura	
e agenda no?			
De homens sion Empate ings?	De homens sões	AEC De homens sões	Guia Anotar ÿ Dimensões painel ÿ menu suspenso Dimensão AEC 	ÿ Ajuda on-line: Dimensões AEC na página 3349
Adicionar Blocos agendado comer Tag?	Marcação Ferramentas	Guia Anotar ÿ painel Agendamento 	ÿ Ajuda on-line: adicionando tags Usando Schedule Tag Tools na página 3718

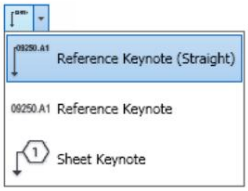
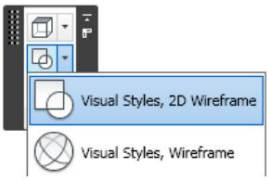
Machine Translated by Google

Como é que eu...	com Auto	com localização da faixa de opções Auto cafajeste ferramentas CAD	Mais Informações
		Ferramentas de arquitetura	
Extrato agendado regras de Desenhos?	Tabelas	agendado regras	Guia Anotar ÿ painel Agendamento 	ÿ Ajuda on-line: Gerenciando Tabelas de Horários na página 3728
Modificar Bloquear Propriedades para agenda dados?	No tributos	Propriedade Definir Enterro ções	Guia Tabela de agendamento ÿ Gener painel al ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Definição do conjunto de propriedades ções	ÿ Ajuda on-line: conjunto de propriedades Definições na página 3785
Crie- Em Planos ampliados?	Xclip	cal bandidos e Pró injetar Não são eu no ou	Guia Anotar ÿ Chamadas painel ÿ ÿ Detalhe Lista suspensa de limite 	ÿ Ajuda on-line: trabalhando com Textos explicativos na página 3649

Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
Ferramentas de arquitetura			
Extrato Construir no segundo ções?	Linha trabalhar	segundo ções	Guia Anotar ÿ Chamadas painel ÿ menu suspenso de seção 	ÿ Ajuda on-line: seção de colocação Chamadas na página 3671
Extrato levanta ções?	Linha trabalhar	Ele Eva ções	Guia Anotar ÿ Chamadas painel ÿ menu suspenso Elevation 	ÿ Ajuda on-line: Colocar legendas de elevação na página 3679
Marca desenhar para cima revisando sões?	RÉ VCLOUD com macho	Ré nós sion Nuvens	Guia Início ÿ Anotação painel ÿ menu suspenso Revision ÿ Revision	ÿ Ajuda on-line: conteúdo AEC no navegador de conteúdo na página 3871
Adicionar De caudas e Notas principais?				
Cre comeu De caudas?	Linha trabalhar	De cauda Com	Guia Início ÿ painel Detalhes os ÿ Componentes de detalhe	ÿ Ajuda on-line: Componentes detalhados na página 3489

Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
		Ferramentas de arquitetura	
		libras ents	
Um não comeu De caudas?	Liderar ers	Keynoting	Guia Início ÿ Anotação painel ÿ menu suspenso Keynote 	ÿ Ajuda on-line: Ferramentas de notas-chave na página 3570
Trabalhar em um Pró projeto?			
Cre comeu Presente ação Gráficos?	Tudo tudo estilos	Tudo tudo estilos	Painel Vista flutuante ÿ Estilos visuais 	ÿ Ajuda on-line: “Use um Visual Estilo para exibir seu modelo” na Ajuda do AutoCAD
Encontrar e Homem avançada Con- e barraca? Centro de	Ganhar dows® Ex idade mais Design ter	Com barraca Navegador	Aba Início ÿ Painel de construção ÿ menu Ferramentas para baixo ÿ Navegador de conteúdo 	ÿ Ajuda on-line: conteúdo Visão geral do navegador na página 137

Machine Translated by Google

Como é que eu…	com Auto ferramentas CAD	com localização da faixa de opções Auto cafajeste	Mais Informações
Ferramentas de arquitetura			
Homem idade Deitar res?	Deitar é Suporte é laços Homem envelhecer	Deitar é Homem idade, Deitar é Chave Estilos, Deitar é Ficar ARDS	Aba Home ÿ Panorâmica de camadas o ÿ Propriedades da camada
Homem idade Pró injetar Empate ings?	Folha Definir Man-Nav- envelhecer	Pró injetar eu no ou	Barra de ferramentas de acesso rápido ÿ

ÿ Ajuda on-line: Gerenciando Desenhando Camadas na página 706

ÿ Ajuda on-line: trabalhando com Chaves de camada na página 745

ÿ Ajuda on-line: criando e Editando padrões de camada na página 760

ÿ Ajuda on-line: uma breve visão geral do gerenciamento de desenho mento

Machine Translated by Google

Programas e produtos de treinamento da Autodesk

Centros de treinamento autorizados da Autodesk

Curso de treinamento oficial da Autodesk

Certificação Autodesk

e-Learning

Entrando em contato com a Autodesk

Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA 94903 EUA

Telefone: 415-507-5000

Site: *http:// www.autodesk.com*

Informações de vendas

Para adquirir software Autodesk adicional, entre em contato com o revendedor local. Para obter o nome do revendedor autorizado mais próximo de você, ligue para 1-800-964-6432 ou acesse o site de revendedores e centros de treinamento, *http:// www.autodesk.com/ resellers/.*

Suporte técnico

Se você tiver dúvidas técnicas sobre os produtos, entre em contato com o revendedor local ou verifique a seção de perguntas frequentes (Soluções técnicas e FAQS) e os Grupos de discussão no site do AutoCAD Architecture em http://www.autodesk.com/ support . Grupos de notícias são outra boa fonte de informação. Você pode consultar as perguntas que já foram postadas ou pode postar suas próprias perguntas.

Machine Translated by Google

Opinião

Por favor deixe nos saber o que você pensa! Se você tem uma sugestão de aprimoramento de produto, um elogio ou uma reclamação, ou se acha que encontrou um bug, gostaríamos de saber sobre isso.

Para fazer comentários e encontrar informações adicionais, visite nosso site em *http:// www.autodesk.com/ contact.*

Machine Translated by Google

O espaço de trabalho 2

O espaço de trabalho do AutoCAD Architecture é uma interface gráfica do usuário altamente personalizável projetada para acomodar os vários fluxos de trabalho e estilos de trabalho dos profissionais de arquitetura. Os tópicos nesta seção fornecem uma visão geral dos componentes do espaço de trabalho disponíveis e descrevem como acessá-los e configurá-los para atender às suas necessidades. Para obter instruções detalhadas sobre como usar os componentes da área de trabalho para criar e editar objetos arquitetônicos, consulte os tópicos específicos de objetos relevantes na Ajuda (Paredes, Portas, Janelas e assim por diante).

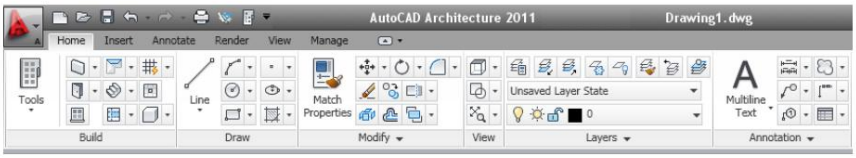
Mudanças no espaço de trabalho

O espaço de trabalho foi reprojetado para tornar mais fácil e rápido encontrar e usar as ferramentas e os comandos necessários para a tarefa em questão. Essa nova interface do usuário é descrita em detalhes nas seções a seguir, mas aqui estão os destaques:

A fita

Da mesma forma que o Microsoft Office, o AutoCAD Architecture 2011 agora usa a faixa de opções como ponto de acesso central para comandos. A faixa de opções contém várias guias nas quais os comandos são agrupados de acordo com os tipos de tarefas conceituais ou objetos selecionados.

A faixa de opções substitui a barra de menus e as barras de ferramentas como o ponto de acesso de comando primário.



Machine Translated by Google

O menu do aplicativo

O menu do aplicativo contém comandos básicos pertencentes ao desenho como um todo, como Abrir, Salvar, Imprimir e Exportar. Como o navegador de menu substitui, o menu do aplicativo é acessado clicando no canto da área de no canto superior esquerdo trabalho.

espaços de trabalho

O AutoCAD Architecture é equipado com um único espaço de trabalho padrão (Arquitetura). Os menus e comandos associados aos espaços de trabalho fornecidos anteriormente (Design, Documento, Detalhamento e Visualização) agora podem ser acessados nas guias da faixa de opções.

OBSERVAÇÃO Os grupos de paletas de ferramentas associados aos espaços de trabalho padrão anteriores ainda estão disponíveis no menu de contexto do conjunto de paletas de ferramentas.

Machine Translated by Google

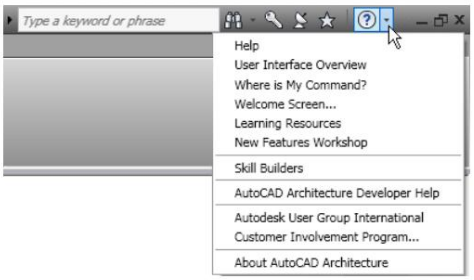
Menu da Barra de Status do Desenho

O menu da barra de status do desenho foi removido do AutoCAD Architecture 2011. Os comandos anteriormente encontrados agora podem ser acessados no menu do aplicativo.

Comandos no menu antigo

Ajuda Acesso

Com a remoção das barras de menu, os comandos para acessar os recursos de Ajuda foram movidos para o InfoCenter no canto superior direito da janela do aplicativo. Aqui, você encontra os recursos online do InfoCenter e o menu Ajuda, que permite acessar a Ajuda, Tutoriais e outros recursos interativos.



Barras de ferramentas

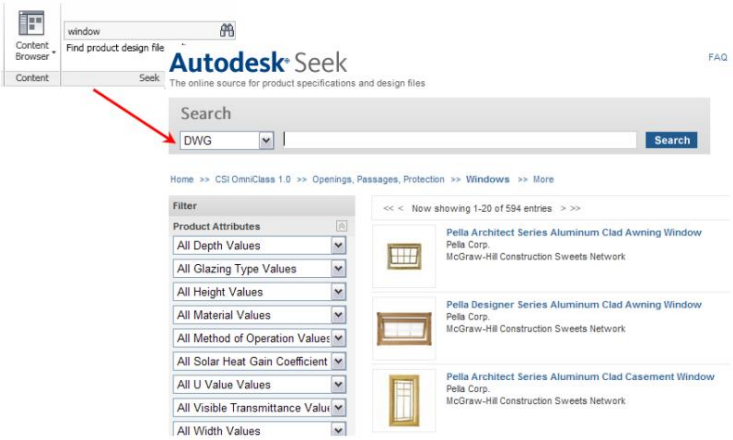
As barras de ferramentas foram removidas do AutoCAD Architecture. Os comandos anteriormente encontrados nas barras de ferramentas agora podem ser acessados na faixa de opções.

Busca Autodesk

Você pode usar o Autodesk Seek para encontrar informações de projeto do produto. Muitos provedores de conteúdo, tanto parceiros corporativos quanto colaboradores individuais, publicam no Autodesk Seek. O conteúdo inclui modelos 3D, desenhos 2D, especificações, brochuras e outras descrições de produtos ou componentes.

Machine Translated by Google

Importe o conteúdo do projeto para o AutoCAD Architecture



Você também pode compartilhar seu próprio conteúdo com outras pessoas usando o Autodesk Seek. Carregue desenhos ou blocos no Autodesk Seek para dar a seus parceiros e clientes acesso imediato ao seu conteúdo.

Para obter mais informações, consulte "Usar o Autodesk Seek para adicionar e compartilhar desenhos" na Ajuda do AutoCAD.

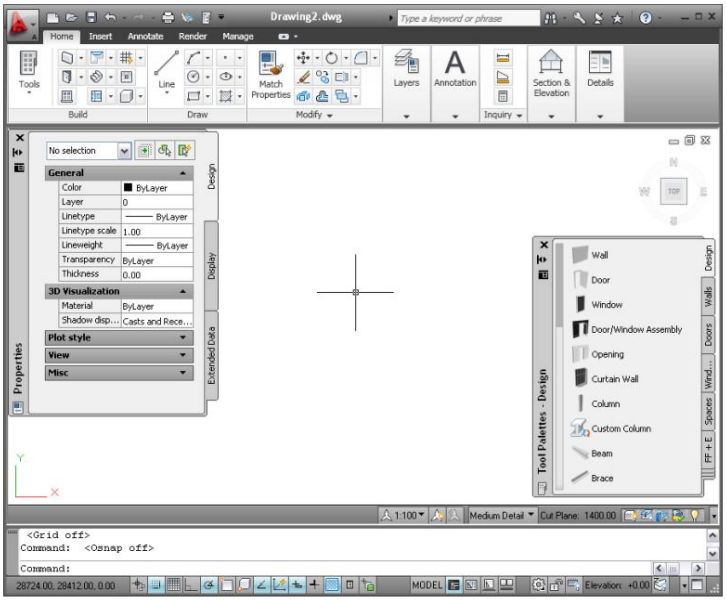
O conceito de espaço de trabalho

No AutoCAD Architecture, um espaço de trabalho é a interface básica do usuário que inclui os controles, comandos e paletas necessários para o seu processo arquitetônico.
Quando você inicia o AutoCAD Architecture pela primeira vez, o espaço de trabalho de arquitetura padrão é exibido.

Você pode reconfigurar o espaço de trabalho de acordo com suas preferências enquanto trabalha. Você pode mover ou ocultar vários componentes conforme necessário, exibir controles adicionais da faixa de opções ou adicionar novas ferramentas e paletas de ferramentas. Se desejar, você pode salvar suas personalizações como um novo espaço de trabalho que pode ser acessado para sessões de desenho posteriores. Você também pode alternar de um espaço de trabalho para outro a qualquer momento. Para obter mais informações, consulte “Criar áreas de trabalho baseadas em tarefas” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Configuração padrão do espaço de trabalho de arquitetura



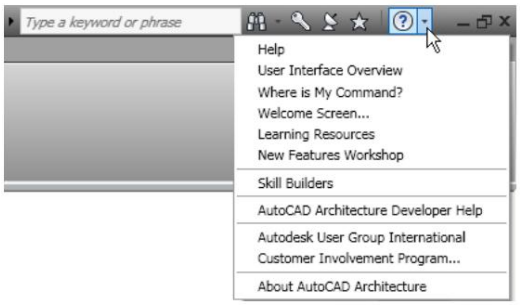
Componentes do espaço de trabalho

A área de trabalho consiste em uma janela de desenho com faixa de opções, paletas de ferramentas e outros controles que você usa para configurar um projeto arquitetônico, criar seu projeto e gerar documentos de construção.

Nas seções a seguir, cada componente do espaço de trabalho é descrito em detalhes. Os componentes podem ser desligados e ligados para diferentes espaços de trabalho, dependendo de seus requisitos.

Para obter um guia interativo para a interface do usuário, clique no botão Ajuda no InfoCenter no canto superior direito da janela do aplicativo e clique em *Visão geral da interface do usuário.*

Machine Translated by Google

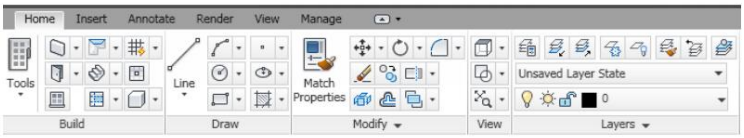


A fita

A faixa de opções é o local central para acessar comandos no AutoCAD Architecture. A faixa de opções é organizada em guias que refletem tarefas comuns no processo de desenho. Existem 2 tipos de abas:

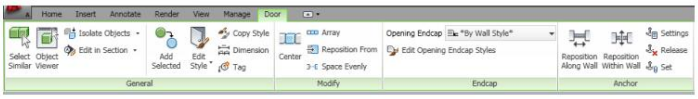
ÿ As guias estáticas estão disponíveis independentemente de quais objetos são selecionados no área de desenho. Os comandos dessas guias estavam localizados anteriormente nos menus e nas barras de ferramentas.

Guia inicial estática



ÿ As guias contextuais são exibidas dependendo do objeto selecionado na área de desenho. Quando você seleciona uma porta, uma guia contextual para portas é exibida. Os comandos nas guias contextuais refletem os comandos no menu de contexto de um objeto.

Guia contextual para objetos de porta



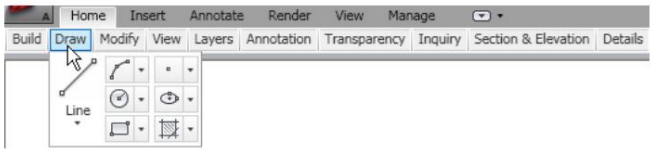
Machine Translated by Google

Exibindo a Faixa de Opções

Para exibir a faixa de opções se ela não for exibida em sua área de trabalho ou tiver sido fechada, digite **ribbon** na linha de comando.

Você pode usar a botão à direita dos nomes das guias para modificar o aparência da faixa de opções da seguinte maneira:

ÿ Para exibir apenas os títulos dos painéis das guias da faixa de opções, clique em (Minimizar para Títulos do painel) no canto superior direito da faixa de opções.



ÿ Para exibir apenas os nomes das guias como títulos, clique em novamente (minimizar para guias).

ÿ Para exibir novamente a faixa de opções completa, clique em uma terceira vez (Mostrar Faixa Cheia).

Usando a Faixa de Opções

Para iniciar um comando da faixa de opções

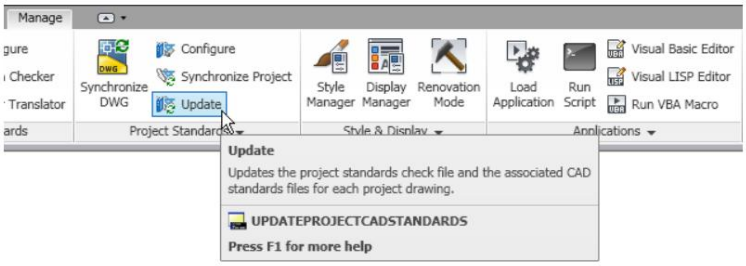
1 Se a faixa de opções não for exibida por padrão, digite **ribbon** no comando linha.

2 Clique na guia desejada.

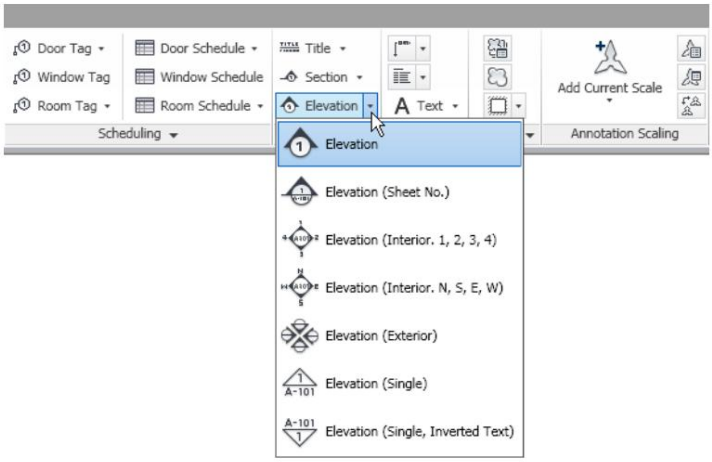
3 Mova o cursor sobre os comandos na guia conforme necessário para visualizar as dicas de ferramentas descrevendo os comandos.

4 Clique em um comando.

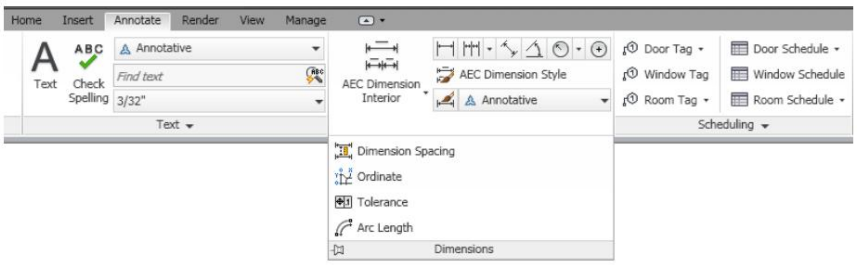
Machine Translated by Google



Alguns comandos da faixa de opções são agrupados em um menu suspenso. Você pode acessá-los clicando na seta ao lado do comando.



Alguns painéis têm uma seta de expansão para indicar que o painel pode ser expandido. A parte expandida geralmente contém comandos que são usados com menos frequência.

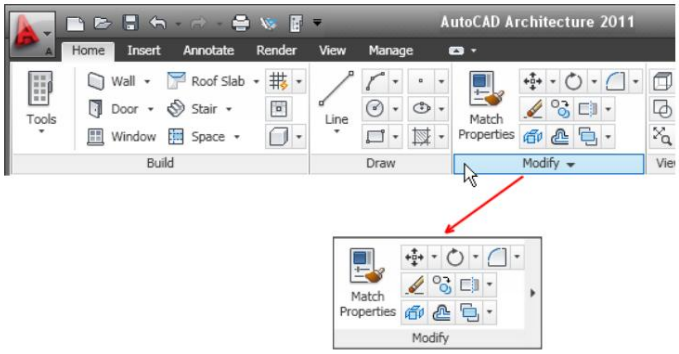


Machine Translated by Google

5 O painel expandido é exibido quando você clica na seta . Para fixar a parte expandida do painel na tela, clique em .

Para destacar um painel de uma guia estática da faixa de opções

6 Se quiser que um painel de uma guia estática permaneça em sua área de trabalho ao alternar para outra guia, você pode destacar o painel de sua guia e usá-lo como uma paleta flutuante. Para fazer isso, mova o cursor sobre a barra de título do painel e arraste o painel para fora da faixa de opções e para a área de desenho.



Para retornar um painel flutuante à faixa de opções

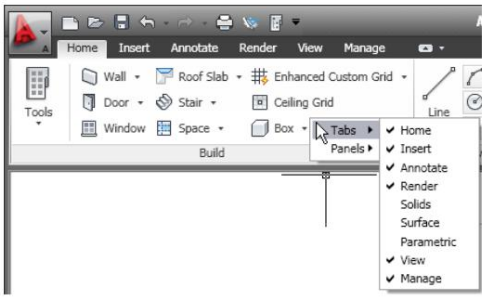
7 Mova o cursor sobre o painel flutuante e clique em Return Panels to Fita.

Para ocultar e exibir guias e painéis

8 Para ocultar guias e painéis ou exibir uma guia ou painel específico, clique com o botão direito do mouse em qualquer lugar da faixa de opções e clique em Guias ou Painéis (Mostrar guias ou Mostrar painéis se clicar com o botão direito do mouse em uma área vazia da faixa de opções) e clique na guia ou nome do painel para desmarcá-lo ou selecioná-lo.

Uma marca de seleção é exibida ao lado da guia ou nome do painel, se estiver selecionada.

Machine Translated by Google



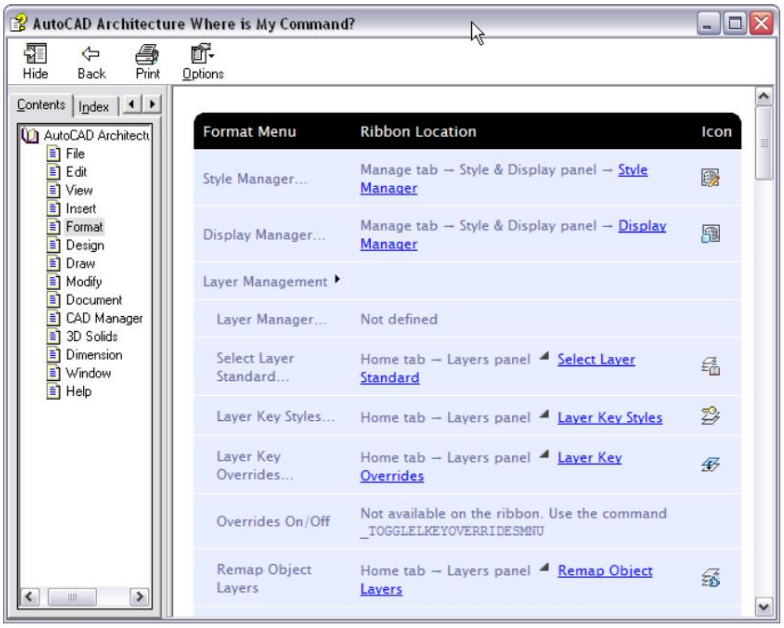
Localizando comandos no espaço de trabalho

A faixa de opções é intuitiva e relacionada a tarefas, e a transição de menus e barras de ferramentas para a nova interface do usuário será, na maioria dos casos, rápida e fácil. No entanto, é um novo design e as dicas a seguir podem ajudá-lo a fazer uma transição mais suave.

Onde está o Meu Comando? Ferramenta

O *Onde está o meu comando?* A ferramenta é um arquivo de ajuda que lista comandos por sua localização anterior no menu e exibe sua localização atual na faixa de opções.

Machine Translated by Google



Você pode acessar o Onde está o meu comando? ferramenta no menu Help ÿ Where is My Command, ou na página inicial da Ajuda online.

Pesquisar na guia Início

A guia Início contém os comandos usados com mais frequência no software. Objetos básicos e ferramentas de desenho podem ser encontrados aqui, bem como utilitários usados com frequência, como ferramentas de modificação, camadas e anotação básica. Use a guia Início como ponto de partida em um novo desenho.

Encontrando Comandos com o Menu de Aplicativos

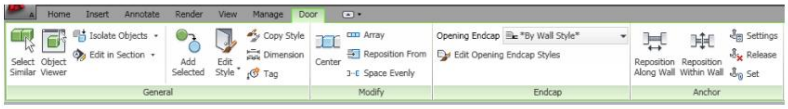
O menu do aplicativo possui um modo de pesquisa, onde você pode inserir um nome de comando ou parte dele e ver uma lista de locais na interface do usuário onde o comando pode ser acessado. Para obter mais informações, consulte Usando o menu do aplicativo para localizar comandos na página 45.

Machine Translated by Google

Pesquisando por Contexto

Os comandos que se referem a um objeto selecionado podem ser encontrados na aba contextual daquele objeto.

Guia contextual da porta



O layout de comando da guia contextual de um objeto é, na maioria dos casos, baseado na estrutura de comandos no menu de contexto do objeto.

Menu de contexto da porta

Por exemplo, no menu de contexto de uma porta, você pode encontrar o comando Adicionar selecionado. Na guia contextual Porta, você pode encontrar o comando Adicionar selecionado no painel Geral.

Encontrando mais informações sobre a faixa de opções

Use os recursos a seguir para saber mais sobre a faixa de opções.

Clique no menu Ajuda ÿ Recursos de aprendizagem e escolha entre estes itens:

ÿ Visão geral da interface do usuário (interativa)

Machine Translated by Google

ÿ Tutoriais

Para acessar o Onde está o meu comando? ferramenta, clique no menu Ajuda ÿ Onde está o meu comando?

As guias da faixa de opções estáticas

A área de trabalho compreende um conjunto de guias estáticas que são otimizadas para tarefas arquitetônicas. A área de trabalho de arquitetura padrão para a versão americana do AutoCAD Architecture 2011 inclui as seguintes guias estáticas na faixa de opções:

A guia Início

A guia Início contém os comandos usados com mais frequência no software. Objetos básicos e ferramentas de desenho podem ser encontrados aqui, bem como utilitários usados com frequência, como ferramentas de modificação, camadas e anotação básica.

ÿ **Construir.** Contém os comandos básicos para adicionar os objetos mais usados, como paredes, portas e elementos de massa, bem como comandos para abrir as paletas de ferramentas na página 78, a paleta de propriedades na página 115 e o navegador de conteúdo na página 137.

ÿ **Desenhar.** Contém ferramentas de trabalho de linha comuns, como linhas, polilinhas e retângulos, bem como ferramentas de hachura e limite e polígonos AEC na página 1811.

ÿ **Modificar.** Contém comandos para manipular objetos e linhas em um desenho. Além dos comandos padrão como Mover, Girar, Apagar, Deslocar, Espelhar, Escalar, Array, Explodir, Unir, há também um comando para converter objetos AEC em elementos de massa na página 1026 e converter elementos de massa em sólidos 3D na página 1025.

ÿ **Camadas.** Contém comandos necessários para trabalhar com camadas. Você pode abrir o Layer Manager na página 706 e o Layer States Manager na página 735 a partir daqui.

ÿ **Anotação.** Contém comandos básicos para inserir texto, chamadas de detalhe e dimensões. Para uma seleção maior de comandos de anotação, consulte a guia Anotar na página 41.

Machine Translated by Google

- **Consulta.** Contém comandos para medir distâncias e áreas e o comando de lista do AutoCAD. Além disso, você pode encontrar comandos para avaliar espaços arquitetônicos na página 3140.
- **Corte e Elevação.** Contém comandos para gerar seções em página 3213 e elevações na página 3283 da sua planta ou maquete. Para criar seções e elevações com Chamadas na página 3649, consulte o painel Chamadas na guia Anotar na página 41.
- **Detalhes.** Acessa o Gerenciador de componentes de detalhes na página 3511 a partir do qual você pode inserir componentes de detalhes diretamente nos desenhos ou nas paletas de ferramentas.

Painel de visualização flutuante

O painel View flutuante oferece acesso aos comandos para views, estilos visuais e as ferramentas Zoom e Pan. Este painel não está encaixado na faixa de opções por padrão e você pode acessá-lo independentemente da guia da faixa de opções atual. Você pode encaixar o painel View flutuante na guia Home, se desejar.

A Aba Inserir

A guia Inserir permite trabalhar com referências, blocos de múltiplas vistas, blocos, atributos e conteúdo de fontes externas, como Navegador de conteúdo e Autodesk Seek.

- **Referência.** Contém comandos para trabalhar com referências externas (xrefs), arquivos DWF/DWFx, subjacências DGN e imagens raster.
- **Bloquear.** Contém comandos para inserir e editar blocos e blocos multi-view na página 2869.
- **Atributos.** Contém comandos para criar e editar atributos.
- **Importar.** Contém comandos para importar WMF, ACIS, 3D Studio Max, DGN e arquivos LandXML.

Machine Translated by Google

ÿ **Conteúdo.** Contém comandos para inserir conteúdo do Navegador de conteúdo na página 137, do DesignCenter ou do Autodesk Inventor em seu desenho.

ÿ **Procure.** Permite pesquisar online por conteúdo de design pré-fabricado. Para mais informações sobre o Seek, consulte "Usar o Autodesk Seek para compartilhar desenhos" na Ajuda do AutoCAD.

A Aba Anotar

A guia Anotar contém comandos que ajudam você a marcar seus arquivos de desenho.

ÿ **Ferramentas.** Acessa o conjunto de paletas de ferramentas do Documento.

ÿ **Texto.** Contém todos os comandos para texto e estilos de texto e acessa os Campos editor.

ÿ **Dimensões.** Contém comandos para inserir e editar AEC em página 3349 e dimensões do AutoCAD.

ÿ **Agendamento.** Contém comandos para inserir tabelas de tabela na página 3709 para objetos básicos, criar e inserir tags de tabela na página 3716 e executar uma avaliação de espaço na página 3140. Além disso, você pode criar estilos de tabela de tabela na página 3731 e renumerar os dados do conjunto de propriedades na página 3727.

ÿ **Chamadas.** Contém comandos para colocar marcas de título na página 3664, seções na página 3671, elevações na página 3679 e visualizações de detalhes na página 3665.

ÿ **Apresentação.** Contém comandos para adicionar planilhas e notas-chave de referência na página 3570, legendas de notas-chave na página 3579, abrindo o editor de notas-chave na página 3593 e selecionando um banco de dados de notas-chave na página 3596.

ÿ **Marcação.** Acessa comandos para marcar um desenho para revisão. Você pode adicionar nuvens de revisão na página 3622, blocos de máscara na página 2831, limpezas, abrir o Markup Set Manager e carregar um DWF de marcação.

ÿ **Escala de anotação.** Os comandos aqui permitem adicionar a escala atual aos objetos, exibir e editar a lista de escalas e adicionar e excluir escalas para objetos anotativos.

Machine Translated by Google

A Aba Renderizar

A guia Render contém todos os comandos necessários para trabalhar com renderização, materiais, luzes, câmeras e animações.

ÿ **Renderizar.** Contém comandos para renderizar um modelo ou uma região dele, definir configurações de renderização, gerar um arquivo de saída de renderização e abrir a paleta de configurações de renderização avançada.

ÿ **Materiais.** Aqui, você pode abrir a paleta Materiais, ativar e desativar materiais e texturas e definir o mapeamento de materiais.

ÿ **Sol e localização.** Aqui você pode definir parâmetros para a luz solar natural.

ÿ **Luzes.** Contém comandos para definir holofotes e sombras, selecionar unidades de iluminação internacionais e ativar a iluminação fotométrica.

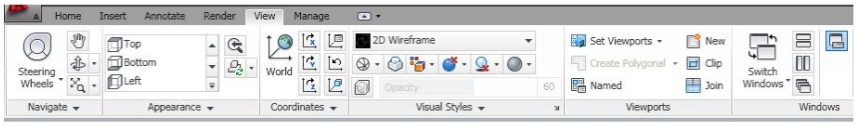
ÿ **Câmera.** Contém comandos para criar e ajustar visualizações de câmera.

ÿ **Animações.** Contém comandos para criar uma animação WMV, bem como como um modelo walk-through e fly-through.

A Aba Ver

A guia Vista é o local central para definir e alterar as vistas e navegar no desenho.

OBSERVAÇÃO A guia Exibir contém vários comandos também encontrados na barra de status do aplicativo.



ÿ **Navegar.** Contém o ViewCube na página 75 e SteeringWheels na página 76, bem como os comandos Pan, Zoom e Orbit.

ÿ **Aparência.** Aqui, você pode selecionar exibições predefinidas, criar novas exibições, abrir o Gerenciador de exibição, selecionar um estilo visual, abrir o Gerenciador de estilos visuais e definir configurações de andar e voar. Você pode acessar temas de exibição predefinidos

Machine Translated by Google

na página 3847. Você também pode ajustar planos de corte e acessar os comandos Regenerate.

ÿ **Coordenadas.** Contém comandos relevantes para o Sistema de Coordenadas Mundiais (WCS) ou Sistema de Coordenadas do Usuário (UCS).

ÿ **Janelas de exibição.** Aqui você pode alternar entre diferentes configurações de viewport, crie novas viewports e recorte e junte viewports.

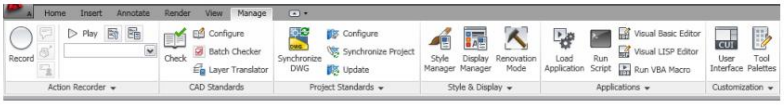
ÿ **Efeitos faciais.** Contém comandos para definir as configurações do objeto, incluindo sombreamento, cor, iluminação facial e raio-x.

ÿ **Efeitos de borda.** Contém o comando para definir as configurações de arestas, incluindo arestas de facetas, isolinhas, saliências de arestas, jitter e silhueta. Você também pode definir aqui a cor das arestas obscurecidas e das interseções de arestas.

ÿ **Janelas.** Contém a maioria dos comandos que estavam na janela menu em versões anteriores. Aqui você pode alternar entre desenhos abertos, organizar janelas abertas na tela, bloquear as janelas da área de trabalho, exibir e ocultar a barra de status da janela de desenho na página 52, ativar e desativar itens na barra de status da janela de desenho e exibir a janela de texto.

A guia Gerenciar

Na guia Gerenciar, você pode encontrar recursos para usuários avançados e gerentes de CAD.



ÿ **Gravador de ações.** Contém comandos para gravar e reproduzir ações macros.

ÿ **Padrões CAD.** Contém comandos para configurar os padrões do AutoCAD, verificar se há violações de padrões em seu desenho e iniciar o Layer Translator.

ÿ **Padrões de projeto.** Contém comandos associados aos padrões do projeto na página 585 para um projeto AEC. Você pode configurar padrões de projeto, sincronizar o projeto com seus padrões, sincronizar padrões entre si e auditar projetos e desenhos.

ÿ **Estilo e exibição.** Acessa o gerenciador de estilos na página 856, o visor Manager na página 777, o AEC Dimension Style Wizard na página 3416, o

Machine Translated by Google

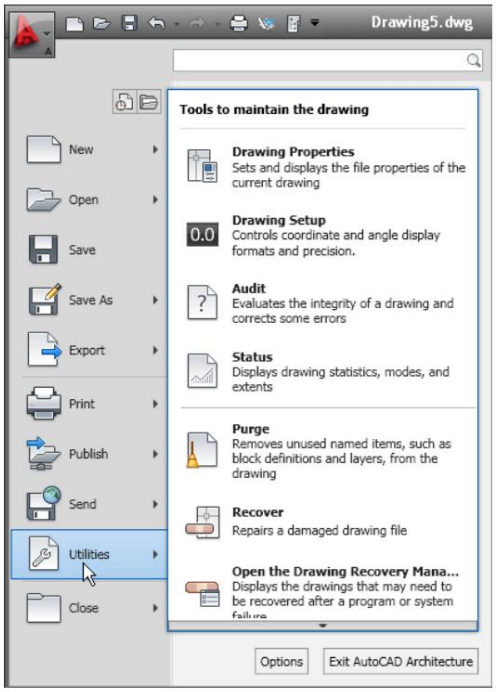
catálogo de membros estruturais na página 2505, e o assistente de membros estruturais na página 2510. Você também pode definir e inserir perfis na página 2817.

ÿ **Aplicações.** Contém comandos para carregar aplicativos extras, como aplicativos ARX, LSP ou VB, e executar scripts definidos pelo usuário e macros VBA.
Acesse também o VBA Manager e os editores Visual Basic e Visual Lisp aqui.

ÿ **Personalização.** Acessa o Editor de interface do usuário (CUI) e as paletas de ferramentas na página 78.

O menu do aplicativo

O menu do aplicativo contém comandos relevantes para o desenho como um todo.



O menu do aplicativo contém comandos para as seguintes operações de arquivo:

ÿ Criar novos desenhos e projetos

ÿ Abra arquivos de desenho, arquivos de projeto, arquivos DGN e arquivos IFC

Machine Translated by Google

ÿ Salvar desenhos no formato de arquivo atual, no formato de arquivo do AutoCAD 2007, como Arquivo DWT ou como arquivo DWS

ÿ Exportar arquivos para os formatos DGN, DWF, PDF, IFC, gBXML e DuctXML e versões anteriores do AutoCAD

ÿ Desenhos de plotagem

ÿ Publique desenhos no Map Guide, DWF, PDF, Seek e eTransmit

ÿ Acessar configuração de desenho e utilitários de desenho

ÿ Acesse as opções do programa

ÿ Fechar desenhos e projetos

ÿ Sair do AutoCAD Architecture

Acessando o Menu do Aplicativo

Para acessar o menu do aplicativo, clique no canto superior esquerdo do em workspace.

O menu do aplicativo permanece aberto enquanto o cursor estiver localizado dentro da janela do menu do aplicativo. Para fechar o menu do aplicativo, ative um comando de menu ou clique fora da janela do menu do aplicativo.

Usando o menu do aplicativo para localizar comandos

No menu do aplicativo, você pode procurar um comando e selecioná-lo na lista de correspondências. Os resultados da pesquisa são recuperados dos seguintes locais:

ÿ Menu do aplicativo

ÿ Abas da faixa de opções estáticas

ÿ Qualquer guia contextual atualmente em exibição

ÿ Barra de ferramentas de acesso rápido

Machine Translated by Google

Você pode inserir as seguintes strings para pesquisar:

ÿ Nome de exibição do comando no menu do aplicativo, na faixa de opções ou na barra de ferramentas de acesso rápido. Por exemplo, você pode inserir “Style Manager” ou “Plot Preview”.

ÿ Parte do nome de exibição: Se não tiver certeza de qual é o nome exato, você pode inserir uma parte do nome, por exemplo, “Estilo” ou “Salvar”. Isso recuperará todos os comandos que contêm essa string.

ÿ Nome real do comando: você pode inserir o nome de um comando como ele seria digitado na linha de comando, por exemplo, “aecstylemanager” ou “dist”.
Isso recuperará todos os locais onde esse comando pode ser encontrado.

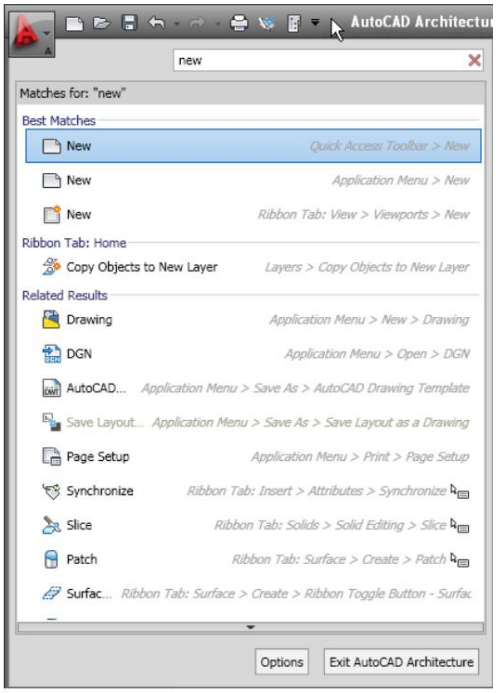
IMPORTANTE Ao pesquisar comandos do AutoCAD Architecture, você deve adicionar o prefixo Aec (por exemplo, aecwalladd em vez de walladd) ao comando.

Além das instâncias da string de pesquisa, os resultados incluem o conteúdo da dica de ferramenta associada e quaisquer marcas de pesquisa definidas no editor Personalizar interface do usuário (CUI). Para obter informações sobre tags de pesquisa, consulte “Atribuir tags de pesquisa” na Ajuda do AutoCAD.

1. No canto superior esquerdo da área de trabalho, clique no abrir menu do aplicativo.
2. Na caixa de entrada de texto na parte superior do menu, digite o termo de pesquisa.

   Uma lista de correspondências substitui a exibição normal do menu do aplicativo.

Machine Translated by Google



3 Para selecionar um dos comandos encontrados, clique nele.

4 Para retornar à exibição normal do menu do aplicativo, clique em no lado direito da caixa de entrada de texto.

Exibição de documentos abertos recentemente no menu do aplicativo

O menu do aplicativo permite exibir uma lista de documentos abertos recentemente de acordo com as preferências especificadas.

1 Clique para abrir o menu do aplicativo.

2 Na parte superior do menu, clique em Documentos recentes .

3 Na parte superior do menu, em Documentos recentes, especifique como deseja que os documentos sejam agrupados:

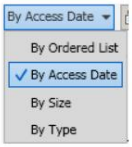
ÿ Por data de acesso

Machine Translated by Google

ÿ Por tamanho

ÿ Por tipo (DWG, APJ e DGN)

ÿ Por lista ordenada (ordem alfabética)



4 No canto superior direito da lista de documentos, clique se especificar deseja exibir ícones de tipo de arquivo ou visualizar imagens ao lado dos nomes dos documentos.

5 Se você deseja manter um documento na lista, independentemente de sua última data salva, clique em seu alfinete para alterar a imagem de para . O documento permanecerá na lista até que você o solte.

Exibição de documentos abertos no momento no menu do aplicativo

O menu do aplicativo permite exibir os documentos abertos no momento.

1 Clique para abrir o menu do aplicativo.

2 Na parte superior do menu, clique em Abrir documentos .

3 No canto superior direito da lista de documentos, clique em especificar se deseja exibir ícones de tipo de arquivo ou visualizar imagens ao lado dos nomes dos documentos.

Alterar o número de arquivos recentes e ações no Menu de aplicativos

Use este procedimento para alterar o número padrão (9) de documentos recentes exibidos no menu do aplicativo:

Machine Translated by Google

1 Clique para abrir o menu do aplicativo.

2 Na parte inferior do menu do aplicativo, clique em Opções.

3 Na guia Abrir e salvar da caixa de diálogo Opções, em Menu Aplicativo, altere o valor para Número de arquivos usados recentemente.

4 Clique em OK.

A barra de ferramentas de acesso rápido

A barra de ferramentas Acesso rápido é uma barra de ferramentas personalizável localizada na parte superior da janela do aplicativo, à direita do botão do menu do aplicativo.

Por padrão, essa barra de ferramentas contém um conjunto de comandos usados com frequência para o aplicativo. Você pode adicionar e remover comandos conforme necessário.

Para adicionar um comando da faixa de opções

1 Na faixa de opções, localize o comando que deseja adicionar.

2 Clique com o botão direito do mouse no comando e clique em Adicionar à barra de ferramentas de acesso rápido.

NOTA Nem todos os comandos podem ser adicionados à Barra de Ferramentas de Acesso Rápido. Se um comando for inelegível, o comando Adicionar à barra de ferramentas de acesso rápido não ficará visível no menu de contexto.

Para adicionar outros comandos à Barra de Ferramentas de Acesso Rápido

3 Na barra de ferramentas de acesso rápido, clique na seta para baixo na extremidade direita da barra de ferramentas e selecione Mais comandos.

4 No editor Personalizar interface do usuário, selecione o comando que deseja adicionar e arraste-o para a barra de ferramentas Acesso rápido.

Para remover um comando da barra de ferramentas de acesso rápido

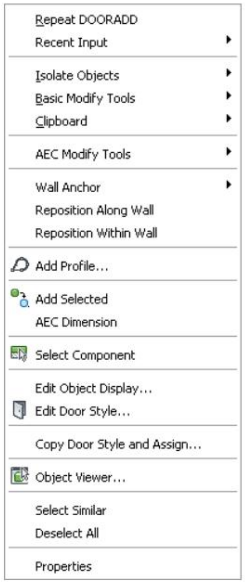
ÿ Selecione o comando na Barra de Ferramentas de Acesso Rápido, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover da Barra de Ferramentas de Acesso Rápido.

Machine Translated by Google

Menus de Contexto

Quando você clica com o botão direito na área de desenho, o conteúdo do menu de contexto depende do(s) objeto(s) atualmente selecionado(s). Por exemplo, se um ou mais objetos de porta forem selecionados, um menu de contexto específico da porta será exibido conforme mostrado.

Menu de contexto da porta

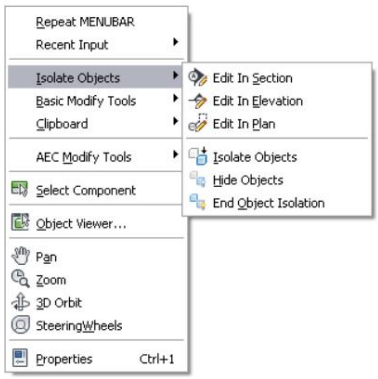


A maioria dos comandos que podem ser encontrados no menu de contexto de um objeto também existe na guia da faixa de opções contextual do objeto.

Se mais de um tipo de objeto for selecionado, o menu de contexto inclui apenas os comandos que podem ser aplicados a todos os objetos selecionados. Da mesma forma, a faixa de opções exibe uma guia contextual de vários objetos que contém apenas os comandos aplicáveis.
Se nenhum objeto for selecionado, o menu de contexto geral é exibido conforme mostrado abaixo. Este menu contém comandos não específicos do objeto.

Machine Translated by Google

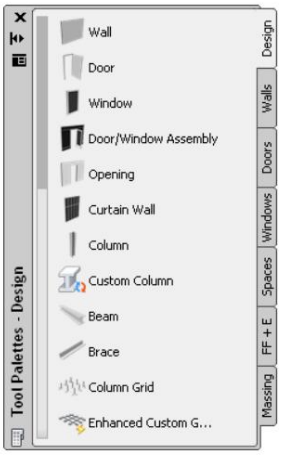
Menu de contexto geral do desenho



Paletas de Ferramentas

As paletas de ferramentas fornecem o método principal para acessar ferramentas para criar objetos em seu modelo. Você pode ter ferramentas para objetos padrão, bem como para objetos com propriedades e estilos específicos. As paletas de ferramentas são organizadas por grupos de paletas de ferramentas em um conjunto de paletas de ferramentas. Você pode criar suas próprias paletas de ferramentas ou copiar as paletas de ferramentas existentes do Navegador de conteúdo.

Paleta de ferramentas de design com ferramentas para objetos de design padrão



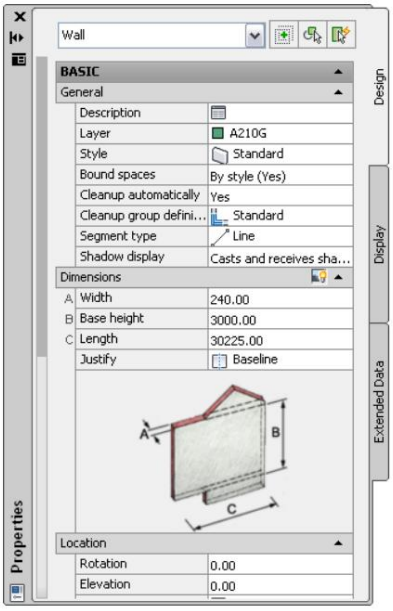
Para obter mais informações, consulte Trabalhando com paletas de ferramentas na página 78.

Machine Translated by Google

Paleta de Propriedades

A paleta Propriedades fornece um local central para visualizar e modificar as propriedades físicas e gráficas de um objeto. O objeto pode ser aquele que você está prestes a desenhar ou um que já esteja selecionado na área de desenho. Usando a guia Dados estendidos da paleta Propriedades, você também pode anexar outros tipos de informações a um objeto, como classificações, notas, documentos de referência, hiperlinks e dados do conjunto de propriedades. Normalmente, você mantém a paleta Propriedades aberta durante uma sessão do AutoCAD Architecture.

Paleta de propriedades para um objeto de parede padrão



Para obter mais informações, consulte A paleta de propriedades na página 115.

Barra de status do desenho

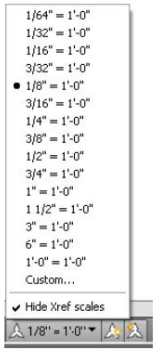
Localizada na parte inferior da área de desenho, a barra de status do desenho exibe informações de status sobre o desenho atual e fornece acesso a comandos que podem ser aplicados ao desenho.

Machine Translated by Google

A barra de status do desenho contém as seguintes informações e controles:

ÿ Informações do projeto: se o desenho fizer parte de uma arquitetura do AutoCAD
projeto, essas informações incluem o nome do projeto e o tipo de arquivo (como View ou Construct).
Para obter mais informações, consulte Gerenciamento de desenho na página 289.

ÿ Escala de anotação: para alterar a escala de anotação para a viewport atual, clique no valor atual e
selecione um novo na lista. Alterar a escala também pode alterar a configuração do nível de
detalhe descrita abaixo.



ÿ Visibilidade da anotação: clique para mostrar objetos anotativos para todas as escalas.
Clique para adicionar escalas automaticamente a objetos anotativos quando a escala de
anotação for alterada.

ÿ Nível de detalhe: mostra a configuração de exibição atual do ativo
viewport e fornece uma lista suspensa na qual você pode selecionar outra configuração.

ÿ Plano de corte: identifica a altura global do plano de corte para a exibição ativa
configuração e fornece acesso a uma caixa de diálogo que permite ajustar a configuração.
Para obter mais informações, consulte Planos de corte globais na página 536.

Machine Translated by Google

- (Surface Hatch Toggle): Permite alternar a exibição da hachura da superfície ligado ou desligado. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com hachuras de superfície na página 890.
- (Substituições de chave de camada): permite que você ative ou desative as substituições de chave de camada a caixa de diálogo Substituições de chave de camada. Para obter mais informações, consulte Substituições de chave de camada na página 757.
- (Isolar objetos): permite ocultar ou exibir objetos selecionados no desenho. Para obter mais informações, consulte Editando objetos em exibições temporárias na página 1121.
- (Padrões de Projeto AEC): Quando um projeto é carregado, clique aqui para sincronizar ou configurar padrões para o projeto atual. Para obter mais informações, consulte Padrões de projeto na página 585.
- (Autodesk Trusted DWG): Este ícone indica que você abriu um Arquivo DWG, DWT ou DWS criado usando aplicativos da Autodesk ou aplicativos baseados em RealDWG™ .
- (Gerenciar Xrefs): Clique para abrir a paleta Referências Externas, onde você pode recarregar refexs associadas ao seu desenho atual.

- Arquivo(s) de normas ausente(s): Quando aplicável, este aviso indica que os arquivos de normas estão ausentes no desenho atual; você pode verificar as configurações dos padrões e configurá-los conforme necessário. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões de projeto na página 595.
- Menu da barra de status do desenho: uma lista suspensa das configurações e comandos disponíveis para exibição na barra de status do desenho.

Machine Translated by Google

Mostrar e ocultar comandos na barra de status do desenho

Você pode especificar quais recursos no menu da barra de status do desenho são mostrados ou ocultos conforme necessário.

1 na extremidade direita da barra de status do desenho, clique no status do desenho seta do menu da barra.

2 Selecione os comandos que deseja mostrar e limpe os comandos que deseja esconder.

Mostrando e Ocultando a Barra de Status do Desenho

A barra de status do desenho pode ser ativada e desativada na faixa de opções ou na barra de status do aplicativo na página 56. Desativar a barra de status do desenho aumentará o tamanho da área de desenho.

Para mostrar e ocultar a barra de status do desenho, clique na guia Vista ÿ painel Janelas ÿ Barra de status do desenho.

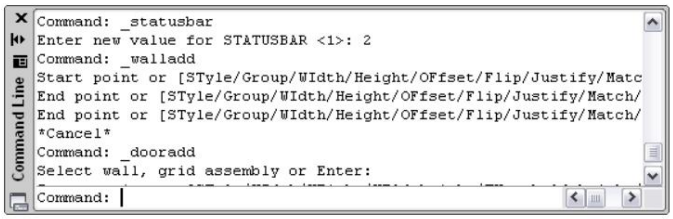
Linha de comando

Você pode inserir comandos diretamente usando a janela de linha de comando localizada imediatamente abaixo da barra de status do desenho.

Para ocultar e exibir a janela da linha de comando, clique na guia Exibir ÿ painel Janelas ÿ Linha de comando.

Se você deseja ocultar a janela da linha de comando, exceto por sua barra de título quando você não estiver usando, clique na barra de título da janela de linha de comando. Mover o cursor sobre a barra de título exibirá novamente a janela da linha de comando.

Machine Translated by Google



Barra de status do aplicativo

A barra de status do aplicativo contém configurações para a sessão de desenho atual.
Algumas configurações, como opções para diferentes elevações, são exibidas apenas se você estiver trabalhando em um projeto.

O grupo de comandos no lado esquerdo da barra de status do aplicativo pode ser exibido como ícones ou rótulos de texto.

Comandos exibidos como ícones

Comandos exibidos como rótulos de texto

Para alterar a exibição desses comandos, clique com o botão direito do mouse em qualquer um deles e selecione Usar ícones.

Para ativar ou desativar qualquer um dos comandos deste grupo, clique no ícone ou rótulo. Azul indica um controle ativo; cinza indica um controle inativo.
Para alterar as configurações de um desses comandos, clique com o botão direito do mouse no ícone ou rótulo e clique em Configurações.

Para obter informações detalhadas sobre essas opções, consulte "Usar ferramentas de precisão" na Ajuda do AutoCAD.

Os seguintes comandos e configurações estão disponíveis na barra de status do aplicativo:

ÿ Valores de coordenadas do cursor: controla o formato da coordenada como relativo ou absoluto. Para obter mais informações, consulte “Visão geral da entrada de coordenadas” na Ajuda do AutoCAD.

ÿ (Snap): Permite restringir o movimento do cursor à grade de desenho.

Machine Translated by Google

- (Grade): Permite exibir uma grade retangular como auxiliar de desenho.
- (Ortho): Permite restringir o movimento do cursor para horizontal e vertical direções ao criar e modificar objetos.
- (Acompanhamento polar): permite restringir o movimento do cursor a ângulos especificados.
- (Object Snap): Permite restringir o movimento do cursor para especificado pontos em objetos, como o ponto médio ou um ponto de interseção.
- (Rastreamento de snap a objeto): permite que o cursor rastreie caminhos de alinhamento com base em outros pontos de snap a objeto ao especificar pontos em um comando. Este recurso pode ser usado apenas em conjunto com Object Snap.
- (UCS dinâmico): permite alinhar temporária e automaticamente o plano XY do UCS com um plano em um modelo sólido durante a criação de objetos.
- (Entrada Dinâmica): Permite inserir valores para objetos diretamente na tela perto do cursor. A entrada dinâmica pode ser ativada e desativada durante a criação ou edição de um objeto na área de desenho.
- (Espessura de linha): permite ativar ou desativar o componente de exibição de espessura de linha para objetos no desenho. No espaço do modelo, as espessuras de linha são exibidas em pixels e não mudam quando o zoom aumenta ou diminui. A exibição da espessura de linha pode criar uma exibição de linha muito pesada.
- (Propriedades rápidas): Este recurso destina-se a objetos do AutoCAD e está desativado no AutoCAD Architecture.
- (Espaço do modelo) ou (Espaço do papel): alterna entre os layouts. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com espaço do modelo e espaço do papel” na Ajuda do AutoCAD.
- (Quick View Layouts): permite visualizar o espaço do modelo e todos os layouts em um desenho como uma linha horizontal de imagens. Clique em uma imagem de visualização para exibir o layout. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de visualização rápida na página

Machine Translated by Google

73 e “Navegar dentro de um desenho (espaço do modelo e layouts)” na Ajuda do AutoCAD.

- (Desenhos de visualização rápida): Permite visualizar todos os desenhos atualmente abertos com seus espaços de modelo e layouts. Clique na imagem de visualização para exibir o desenho ou layout. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de visualização rápida na página 73 e “Navegar entre desenhos abertos” na Ajuda do AutoCAD.

- (ShowMotion): Fornece uma exibição na tela que pode ser usada para criar, selecione e reproduza as animações cinematográficas da câmera chamadas shots. Essas animações podem ser usadas para fins de apresentação ou navegação. Para obter mais informações, consulte “ShowMotion” na Ajuda do AutoCAD.

- (Pan): Permite arrastar a vista para reposicioná-la dentro da área de desenho

- (Zoom): Permite aumentar ou diminuir o tamanho aparente dos objetos na área de desenho

- (SteeringWheel): Permite exibir um menu de rastreamento contendo diferentes ferramentas de navegação. Para obter mais informações, consulte "Navegar com SteeringWheels" na Ajuda do AutoCAD.

- (Espaços de trabalho): permite alternar entre os espaços de trabalho. Para mais informações, consulte O conceito de espaço de trabalho na página 30.

- (Posições da barra de ferramentas/janela): permite alternar entre as janelas encaixadas e barras de ferramentas e janelas flutuantes e barras de ferramentas.

- Elevação: permite definir a elevação da construção em relação ao nível que você selecionou. Este botão abre a planilha Deslocamento de Elevação onde você insere ou escolhe o deslocamento de elevação.

- (Substituir valor Z pela elevação atual): Pode ser ligado ou desligado, substituindo o valor *Z* existente pela elevação atual.

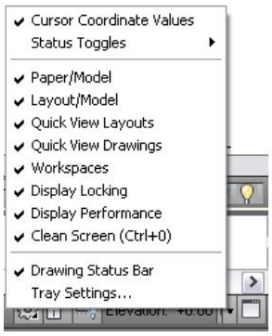
- (Tela Limpa): Clique para alternar entre a tela padrão e uma tela cheia tela. No modo de tela inteira, todas as barras de ferramentas e paletas (exceto as paletas de ferramentas) ficam ocultas. As paletas ocultas retêm seu estado atual.

Machine Translated by Google

Mostrar e ocultar comandos na barra de status do aplicativo

Você pode mostrar ou ocultar comandos individuais na barra de status do aplicativo
cardápio.

1 Na extremidade direita da barra de status do aplicativo, clique no aplicativo
seta do menu da barra de status.



2 Selecione os comandos conforme desejado.

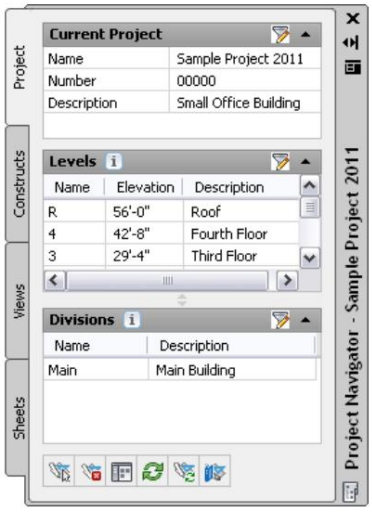
OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Exibir ÿ painel Janelas ÿ Barra de status para acessar esses comandos.

Paleta do Navegador do Projeto

A paleta Project Navigator é o local central para criar, modificar e acessar arquivos de projeto do AutoCAD Architecture. Normalmente, você tem a paleta Project Navigator aberta na área de trabalho enquanto trabalha em um projeto. Para obter mais informações, consulte Gerenciamento de desenho na página 289.

Machine Translated by Google

Paleta do Navegador de Projeto



Localizando informações na arquitetura do AutoCAD

Além da ajuda on-line e dos tutoriais, o AutoCAD Architecture fornece várias maneiras de acessar rapidamente as informações de que você precisa para ter sucesso com recursos novos e existentes. Revise as seções abaixo para saber como obter ajuda rapidamente e com o mínimo de interrupção do seu fluxo de trabalho.

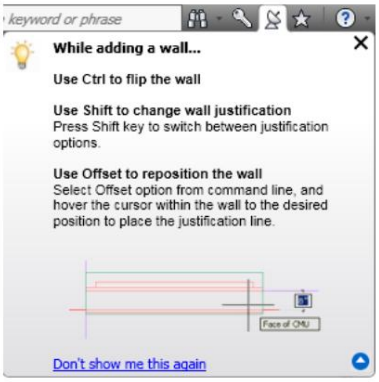
Barra de Ferramentas do InfoCenter

O InfoCenter é um local central onde você pode procurar ajuda relacionada ao produto e outras fontes de informação. Você pode pesquisar informações por meio de palavras-chave (ou digitando uma frase), exibir o painel Communication Center para atualizações e anúncios de produtos ou exibir o painel Favoritos para acessar tópicos salvos.

Ao inserir palavras-chave ou digitar uma frase e, em seguida, pressionar ENTER ou clicar no botão Pesquisar, você pesquisa vários recursos de Ajuda, além de quaisquer arquivos que tenham sido especificados na caixa de diálogo Configurações do InfoCenter. Os resultados são exibidos como links em um painel. Você pode clicar em qualquer um desses links para exibir o tópico, artigo ou documento da Ajuda.

Machine Translated by Google

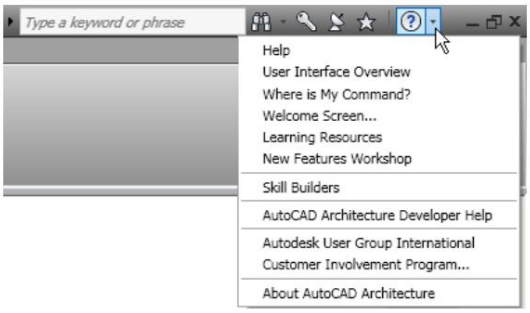
Além disso, o Communication Center exibe balões Você sabia para áreas de feições selecionadas. Esses balões fornecem informações da base de conhecimento e mensagens instrutivas gerais, como dicas. Você pode clicar no ícone de seta para expandir o balão e visualizar as informações detalhadas.



Para obter informações detalhadas sobre o InfoCenter, consulte “Localizar informações usando o InfoCenter” na Ajuda do AutoCAD.

Menu de ajuda

Com a remoção das barras de menu, os comandos para acessar os recursos de Ajuda foram movidos para o InfoCenter no canto superior direito da janela do aplicativo. Aqui, você pode encontrar o menu Ajuda que permite acessar a Ajuda, Tutoriais e outros recursos interativos.



Machine Translated by Google

Centro de Comunicação

O Communication Center é acessado a partir da barra de ferramentas do InfoCenter. Este recurso exibe links para informações sobre atualizações de produtos e anúncios de produtos e pode incluir links para o Subscription Center, arquivos especificados do CAD Manager e feeds RSS.

Ajuda de Contexto F1

Para muitos comandos e caixas de diálogo, você pode acessar um tópico de Ajuda relacionado ao contexto usando um dos seguintes métodos:

ÿ Pressione F1 enquanto um comando estiver ativo ou uma caixa de diálogo estiver aberta.

ÿ Pressione F1 enquanto uma dica de ferramenta da faixa de opções é exibida.

ÿ Clique no botão Ajuda em uma caixa de diálogo.

dicas

Além das dicas de ferramentas interativas que ajudam a criar e editar objetos (consulte Edição direta com alças e dimensões dinâmicas na página 123), o AutoCAD Architecture oferece dicas de ferramentas que exibem informações sobre o comando, opção ou arquivo sobre o qual você parou o cursor.

Dicas de ferramentas de comando

Uma breve descrição é exibida sempre que você pausa o cursor sobre um comando em qualquer um dos seguintes locais:

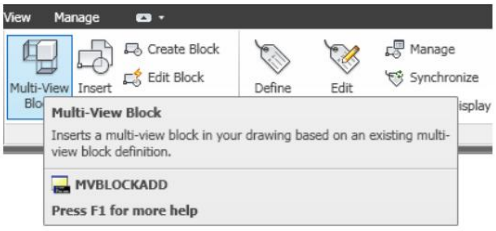
ÿ A fita

ÿ A barra de ferramentas de acesso rápido

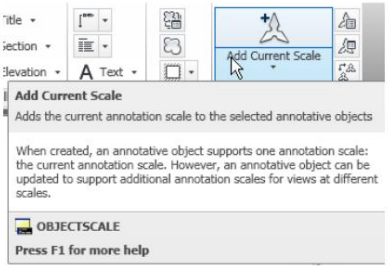
Para alguns comandos, uma dica de ferramenta estendida é exibida após um intervalo de tempo especificado pelo usuário.

Machine Translated by Google

Dica de ferramenta padrão para comando



Dica de ferramenta estendida para comando



Controlando a exibição de dicas de ferramentas de comando

Você pode alterar a exibição das dicas de ferramentas de comando. Para dicas de ferramenta estendidas, você pode definir um intervalo de tempo entre a exibição da dica de ferramenta básica e a dica de ferramenta estendida.

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Exibir.

3 Em Elementos da janela, selecione Mostrar dicas de ferramentas.

4 Se quiser alterar o intervalo de tempo entre a exibição da dica de ferramenta básica e a dica de ferramenta estendida, selecione um valor diferente para Número de segundos de atraso. Se quiser desativar completamente as informações de dica de ferramenta estendida, desmarque Mostrar dicas de ferramenta estendidas.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

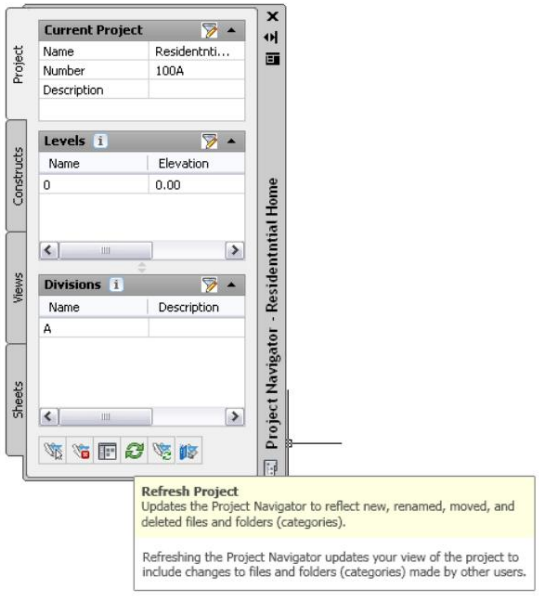
Diálogo e dicas de ferramentas de paleta

As seguintes caixas de diálogo e paletas oferecem suporte a dicas de ferramentas estendidas:

ÿ Caixa de diálogo do navegador de projeto

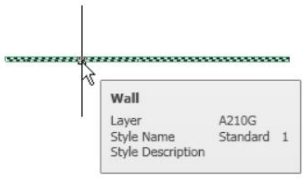
ÿ Paleta do Project Navigator

ÿ Paleta de comparação de desenho



Dicas de ferramentas de sobreposição de objetos

Quando você pausa o cursor sobre um objeto na área de desenho, uma dica de ferramenta informativa exibe informações básicas sobre o objeto.

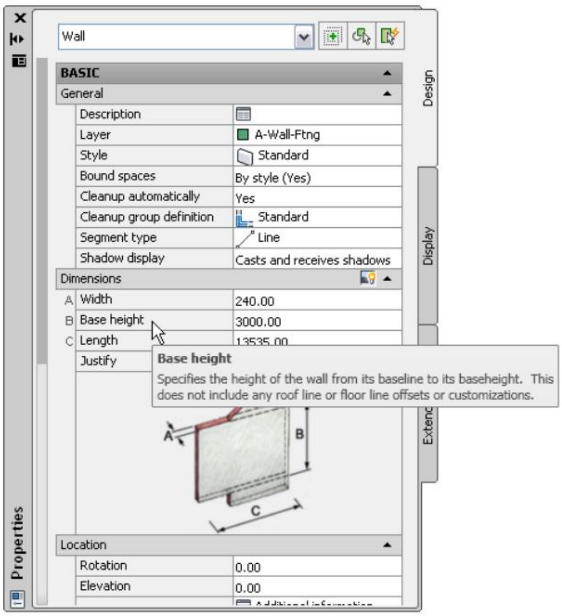


Machine Translated by Google

Ao contrário das dicas de ferramentas de rolagem fornecidas para objetos do AutoCAD, como linhas ou polilinhas, essas informações são padronizadas e não podem ser alteradas. Para obter informações sobre como configurar dicas de ferramentas de rolagem para objetos do AutoCAD, consulte “Personalizar dicas de ferramentas de rolagem” no Guia de personalização do AutoCAD.

Dicas de ferramentas da paleta de propriedades

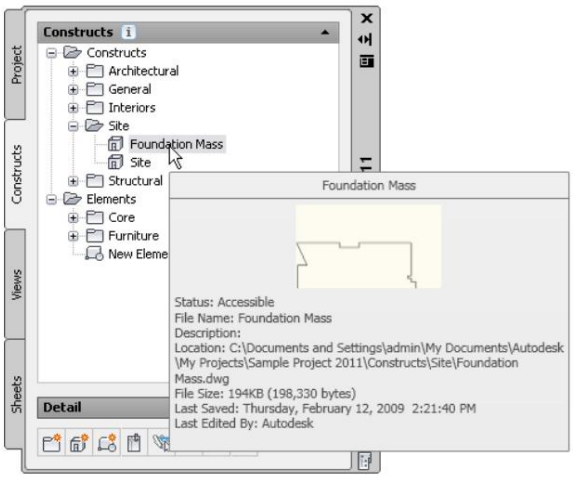
A paleta Propriedades exibe dicas de ferramentas quando você pausa o cursor sobre uma propriedade na lista.



Miniatura (Visualização) Dicas de ferramentas

No Project Navigator, você pode exibir visualizações em miniatura dos desenhos do projeto. A visualização pode ser um gráfico ou um detalhe, ou uma combinação de ambos.
A exibição de miniaturas pode ser útil quando você está navegando em grandes projetos com muitos desenhos.

Machine Translated by Google



Para ativar dicas de ferramentas de visualização no Project Navigator

1 Na barra de ferramentas de acesso rápido, clique em .

2 No Project Navigator, abra Constructs, Views ou Sheets aba.

3 Clique com o botão direito do mouse na área da barra de ferramentas na parte inferior da guia.

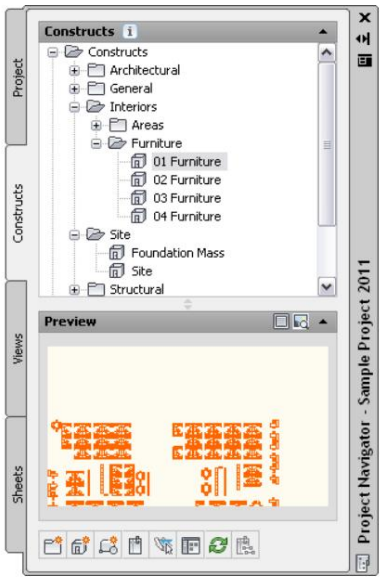
4 Clique em Estilo de dica de ferramenta e selecione uma destas opções:

Use esta opção…	**Para exibir**
Nome	apenas o nome do arquivo de desenho, maximizando a visibilidade da árvore de arquivos.
Visualização	apenas uma imagem de visualização do desenho no tamanho especificado (pequeno, médio ou grande).
Detalhes	apenas uma descrição de texto do arquivo, identificando sua localização, tamanho, data da última gravação e último editor.
Visualização e detalhes	uma descrição de texto e uma imagem de visualização no tamanho que você especificar (pequeno, médio ou grande).

5 Se desejar uma exibição estática da imagem de visualização ou da descrição detalhada do arquivo, clique com o botão direito do mouse na área da barra de ferramentas novamente e clique em

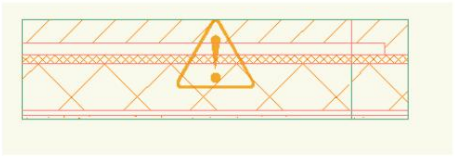
Machine Translated by Google

Painel de visualização/detalhes. Independentemente do estilo de dica de ferramenta selecionado, essa opção exibe uma visualização de um arquivo selecionado em um painel abaixo da árvore de arquivos. Use os botões na barra de título do painel para alternar entre o painel de visualização que contém a imagem e o painel de detalhes que contém a descrição do texto.



Dicas de solução

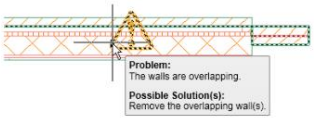
A interação pretendida entre os objetos em um desenho do AutoCAD Architecture depende de várias regras sobre como os objetos são colocados em relação uns aos outros. Sempre que o software identifica algum problema no posicionamento de objetos ou seus componentes, um ícone de dica de solução é exibido para identificar a localização do problema, conforme ilustrado.



Mova o cursor sobre o ícone para exibir uma mensagem que descreve o problema e fornece uma ou mais soluções possíveis. Algumas dicas de solução fornecem

Machine Translated by Google

instruções completas para resolver o problema. Onde forem necessárias instruções mais detalhadas, você pode pressionar *F1* para acessar o tópico relevante na Ajuda.



Observe que nem todos os problemas de configuração de objeto têm uma causa facilmente identificável ou uma solução específica. Isso geralmente é verdade no caso de operações booleanas em que uma entidade, como um modificador de corpo, é adicionada ou subtraída de um objeto. Nesses casos, a dica de solução identifica o tipo de objeto ou componente envolvido e sugere uma ação corretiva. Você pode ser aconselhado a modificar a localização ou a geometria do objeto, mas é essencialmente uma abordagem de tentativa e erro. As mensagens são dicas e não soluções garantidas.

Por padrão, os ícones de dica de solução são exibidos quando você está desenhando, mas não durante a plotagem ou publicação. Você pode alterar essas configurações na caixa de diálogo Opções usando o seguinte procedimento:

1 Clique ÿ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, clique na guia Editor AEC.

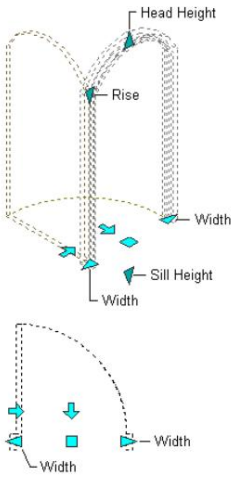
3 No painel Dica de solução, selecione ou desmarque Desenho e Plotando/Publicando conforme desejado.

Dicas de ferramentas de alça de objeto

Os objetos no AutoCAD Architecture têm alças que você pode usar para manipulá-los. Pause o cursor em uma alça para exibir uma dica de ferramenta identificando a função da alça.

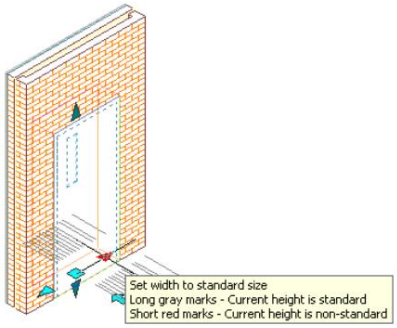
Machine Translated by Google

Apertos de dimensão de porta



Muitas dicas de ferramentas de alça contêm informações adicionais sobre como usar a alça.

Exibindo a dica de ferramenta para o tamanho padrão da porta



Para obter mais informações, consulte Edição direta com alças e dimensões dinâmicas na página 123.

Trabalhando com objetos no espaço de trabalho

A área de trabalho do AutoCAD Architecture é onde você adiciona e manipula os objetos arquitetônicos que compõem seus desenhos.

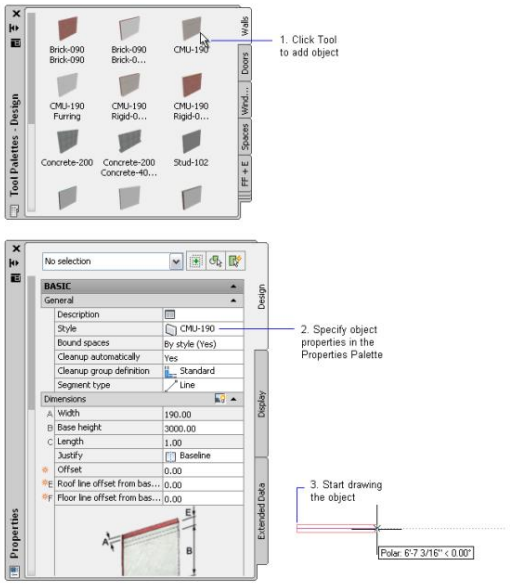
Machine Translated by Google

Adicionando Objetos

Você adiciona objetos ao desenho com ferramentas.

As ferramentas geralmente têm parâmetros de criação predefinidos chamados propriedades. Quando você clica em uma ferramenta de objeto para adicionar um objeto ao desenho, a paleta Propriedades é aberta e você pode alterar as propriedades do novo objeto, se desejar. Caso contrário, você pode ir em frente e colocar o objeto no desenho. Para obter mais informações, consulte Ferramentas na página 93.

Adicionando uma parede ao desenho



As ferramentas são organizadas em paletas de ferramentas para facilitar o acesso. Para abrir a paleta de ferramentas de design padrão, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools .

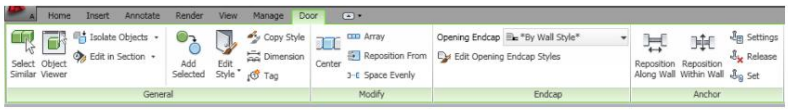
Modificando Objetos

Você pode modificar um objeto usando qualquer um dos seguintes métodos:

ÿ Guia da faixa de opções específica do objeto (contextual): quando você seleciona um objeto, uma guia específica do objeto é exibida na faixa de opções. Por exemplo, quando você seleciona

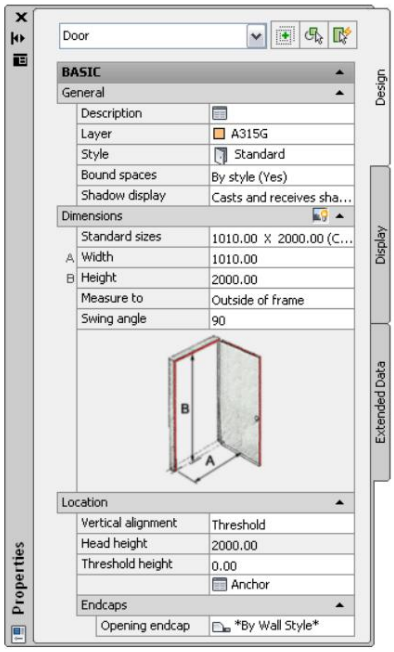
Machine Translated by Google

uma porta, a guia Porta é exibida. A guia específica do objeto contém comandos que se aplicam ao objeto selecionado.



ÿ Paleta Propriedades: a paleta Propriedades é um dos locais centrais para inserir e alterar informações sobre um objeto. Esta paleta possui categorias que agrupam as propriedades por tipo.

Para obter informações detalhadas, consulte A paleta de propriedades na página 115.

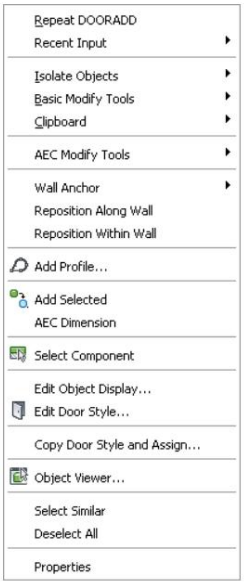


ÿ Propriedades de correspondência entre objetos: você pode usar as Propriedades de correspondência comando para copiar as propriedades de estilo e exibição de um objeto AEC e aplicá-las a um ou mais outros objetos do mesmo tipo. Para obter mais informações, consulte Propriedades de objetos correspondentes na página 132.

ÿ Menu de contexto: clique com o botão direito do mouse no objeto para exibir os comandos disponíveis.

Machine Translated by Google

Menu de contexto da porta

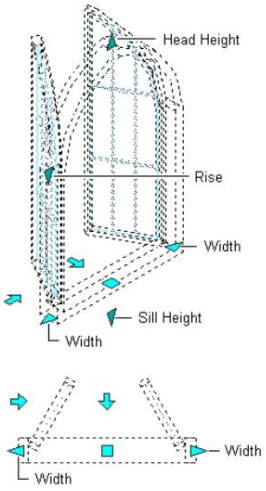


ÿ Edição direta com alças: os comandos para modificar um objeto são acessíveis a partir das alças do objeto. Clique em um objeto em uma visualização bidimensional (2D) ou tridimensional (3D) para exibir suas alças.

Para obter informações detalhadas sobre alças de objetos, consulte Edição direta com alças e dimensões dinâmicas na página 123. Informações sobre edição de alças também são abordadas nos tópicos de objetos individuais.

Machine Translated by Google

Alças de janela para edição direta



Ferramentas de Visualização e Navegação

Existem várias maneiras de visualizar o modelo no AutoCAD Architecture. Para obter uma descrição completa, consulte "Controlar as vistas do desenho" e "Trabalhar com vários desenhos abertos" na Ajuda do AutoCAD. Os tópicos a seguir destacam as ferramentas de exibição e navegação no AutoCAD Architecture.

Ferramentas de Visualização Rápida

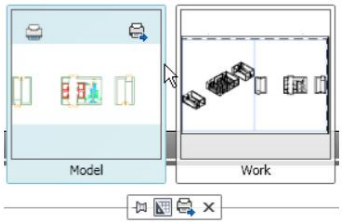
As ferramentas de visualização rápida facilitam a navegação e a seleção de desenhos e layouts.

Layouts de Visualização Rápida

Esse recurso permite visualizar e alternar facilmente entre o espaço do modelo e todos os layouts no desenho atual.

Clique (Quick View Layouts) na barra de status do aplicativo para exibir uma linha de imagens em miniatura acima da barra:

Machine Translated by Google



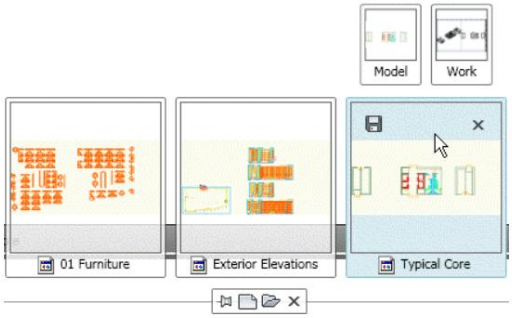
Clique em uma miniatura para navegar para esse espaço de modelo ou layout.

Você também pode plotar ou publicar facilmente com os botões exibidos nos cantos superiores da miniatura do layout quando o cursor está sobre ela.

Para obter mais informações, consulte “Alternar entre layouts no desenho atual” na Ajuda do AutoCAD.

Desenhos de Visualização Rápida

Esse recurso permite que você visualize e alterne facilmente entre o espaço do modelo e layout em todos os desenhos atualmente abertos. Clique em (Quick View Drawings) na barra de status do aplicativo para exibir uma linha de imagens em miniatura de desenho acima da barra:



Mova o cursor sobre uma imagem de desenho para exibir seus botões Salvar e Fechar, bem como imagens menores do espaço do modelo e layouts desse desenho.
Quando você move o cursor sobre uma das imagens do modelo/layout, elas aumentam e as imagens do desenho encolhem.

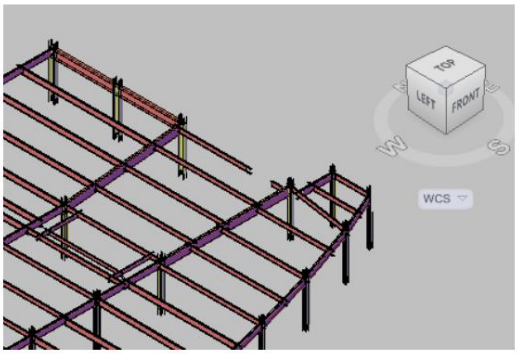
Você também pode criar e abrir um novo desenho usando a barra de ferramentas exibida abaixo das miniaturas do desenho.

Para obter mais informações, consulte “Alternar entre desenhos abertos” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

ViewCube

O ViewCube é uma ferramenta de navegação 3D que aparece quando o sistema gráfico 3D está ativado e permite alternar entre as visualizações padrão e isométrica.



Depois que o ViewCube é exibido, ele é exibido em um dos cantos da janela de desenho sobre o modelo em um estado inativo. Ao posicionar o cursor sobre o ViewCube, ele se torna ativo. Você pode alternar para uma das visualizações predefinidas disponíveis, rolar a visualização atual ou alterar para a visualização inicial do modelo.

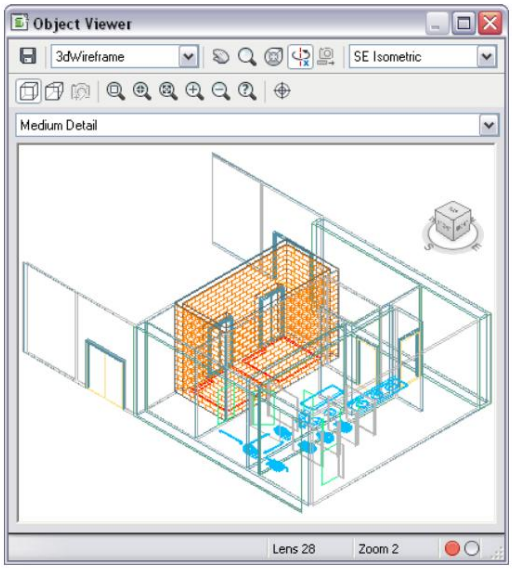
Exibindo o ViewCube na área de desenho

ÿ Clique na guia Exibir ÿ painel Navegar ÿ ÿ Exibir cubo.

OBSERVAÇÃO O View Cube é visível por padrão. Uma exceção a isso são os estilos visuais 2D Wireframe e 3D Hidden, onde o View Cube não é exibido.

ViewCube também é exibido nos Object Viewers.

Machine Translated by Google



OBSERVAÇÃO Quando ViewCube é exibido na área de desenho, você tem acesso a uma bússola e pode definir um UCS. Em um Object Viewer, nenhuma opção UCS e nenhuma bússola estão disponíveis.

O ViewCube está sempre ativado em Object Viewers.

Para obter mais informações, consulte "Visualizar cubo" na Ajuda do AutoCAD.

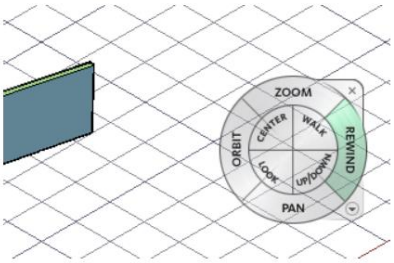
Para obter informações sobre o Object Viewer, consulte Object Viewer na página 1097.

Volantes

SteeringWheels são menus de rastreamento que são divididos em diferentes seções conhecidas como cunhas. Cada cunha em uma roda representa uma única ferramenta de navegação. Você pode aplicar pan, zoom ou manipular a exibição atual de um modelo de diferentes maneiras.

O SteeringWheels pode economizar tempo e cliques combinando muitas das ferramentas de navegação comuns em uma única interface. As rodas são específicas para o contexto em que um modelo está sendo visualizado.

Machine Translated by Google

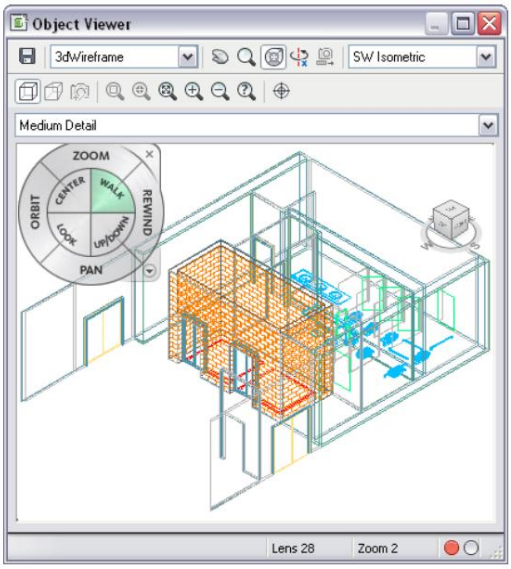


Para exibir SteeringWheels na área de desenho, clique na guia View ÿ painel Navigate ÿ Full Navigation Wheel.

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de desenho (sem objetos selecionados) e clicar em SteeringWheels.

Você pode escolher entre várias rodas diferentes, cada uma com seu próprio tema de desenho. Algumas rodas são projetadas para navegação 2D, enquanto outras rodas são mais adequadas para navegação 3D.

Os SteeringWheels também podem ser exibidos nos Object Viewers.



Mostrar e ocultar o volante em um visualizador de objetos

1 Abra o Object Viewer no menu de contexto de um objeto ou do Gerenciador de estilo.

2 Clique com o botão direito do mouse na área de exibição e clique em SteeringWheel.

Machine Translated by Google

Alternativamente, você pode clicar .

3 Para fechar o SteeringWheel, clique com o botão direito do mouse e clique em Close Wheel ou clique de novo.

Para obter informações detalhadas, consulte “SteeringWheels” na Ajuda do AutoCAD.

ShowMotion

O recurso ShowMotion permite adicionar movimento e transições à posição da câmera capturada, chamada de tomadas. Você pode criar fotos estáticas, fotos cinematográficas ou uma caminhada gravada que permite clicar e arrastar ao longo do caminho da animação desejada. As fotos podem ser agrupadas para formar sequências chamadas de categorias de exibição.

Para iniciar o ShowMotion, clique em na barra de status do aplicativo.

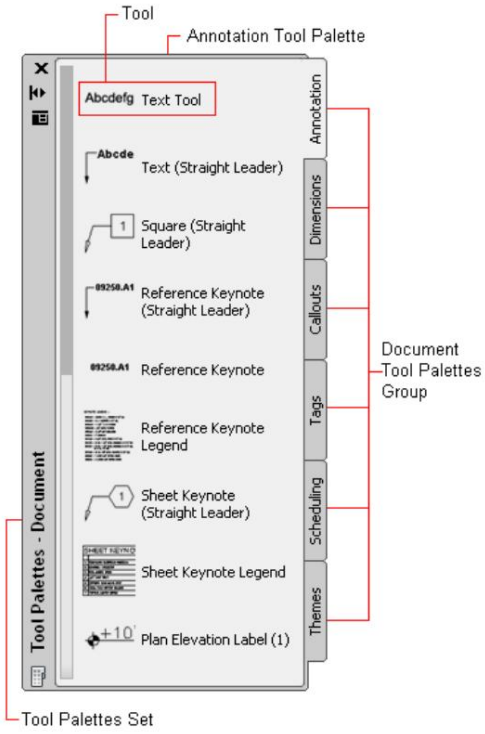
Para obter informações detalhadas, consulte "ShowMotion" na Ajuda do AutoCAD.

Trabalhando com paletas de ferramentas

As paletas de ferramentas fornecem acesso instantâneo a um inventário completo de ferramentas do AutoCAD Architecture, como paredes, portas e janelas, em uma interface de usuário consistente. Altamente visuais, as paletas de ferramentas incluem visualizações de estilos. Você pode criar paletas de ferramentas personalizadas que atendam às suas necessidades específicas de design. Por exemplo, você pode criar uma paleta para armazenar uma lista de ferramentas de parede cortina, escada e janela comumente usadas.

Machine Translated by Google

Componentes da paleta de ferramentas



Conjunto de paletas de ferramentas

Os conjuntos de paletas de ferramentas contêm grupos de paletas de ferramentas. Você pode renomear o conjunto de paletas de ferramentas padrão ou criar um conjunto de paletas de ferramentas personalizado. Além disso, você pode adicionar, remover e reorganizar paletas e grupos no conjunto.

Você pode adicionar paletas de ferramentas às paletas de ferramentas definidas a partir de um catálogo de ferramentas. Por exemplo, você pode criar um conjunto de paletas de ferramentas para ferramentas imperiais e outro para ferramentas métricas. Para obter mais informações, consulte Especificando paletas de ferramentas diferentes para o conjunto de paletas de ferramentas na página 83.

Apenas um conjunto de paletas de ferramentas pode estar ativo durante uma sessão do AutoCAD Architecture, embora você possa especificar diferentes paletas de ferramentas para diferentes perfis de usuário. Quando esse perfil é usado, as paletas de ferramentas coletadas serão combinadas em um conjunto de paletas de ferramentas.

Machine Translated by Google

Grupo de Paletas de Ferramentas

Um grupo de paletas de ferramentas é uma coleção de paletas de ferramentas. 4 grupos de paletas de ferramentas estão disponíveis quando você inicia o AutoCAD Architecture: Design, Documento, Detalhamento e Visualização. Você pode adicionar, renomear, remover, exportar, importar e reorganizar grupos de paletas de ferramentas. Os grupos de paletas de ferramentas estão contidos no conjunto de paletas de ferramentas. Para obter mais informações, consulte “Organizar paletas de ferramentas” e “Salvar e compartilhar paletas de ferramentas” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

Paletas de Ferramentas

As paletas de ferramentas contêm coleções de ferramentas e representam as guias individuais de um grupo de paletas de ferramentas. Várias paletas de ferramentas estão disponíveis no catálogo Paleta de amostra do AutoCAD Architecture. Você pode criar novas paletas de ferramentas no AutoCAD Architecture ou no Navegador de conteúdo. Normalmente você coloca ferramentas em paletas de ferramentas de acordo com o tipo de ferramenta ou fase de projeto. Por exemplo, você pode colocar suas ferramentas de parede em uma paleta de ferramentas chamada Walls ou suas ferramentas conceituais preliminares em uma paleta de ferramentas chamada Massing Study. Ao criar uma paleta de ferramentas no Navegador de conteúdo, você pode vinculá-la ao AutoCAD Architecture.
Sempre que a paleta de ferramentas é atualizada no Navegador de conteúdo, as alterações também são atualizadas na paleta de ferramentas do AutoCAD Architecture. Isso é útil para grandes projetos em que a consistência de estilos e ferramentas é necessária. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com paletas de ferramentas de um local central na página 90.

Ferramentas

As ferramentas representam os objetos individuais que você pode adicionar a um desenho. Uma ferramenta contém parâmetros de criação para o objeto que ela cria. Quando você adiciona um objeto com uma ferramenta específica, o objeto tem as configurações que você definiu na ferramenta. Isso facilita o processo de design e aumenta a consistência em todo o projeto.

Por exemplo, você pode definir uma ferramenta de parede que contenha o estilo “CMU 8 Furring” e que tenha limpeza automática e um deslocamento de linha de base de 1". Sempre que você adicionar uma parede com esta ferramenta, a parede terá o estilo CMU 8 Furring, limpa automaticamente e tem um deslocamento de 1". Para obter mais informações, consulte Ferramentas na página 93.

Machine Translated by Google

Paletas de ferramentas e o navegador de conteúdo

Quando vários usuários estão trabalhando em um grande projeto, a consistência das ferramentas é especialmente importante. Normalmente, os objetos do projeto e seus estilos e propriedades são configurados por um gerente de CAD ou administrador do sistema e, em seguida, distribuídos para a equipe. O administrador pode colocar ferramentas e paletas em um local central no navegador de conteúdo e vinculá-las ao computador de cada usuário.
Sempre que as ferramentas ou paletas são atualizadas no Navegador de conteúdo, elas também são atualizadas nos computadores dos usuários. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137 e Trabalhando com ferramentas de um local central na página 109.

Paletas de ferramentas de projeto

Ao trabalhar com um projeto do AutoCAD Architecture, você pode projetar e associar um grupo de paletas de ferramentas do projeto ao projeto. As paletas de ferramentas do projeto contêm as ferramentas usadas no projeto e podem ser baseadas nos padrões do projeto. Para obter informações detalhadas sobre como configurar as paletas de ferramentas do projeto, consulte Configurando ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Abrindo o conjunto de paletas de ferramentas

Para abrir as paletas de ferramentas, definir, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Tools menu suspenso ÿ Ferramentas de design .

Controlando a aparência do conjunto de paletas de ferramentas

Normalmente, o conjunto de paletas de ferramentas permanece aberto durante a sessão do AutoCAD Architecture. É o local central a partir do qual você adiciona objetos ao desenho

Machine Translated by Google

e iniciar comandos relacionados a objetos. Várias opções de exibição definidas pelo usuário permitem que você integre de maneira ideal as paletas de ferramentas ao seu espaço de trabalho.

Encaixando o conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para encaixar as paletas de ferramentas definidas no lado esquerdo ou direito de sua área de trabalho.

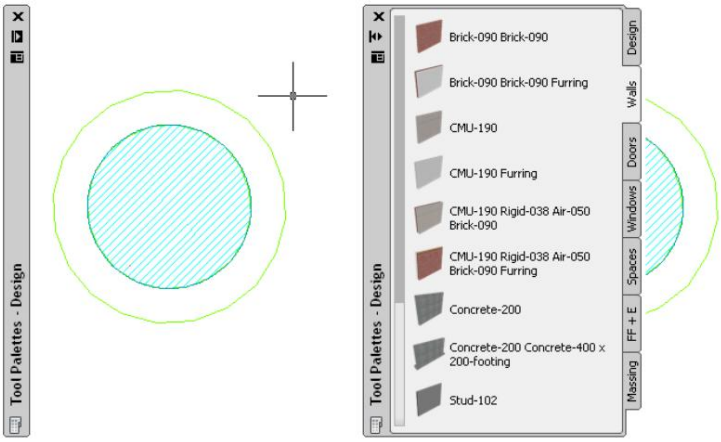
1. Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e depois clique Permitir encaixe.
2. Posicione o cursor sobre a barra de título e arraste as paletas de ferramentas definido para um lado da área de trabalho.

   Um gráfico de visualização mostra a nova posição do conjunto de paletas de ferramentas.
3. Solte o conjunto de paletas de ferramentas quando estiver no local desejado.

Escondendo o conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para ocultar as paletas de ferramentas definidas quando não estiverem em uso. O conjunto de paletas de ferramentas fica oculto quando você afasta o cursor dele, deixando apenas a barra de título visível. Quando você move o cursor sobre a barra de título, o conjunto de paletas de ferramentas é exibido novamente.

Conjunto de paletas de ferramentas ocultas (à esquerda) e reexibidas (à direita)



1. Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em (Ocultar automaticamente).

   O conjunto de paletas de ferramentas está oculto, exceto a barra de título.

Machine Translated by Google

2 Para exibir novamente o conjunto de paletas de ferramentas, mova o cursor sobre o título bar.

Ajustando a transparência do conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para ajustar a transparência do conjunto de paletas de ferramentas. Quanto mais transparente for o conjunto de paletas de ferramentas, mais facilmente você poderá ver os objetos em seu desenho abaixo dele.

OBSERVAÇÃO A transparência não está disponível se a aceleração de hardware estiver habilitada.

1 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e depois clique Transparência.

2 Para ajustar a transparência do conjunto de paletas de ferramentas, mova o controle deslizante.

3 Para desativar a transparência, selecione Desativar transparência da janela.

4 Clique em OK.

Renomeando o conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para renomear o conjunto de paletas de ferramentas, por exemplo, para nomeá-lo com um nome de projeto ou empresa.

1 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e depois clique Renomear conjunto de paletas.

2 Insira um nome para o conjunto de paletas de ferramentas e pressione *ENTER*.

Especificando diferentes paletas de ferramentas para o conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para alternar entre diferentes combinações de paletas no conjunto de paletas de ferramentas.

Apenas um conjunto de paletas de ferramentas pode estar ativo durante uma sessão do AutoCAD Architecture.
Você pode, no entanto, definir diferentes paletas de ferramentas para diferentes perfis de usuário.
Você faz isso coletando paletas de ferramentas de vários locais (caminhos) em um perfil e permitindo que a área de trabalho as combine em um conjunto de paletas de ferramentas.

1 Clique ÿ Opções.

Machine Translated by Google

2 Defina as paletas de ferramentas usadas para a sessão atual:

ÿ Se você criou um perfil de espaço de trabalho contendo uma ferramenta
caminho das paletas, clique na guia Perfis, selecione o perfil desejado e clique em Definir
atual.

ÿ Se você não criou um perfil de espaço de trabalho, clique na guia Arquivos e clique na entrada
Local do arquivo de paletas de ferramentas. Em seguida, clique em Procurar e procure
uma pasta que contenha a paleta de ferramentas desejada.

Adicione caminhos a todas as paletas de ferramentas adicionais a serem incluídas no conjunto
de paletas de ferramentas deste perfil.

3 Clique em OK.

Criando um novo conjunto de paletas de ferramentas

Use este procedimento para criar um novo conjunto de paletas de ferramentas.

1 Crie uma pasta na qual você criará o novo conjunto de paletas de ferramentas.

O conjunto de paletas de ferramentas padrão está em *\Documents and Settings\<Username>\Application Data\Autodesk\ACA 2011\enu\Support\WorkspaceCatalog (Imperial/ Metric).*

2 clique ÿ Opções.

3 Clique na guia Perfis.

4 Clique em Adicionar à lista e crie um perfil para conter o novo conjunto de paletas de ferramentas; por exemplo, Design - Conjunto de Paletas Métricas.

5 Selecione o novo perfil e clique em Definir atual.

6 Clique na guia Arquivos.

7 Em Locais de arquivo de paletas de ferramentas, selecione o caminho de suporte para a pasta definida anteriormente na qual você criará o novo conjunto de paletas de ferramentas.

OBSERVAÇÃO Se você apontar para uma pasta que já contém um conjunto de paletas de ferramentas, um novo conjunto de paletas de ferramentas não será criado; em vez disso, o conjunto de paletas de ferramentas existente é usado no perfil.

---

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

No espaço de trabalho do AutoCAD Architecture, um conjunto de paletas de ferramentas vazio é exibido.

9 Para renomear o conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e, em seguida, clique em Renomear Conjunto de paletas.

10 Adicione paletas de ferramentas e ferramentas ao novo conjunto:

Se desejar…	**Então…**
adicione uma nova paleta de ferramentas vazia	consulte Criando uma nova paleta de ferramentas na página 86.
adicionar uma paleta de ferramentas do conteúdo Navegador	consulte Adicionar uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo na página 91.
adicionar uma ferramenta a uma paleta	consulte Criando uma ferramenta a partir de um objeto no desenho na página 100.

As alterações feitas são salvas nas paletas de ferramentas definidas no novo perfil que você criou.

Para voltar ao conjunto original de paletas de ferramentas, selecione seu perfil original na caixa de diálogo Opções.

Criando um novo grupo de paletas de ferramentas

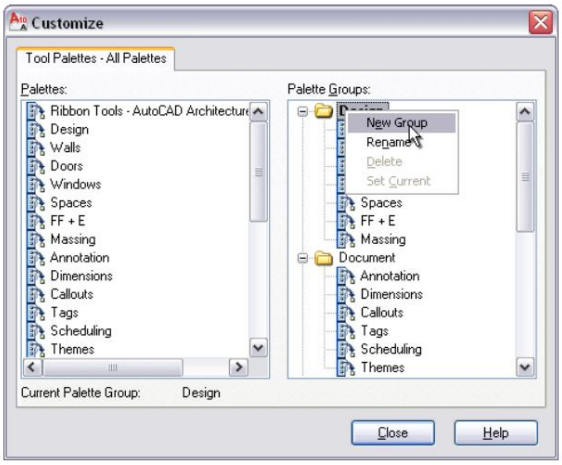
Use este procedimento para criar um novo grupo de paletas de ferramentas.

1 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e depois clique Personalizar paletas.

Como alternativa, você pode clicar na guia Gerenciar ÿ painel Personalização ÿ Paletas de ferramentas.

Machine Translated by Google

2 Selecione um grupo de paletas, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo grupo.



3 Insira um nome para o novo grupo e pressione *ENTER*.

4 Arraste a nova pasta de grupo para a posição correta na árvore estrutura.

5 Selecione uma paleta de ferramentas no painel esquerdo para as novas paletas de ferramentas grupo e arraste-o para a nova pasta do grupo.

6 Clique em Fechar.

DICA A caixa de diálogo Personalizar pode ser muito útil para adicionar paletas aos grupos de paletas do projeto. Para obter mais informações, consulte Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto na página 623.

Criando uma Nova Paleta de Ferramentas

Use este procedimento para adicionar uma paleta de ferramentas vazia ao seu conjunto de paletas de ferramentas.

Depois de criar a paleta de ferramentas, você pode adicionar ferramentas a ela. Para obter mais informações, consulte Ferramentas na página 93.

1 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique , e depois clique em Nova paleta.

2 Insira um nome para a nova paleta de ferramentas e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

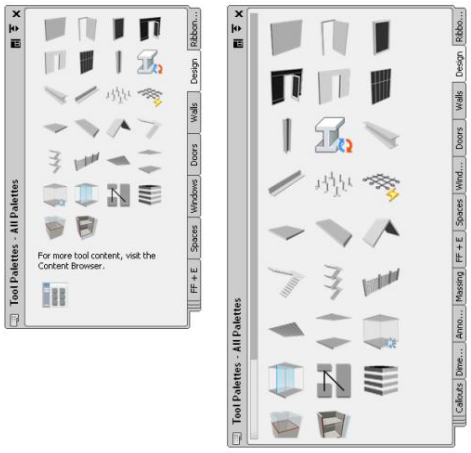
Definindo a aparência das paletas de ferramentas

Use este procedimento para definir a aparência de paletas de ferramentas individuais.

A exibição das paletas de ferramentas depende das configurações especificadas para o conjunto geral de paletas de ferramentas (conforme descrito em Controle da aparência do conjunto de paletas de ferramentas na página 81) e das configurações especificadas para paletas de ferramentas individuais. No conjunto de paletas de ferramentas, você especifica a transparência, tamanho, posição e ocultação automática do conjunto de paletas de ferramentas.

Na paleta de ferramentas, você especifica o tamanho das imagens de ferramentas e sua disposição na paleta de ferramentas.

Paletas de ferramentas com ícones de tamanhos diferentes exibidos

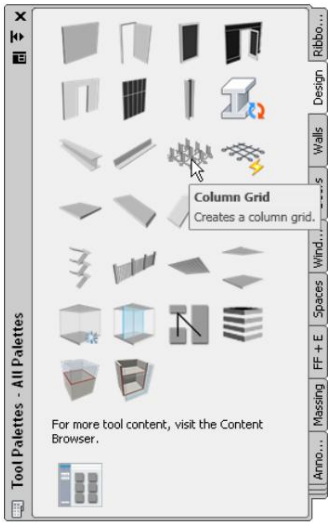


Ao alterar imagens de ferramentas para um tamanho menor, você pode exibir mais ferramentas em uma paleta de ferramentas. Isso pode se tornar importante se você exibir diferentes paletas ao mesmo tempo, como a paleta Properties ou a paleta Project Navigator.

Para economizar espaço, você também pode exibir imagens de ferramentas sem o texto da ferramenta abaixo delas. Este método é mais adequado quando os ícones de suas ferramentas são fáceis de diferenciar. Se o ícone sozinho for insuficiente para identificar uma ferramenta, a dica de ferramenta para cada ícone fornece orientação adicional.

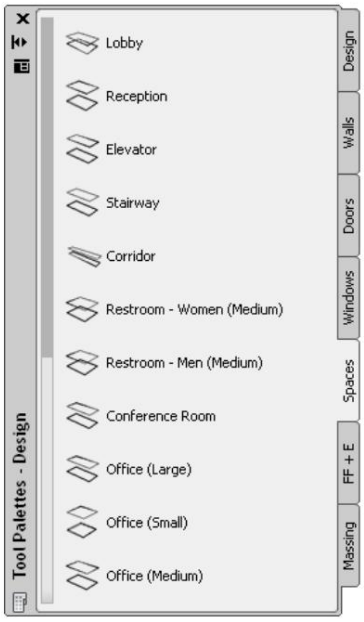
Machine Translated by Google

Exibição somente de ícones na paleta de ferramentas



Você também pode exibir ferramentas em uma única coluna na paleta de ferramentas. Ao usar uma lista de coluna única, o texto da ferramenta é sempre exibido.

Paleta de ferramentas na exibição de lista



Machine Translated by Google

Para alterar a aparência da paleta de ferramentas

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja alterar.

2 Clique com o botão direito do mouse na paleta e clique em Exibir opções.

3 Na planilha Opções de exibição, selecione o estilo de exibição desejado:

Se você quiser…	**Então…**
ver apenas ícones de ferramentas	selecione Ícone apenas para Estilo de exibição.
visualizar ícones de ferramentas e texto de ferramentas	selecione Ícone com texto para Estilo de exibição.
visualizar ícones de ferramentas e texto de ferramentas em um lista de coluna única	selecione Visualização de lista para Estilo de visualização.

4 Para aplicar essas alterações a todas as paletas no conjunto de paletas de ferramentas, selecione Todas as paletas para aplicar a.

5 Clique em OK.

Adicionando texto e linhas separadoras às paletas de ferramentas

Use este procedimento para adicionar linhas separadoras e texto a uma paleta de ferramentas.

As linhas separadoras podem ser úteis se você deseja criar subdivisões em uma paleta de ferramentas que contém muitas ferramentas. Para anotar uma linha separadora, você pode inserir um elemento de texto.

1 Abra a paleta de ferramentas à qual deseja adicionar linhas separadoras e texto.

2 Clique com o botão direito do mouse na paleta entre as ferramentas onde o separador deve ir e clique em Adicionar Separador.

Uma linha separadora é inserida entre as ferramentas.

3 Para adicionar texto acima da linha separadora, clique com o botão direito do mouse à direita da última ferramenta antes da linha separadora ou à esquerda da própria linha separadora e clique em Adicionar texto.

4 Digite o texto que deseja exibir acima da linha separadora e pressione *ENTER*.

5 Para editar o texto, selecione o item de texto, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear. Em seguida, edite o texto conforme necessário.

6 Para excluir uma linha separadora ou uma anotação de texto, selecione a linha ou o texto separador, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

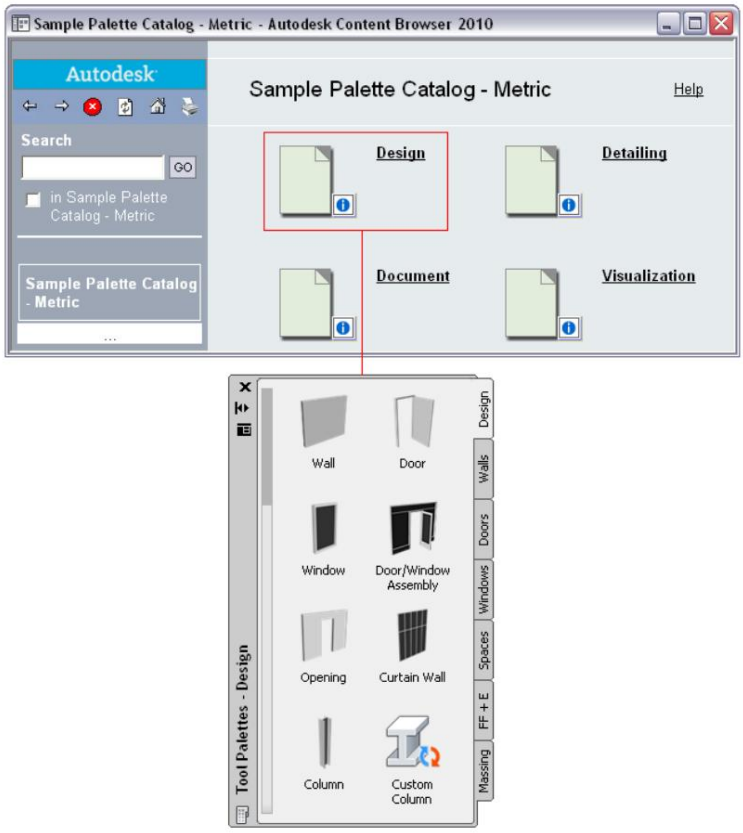
Machine Translated by Google

Trabalhando com paletas de ferramentas a partir de um local central

Quando vários usuários estão trabalhando em um grande projeto, a consistência das ferramentas é especialmente importante. Normalmente, os objetos do projeto e seus estilos e propriedades são configurados por um gerente de CAD ou administrador do sistema e, em seguida, distribuídos para a equipe. O administrador pode colocar ferramentas e paletas em um local central no navegador de conteúdo e vinculá-las ao computador de cada usuário.

Sempre que as ferramentas ou paletas são atualizadas no Navegador de conteúdo, elas também são atualizadas nos computadores dos usuários. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

Usando paletas de ferramentas do Navegador de conteúdo



DICA Se você estiver trabalhando com um projeto do AutoCAD Architecture, poderá gerar um catálogo de ferramentas com base nos estilos padrão do projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um catálogo de ferramentas para um projeto na página 612.

Machine Translated by Google

Adicionando uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo

Use este procedimento para vincular uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo às paletas de ferramentas definidas no AutoCAD Architecture.

Para obter informações sobre como criar paletas de ferramentas no Navegador de conteúdo, consulte Adicionar conteúdo a um catálogo de ferramentas na página 165.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Selecione o catálogo de ferramentas que contém a paleta de ferramentas que deseja copie, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

3 Selecione Vincular itens quando adicionados ao espaço de trabalho e clique em OK.

4 Abra o catálogo de ferramentas e navegue até a paleta de ferramentas.

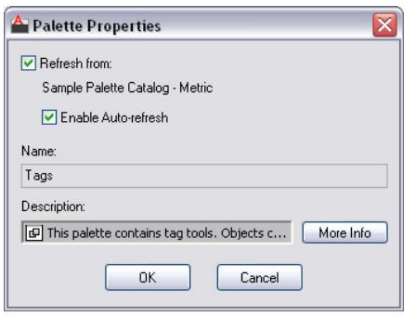
5 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado da paleta de ferramentas para que a imagem do ponteiro mude para um conta-gotas (Para copiar várias).

paletas de ferramentas, pressione e segure *CTRL* enquanto clica em cada paleta; em seguida, posicione o conta-gotas sobre qualquer uma das paletas selecionadas.

6 Arraste a paleta para as paletas de ferramentas definidas na área de trabalho do AutoCAD Architecture.

A paleta de ferramentas é colocada no conjunto de paletas de ferramentas.

7 Clique com o botão direito do mouse na paleta e clique em Propriedades.



O texto abaixo da caixa de seleção exibe o nome do catálogo no Navegador de conteúdo a partir do qual a paleta é atualizada.

Se você clicar nesse nome, ele abrirá o catálogo do qual a paleta de ferramentas foi vinculada.

Machine Translated by Google

8 Selecione ou desmarque Ativar atualização automática:

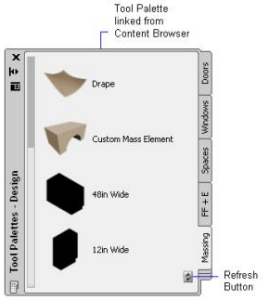
Se você quiser…	Então…
atualizar automaticamente a ferramenta vinculada paleta do Navegador de conteúdo ao iniciar o AutoCAD Architec lei	selecione Ativar atualização automática.
atualize a paleta de ferramentas vinculada manualmente com um dos métodos descritos em Atualizando uma ferramenta Paleta de um Catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo na página 92	desmarque Ativar atualização automática.

O nome da paleta de ferramentas no Navegador de conteúdo (a partir do qual a paleta de ferramentas selecionada é atualizada) é exibido em Nome.

9 Clique em OK.

Atualizando uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no conteúdo Navegador

Use este procedimento para atualizar uma paleta de ferramentas vinculada nas paletas de ferramentas definidas a partir de seu catálogo de ferramentas de origem no Navegador de conteúdo.



1 Vincule uma paleta de ferramentas de um catálogo no navegador de conteúdo ao conjunto de paletas de ferramentas, conforme descrito em Adicionar uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo na página 91.

Quando uma paleta de ferramentas é vinculada às paletas de ferramentas definidas a partir de um catálogo no Navegador de conteúdo, um botão Atualizar é exibido na parte inferior da paleta.

Machine Translated by Google

2 Clique no botão Atualizar para atualizar sua paleta de ferramentas local com as alterações mais recentes do catálogo no Navegador de conteúdo.

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na paleta e clicar em Atualizar paleta.

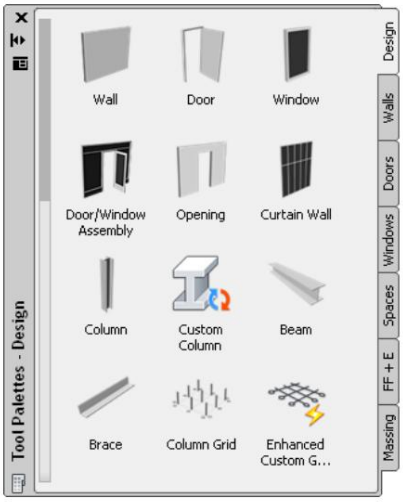
OBSERVAÇÃO Você também pode atualizar todo o conjunto de paletas clicando no em conjunto de paletas de ferramentas e, em seguida, clicando em Atualizar conjunto de paletas. Este comando atualiza todas as paletas de ferramentas vinculadas no conjunto de paletas de ferramentas.

Ferramentas

As ferramentas representam os objetos individuais que você pode adicionar a um desenho. Uma ferramenta contém parâmetros de criação para o objeto que ela representa. Quando você adiciona um objeto com uma ferramenta específica, o objeto tem as configurações que você definiu na ferramenta. O uso de ferramentas acelera o processo de design e aumenta a consistência em todo o projeto.

Por exemplo, você pode definir uma ferramenta de parede que contenha o estilo CMU 8 Furring e tenha limpeza automática e um deslocamento de linha de base de 1". automaticamente e tem um deslocamento de 1".

Ferramentas de objeto padrão



Com base no tipo de ferramenta, você pode definir propriedades gerais como:

ÿ Nome da ferramenta

Machine Translated by Google

ÿ Descrição da ferramenta (também usada como dica de ferramenta e descrição da ferramenta quando a ferramenta é copiada para um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo)

ÿ Descrição dos objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Chave de camada de objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Substituições de camada de objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Estilo do objeto (se a ferramenta for baseada em estilo)

ÿ Localização do estilo do objeto (se a ferramenta for baseada em estilo)

Além disso, você pode definir propriedades específicas do objeto que se aplicam a este tipo de ferramenta. Por exemplo, se você criar uma ferramenta de parede, poderá definir a limpeza da parede, largura, altura, configurações de linha de base e as linhas de teto/piso das paredes inseridas com essa ferramenta.

Localização do Estilo

Os estilos de objeto estão localizados nos desenhos de Estilos. Para atribuir um estilo a uma ferramenta de objeto, você pode apontar para um estilo no desenho atual ou para um estilo em um desenho externo. Para obter mais informações, consulte Estilos e arquivos de suporte na página 134.

Tipos de

ferramentas As ferramentas no AutoCAD Architecture se enquadram em 3 categorias.

Categoria da Ferramenta	Descrição
ferramentas de objeto	Uma ferramenta de objeto insere um objeto de design — como uma parede ou uma montagem de janela — em um desenho. Uma ferramenta de objeto tem um estilo específico e propriedades de objeto específicas: por exemplo, uma ferramenta de parede pode ser chamada de Brick-4 Brick-4.
ferramentas de comando	As ferramentas de comando são uma representação gráfica de um comando relacionado a um objeto. Por exemplo, a ferramenta Browse Property Data abre uma caixa de diálogo para navegar pelos dados de propriedade de todos os objetos em um desenho; a ferramenta Renumerar dados renumera os dados de propriedade em conjuntos de propriedades selecionados por incremento ou por um número definido pelo usuário. Você também pode criar suas próprias ferramentas para cada comando. Um comando de uso geral do AutoCAD

Machine Translated by Google

Categoria da Ferramenta	Descrição
	A ferramenta permite associar qualquer comando ou macro. Para comandos que criam um ob projeto, você também pode atribuir propriedades básicas de objetos do AutoCAD. Para obter uma lista de ferramentas de comando do AutoCAD Architecture disponíveis, consulte Usando ferramentas de comando na página 104.
Ferramentas de conteúdo AEC	Você pode criar ferramentas para uso frequente Itens de conteúdo AEC que foram criados com o Assistente de conteúdo AEC. Para mais informações ção, consulte Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter na página 103.

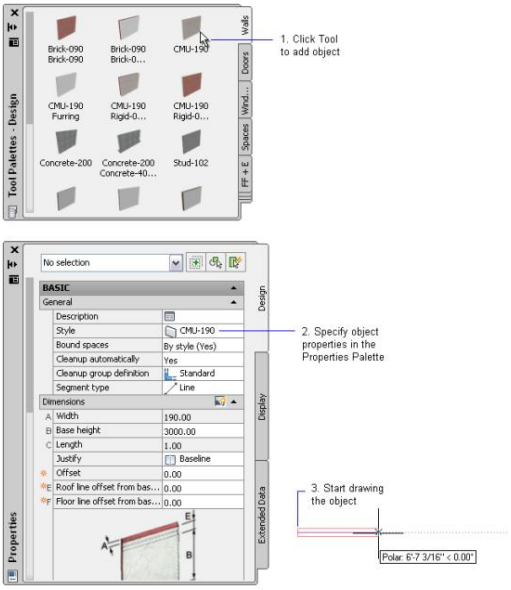
Ferramentas padrão do projeto

Ao trabalhar com um projeto do AutoCAD Architecture, você pode configurar estilos padrão que são atualizados e sincronizados ao longo do ciclo de vida do projeto. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões em um projeto na página 593.

Criando um objeto com uma ferramenta

Use este procedimento para criar um objeto com uma ferramenta.

Machine Translated by Google



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools

.

2 Clique na paleta de ferramentas que contém a ferramenta para o objeto que deseja inserir.

Por exemplo, se você deseja inserir uma porta dupla dobrada, clique na paleta Portas e navegue até a ferramenta Porta dupla dobrada.

3 Clique na ferramenta.

4 Na paleta Propriedades, insira as alterações que deseja fazer aos valores padrão.

OBSERVAÇÃO Certos valores podem ser definidos somente quando você está inserindo o objeto; por exemplo, a posição de uma porta ao longo da parede na qual está inserida pode ser definida somente quando você está inserindo a porta. Você não pode alterar a posição de uma porta existente posteriormente. valores que

sobre

podem ser definidos apenas durante a inserção são marcados com este símbolo na paleta Propriedades.

---

5 Clique no desenho onde deseja inserir o objeto.

6 Siga os prompts adicionais necessários para inserir um ou mais objetos no desenho e, a seguir, pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Alterando as Propriedades da Ferramenta

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma ferramenta em uma paleta de ferramentas.

Você pode definir estas propriedades gerais para uma ferramenta de objeto:

ÿ Nome da ferramenta

ÿ Descrição da ferramenta (também usada como dica de ferramenta e descrição da ferramenta ao
o copiado para um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo)

ÿ Descrição dos objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Chave de camada de objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Substituições de camada de objetos inseridos com esta ferramenta

ÿ Estilo do objeto (se a ferramenta for baseada em estilo)

ÿ Localização do estilo do objeto (se a ferramenta for baseada em estilo)

Além disso, você pode definir propriedades específicas do objeto que se aplicam a esse tipo de objeto. Por exemplo, se você criar uma ferramenta de parede, poderá definir a limpeza da parede, largura, altura, configurações de linha de base e as linhas do telhado/piso para todas as paredes inseridas com esta ferramenta.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools

.

2 Clique em uma paleta de ferramentas.

3 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Digite uma descrição dos objetos que você pode criar usando este
ferramenta.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada; caso contrário, o
as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada no desenho são usadas.

9 Clique em Procurar localização do estilo, se a localização for diferente do desenho atual para selecionar
um estilo de objeto.

10 Adicione propriedades específicas do objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você clica em uma propriedade para inserir um valor, o valor abaixo da propriedade atual é ocultado e o campo da propriedade é realçado. Insira um valor para a propriedade atual no local apropriado.

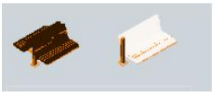
11 Clique em OK.

Alterar um ícone de ferramenta

Use este procedimento para alterar o ícone de uma ferramenta.

Quando você adiciona uma nova ferramenta a uma paleta de ferramentas, ela exibe o ícone da ferramenta da qual foi copiada ou um ícone padrão. Você pode alterar o ícone selecionando um novo de um arquivo de imagem ou de um objeto no desenho. Você também pode optar por exibir o ícone como um trabalho de linha monocromático simples.

Mudando o ícone da ferramenta



Você pode usar os seguintes formatos de imagem para ícones de ferramentas:

ÿ PNG

ÿ GIF

ÿ JPG

ÿ BMP

ÿ TIFF

OBSERVAÇÃO Os ícones nas paletas de ferramentas podem ter um tamanho máximo de 64 x 64 pixels. Imagens maiores são dimensionadas quando inseridas. Para alterar o tamanho de exibição da ferramenta na paleta, consulte Definindo a aparência das paletas de ferramentas na página 87

Para copiar uma imagem de ícone de um arquivo

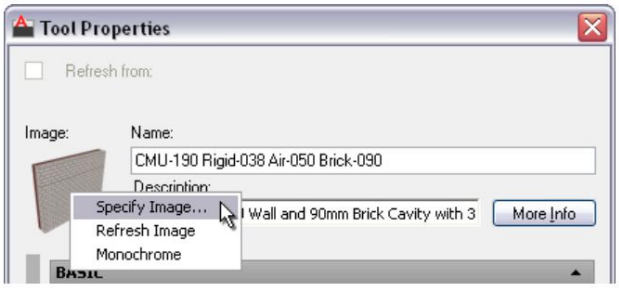
1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools .

2 Clique na paleta de ferramentas que contém a ferramenta para a qual deseja selecionar um novo ícone.

Machine Translated by Google

3 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 Na planilha Propriedades da ferramenta, clique com o botão direito do mouse no ícone existente, e clique em Especificar imagem.



5 Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem, selecione a imagem que deseja usar como ícone de ferramenta e clique em Abrir.

6 Clique em OK.

7 Para exibir uma ferramenta como um trabalho de linha monocromático simples, na planilha Propriedades da ferramenta, clique com o botão direito do mouse no ícone existente e clique em Monocromático.

A opção monocromática não está disponível para todas as ferramentas.

Para criar um ícone de um objeto no desenho

1 Selecione a ferramenta na paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse e clique em Definir imagem da seleção.

2 Selecione o objeto no desenho que deseja usar como ícone de ferramenta, e pressione *ENTER*.

O ícone da ferramenta é criado com a última direção de visualização e configuração de exibição utilizada no visualizador de qualquer ferramenta deste tipo. Por exemplo, se o visualizador da última ferramenta de parede usada estiver definido como vista superior e a configuração de exibição de detalhe médio, qualquer parede selecionada no desenho como um ícone de ferramenta é exibida na vista superior e com a configuração de exibição de detalhe médio.

Não é possível criar ícones a partir de objetos que contenham blocos personalizados, paredes cortina ou montagens de porta/janela com estilos aninhados. Se você precisar criar um ícone baseado em um bloco personalizado, especifique uma imagem externa.

Alterar um ícone de ferramenta

Use este procedimento para alterar um ícone de ferramenta após editar as configurações do visualizador da ferramenta.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools

.

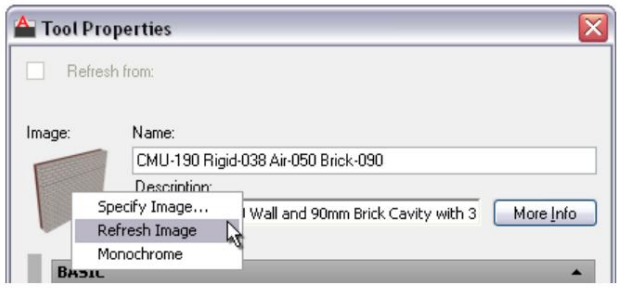
2 Clique na paleta de ferramentas que contém o ícone da ferramenta que deseja atualizar.

3 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 Na planilha Propriedades da ferramenta, altere as configurações do visualizador da imagem da ferramenta.

Por exemplo, alterne de uma visualização SW Isometric para uma visualização Top.

5 Clique com o botão direito do mouse no ícone existente e clique em Atualizar imagem.



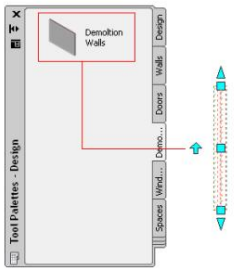
6 Clique em OK.

Criando uma ferramenta a partir de um objeto no desenho

Use este procedimento para criar uma ferramenta a partir de um objeto no desenho.

Você pode criar apenas ferramentas de objeto com este método. Para obter informações sobre como criar ferramentas de comando, consulte Usando ferramentas de comando na página 104.

Criando uma ferramenta a partir de um objeto no desenho



Machine Translated by Google

1 Crie um objeto com estilo e propriedades apropriados no desenho.

IMPORTANTE O desenho que contém o estilo deve ser salvo em um local onde esteja disponível no futuro. Caso contrário, a ferramenta não poderá acessar o estilo e reverterá para o estilo Padrão.

2 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar a nova ferramenta.

3 Selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.

4 Defina propriedades adicionais para a ferramenta, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Copiar uma ferramenta de uma paleta de ferramentas

Use este procedimento para copiar uma ferramenta de uma paleta de ferramentas para outra.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta que deseja copiar.

2 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar.

3 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja copiar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Altere as propriedades da ferramenta, se necessário.

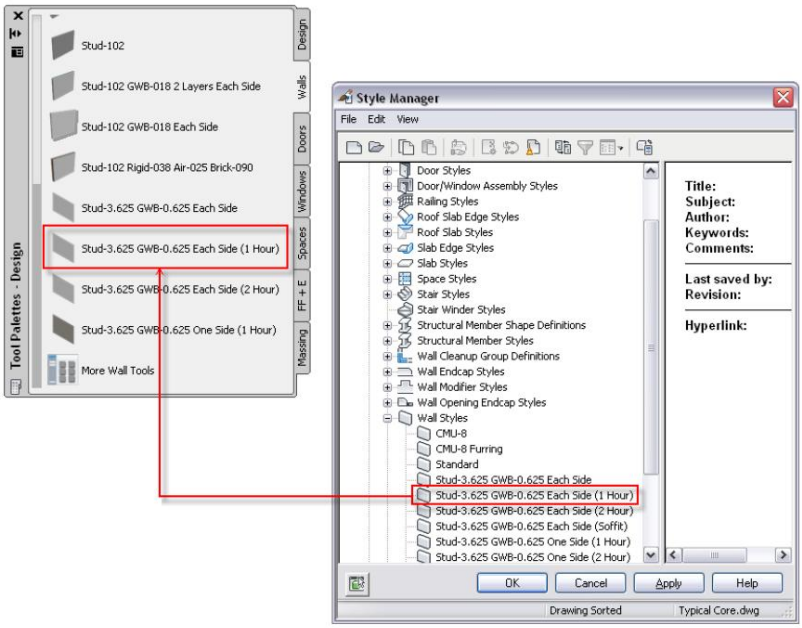
Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Criando uma ferramenta a partir do gerenciador de estilo

Use este procedimento para criar uma ferramenta a partir de um estilo no Gerenciador de estilos.

Machine Translated by Google

Criando uma ferramenta a partir do Gerenciador de estilo



1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar a nova ferramenta.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Selecione o estilo a partir do qual deseja criar uma ferramenta.

Por exemplo, se você deseja criar uma ferramenta de parede com o estilo Stud-3.625 GWB-0.625 Each Side (1 Hour), expanda Wall Styles e selecione o estilo Stud-3.625 GWB-0.625 Each Side (1 Hour).

4 Arraste o estilo para a paleta de ferramentas.

Uma nova ferramenta com o estilo selecionado é inserida na paleta de ferramentas.

5 Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilos.

6 Defina propriedades adicionais para a ferramenta na paleta de ferramentas, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Machine Translated by Google

Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter

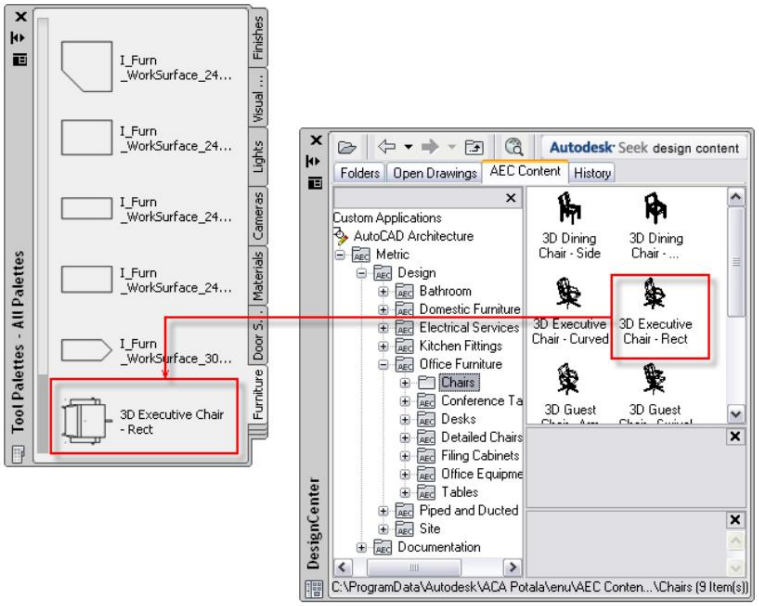
Use este procedimento para criar uma ferramenta a partir de um item de conteúdo AEC no DesignCenter.

OBSERVAÇÃO Você também pode criar ferramentas a partir de blocos no DesignCenter, mas eles têm opções de ferramentas ligeiramente diferentes.

Você pode arrastar e soltar itens de conteúdo AEC de uma pasta do DesignCenter para uma paleta de ferramentas. Para obter mais informações sobre como criar conteúdo AEC, consulte Adicionar conteúdo AEC a desenhos na página 3874.

O AutoCAD Architecture fornece o Catálogo de ferramentas de design e o Catálogo de ferramentas de documentação no Navegador de conteúdo. Esses catálogos já possuem ferramentas configuradas para conteúdo AEC predefinido e estilos de objeto de amostra. Os catálogos estão disponíveis para unidades métricas e imperiais.

Criando uma ferramenta do AEC Content no DesignCenter



1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar a nova ferramenta.

2 Clique na guia Inserir ÿ painel Conteúdo ÿ Navegador de conteúdo menu suspenso ÿ Design Center e navegue até o item Conteúdo AEC a partir do qual deseja criar uma ferramenta.

3 Arraste o item para a paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

Uma nova ferramenta é inserida na paleta de ferramentas.

Para alterar o ícone da nova ferramenta, consulte Alterar um ícone de ferramenta na página 98.

OBSERVAÇÃO Uma ferramenta de conteúdo AEC usa as últimas configurações do visualizador usadas para uma ferramenta desse tipo para gerar o ícone da ferramenta. Se a última configuração do visualizador usado for a visualização 3D Gouraud e o usuário criar uma ferramenta a partir de um item de conteúdo AEC 2D, o ícone da ferramenta ficará invisível. Nesse caso, você precisa alterar a configuração do visualizador da ferramenta para uma visualização superior e wireframe.

4 Defina propriedades adicionais para a ferramenta, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Usando ferramentas de comando

As ferramentas de comando são usadas para executar comandos usados com frequência para tarefas diferentes da criação de objetos AEC. Por exemplo, a ferramenta Procurar dados de propriedade abre uma caixa de diálogo para navegar pelos dados de propriedade de todos os objetos em um desenho; a ferramenta Renumerar dados renumera os dados de propriedades em conjuntos de propriedades selecionados. Há várias ferramentas de comando pré-configuradas no software; você pode, no entanto, criar uma ferramenta de comando definida pelo usuário a partir de qualquer comando do AutoCAD e do AutoCAD Architecture, rotinas AutoLISP, macros e aplicativos VBA e scripts.

Usando ferramentas de comando predefinidas

O AutoCAD Architecture fornece as seguintes ferramentas de comando predefinidas para tarefas comumente usadas em uma instalação padrão dos EUA:

Ferramenta	Grupo de paletas/Descrição da paleta	
Seção horizontal ção	Projeto/Projeto	Gera um corte horizontal.
Seção Vertical	Projeto/Projeto	Gera uma seção vertical.
Renumerar dados	Documento/Tag	Permite renumerar objetos incluídos em uma tabela ou vinculados a marcações de agendamento.

Machine Translated by Google

Ferramenta	Grupo de paletas/Descrição da paleta	
Editar Documento/Agendamento do Conjunto de Propriedades Dados		Permite editar os dados do conjunto de propriedades anexados aos objetos selecionados e seus estilos.
Procurar Documento/Agendamento do Imóvel Definir dados		Permite acessar e visualizar os dados de todos os conjuntos de propriedades em um desenho.
Documento/Agendamento de Avaliação de Espaço		Inicia a avaliação do espaço.
Referência da Entidade AEC ência	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas Auxiliares	Permite criar uma cópia de referência de um objeto para outro no Auto CAD Architecture.
Fatia Rápida	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas Auxiliares	Permite definir uma seção transversal por meio de um ou mais objetos tridimensionais (3D) em um desenho (incluindo grupos de massa, blocos do AutoCAD e referências externas) e extrair um contorno de polilinha que pode ser usado para produzir uma forma de perfil.
Linha Oculta Profissional injeção	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas Auxiliares	Permite criar projeções 2D planas com linhas de fundo ocultas a partir de uma visualização 3D de objetos em seu desenho.
esboço de guardanapo	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas Auxiliares	Permite criar geometria de esboço à mão livre a partir de objetos em um desenho.
Chanfro	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/ferramentas de desenho	Permite chanfrar duas paredes em um desenho.
Hatch e Gradi ent	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/ferramentas de desenho	Permite definir os limites, tipo de padrão, propriedades do padrão e outros parâmetros para objetos de preenchimento de gradiente e hachura.
Embalar a vácuo	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/ferramentas de desenho	Permite criar um perfil ou um contorno de encolhimento em torno de qualquer coleção de entidades de trabalho de linha contíguas, incluindo objetos arquitetônicos.

Machine Translated by Google

Ferramenta	Grupo de paletas/Descrição da paleta	
Símbolos de soldagem	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/ferramentas de desenho	Permite criar e editar símbolos de soldagem.
Área	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas de Medição	Permite medir a área de um objeto ou um espaço definido pelo usuário.
Extrato de atributo ção	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas de Medição	Permite extrair dados de objetos de desenhos e exportá-los para uma tabela ou arquivo externo.
Distância	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas de Medição	Permite medir a distância entre 2 pontos selecionados pelo usuário.
ID do ponto	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas de Medição	Permite exibir as coordenadas de um local selecionado pelo usuário.
Região/Sólido 3D Propriedades de massa	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Ferramentas de Medição	Permite calcular as propriedades de massa de regiões ou sólidos 3D
Âncora da Célula	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Layout Paramétrico Ferramentas de & Ancoragem	Permite anexar objetos a posições de células em grades de layout e grades de volume.
âncora de curva	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Layout Paramétrico Ferramentas de & Ancoragem	Permite anexar objetos AEC à curva base de outros objetos AEC ou linhas de trabalho, como linhas, arcos, círculos, elementos de massa, polilinhas, telhados ou paredes.
Líder Âncora	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Layout Paramétrico Ferramentas de & Ancoragem	Permite ancorar objetos em nós em curvas de layout ou grades com linhas de chamada.
âncora do nó	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Layout Paramétrico Ferramentas de & Ancoragem	Permite anexar objetos a nós em curvas ou grades de layout.
âncora de objeto	Navegador de conteúdo/ferramenta de estoque Catálogo/Layout Paramétrico Ferramentas de & Ancoragem	Permite anexar um objeto AEC à curva base de outro objeto AEC.

Machine Translated by Google

Para usar uma ferramenta de comando pré-configurada

ÿ Navegue até o local da ferramenta de comando desejada nas paletas de ferramentas ou no Navegador de conteúdo: ÿ Se a ferramenta de comando estiver localizada em uma paleta de ferramentas, clique nela para iniciar a sequência de comandos.

ÿ Se o comando estiver localizado no Navegador de conteúdo, arraste-o para a área de desenho para iniciar o comando diretamente ou arraste-o para uma paleta de ferramentas e inicie o comando a partir daí.

Usando ferramentas de comando definidas pelo usuário

O AutoCAD Architecture possui 2 ferramentas de comando em branco que podem ser personalizadas para comandos definidos pelo usuário.

ÿ **Ferramenta de comando:** uma ferramenta de comando em branco simples que permite executar várias sequências de comando. Os comandos permitidos incluem comandos do AutoCAD e do AutoCAD Architecture, macros e aplicativos VBA, rotinas do AutoLISP e scripts.

ÿ **Ferramenta de comando com propriedades:** use esta ferramenta para comandos que geram objetos do AutoCAD, como linhas, dimensões do AutoCAD ou sólidos. As configurações de propriedade para cor, camada, tipo de linha e espessura de linha que você pode definir na ferramenta serão usadas somente ao criar objetos do AutoCAD. Se você fosse criar um objeto AEC com esta ferramenta, as configurações de camada, cor e tipo de linha especificadas no sistema de exibição para este objeto teriam precedência. Se você deseja criar objetos AEC com uma ferramenta de comando, a ferramenta de comando simples é recomendada.

As ferramentas de comando são criadas copiando a ferramenta de comando em branco do Navegador de conteúdo para uma paleta de ferramentas e editando as propriedades do comando.

Criando uma ferramenta de comando simples

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

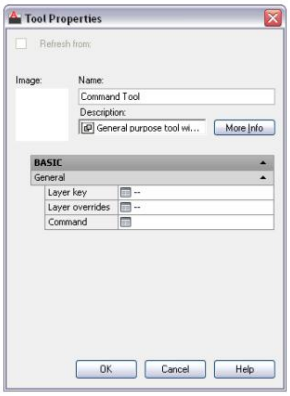
2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Helper Tools.

3 Mova o cursor sobre o ícone i-drop ao lado do comando normal ferramenta e arraste a ferramenta para uma paleta de ferramentas.

4 Na paleta de ferramentas, selecione a ferramenta de comando, clique com o botão direito e clique em Propriedades.

Machine Translated by Google

Propriedades da ferramenta de comando



5 Altere as seguintes propriedades da ferramenta conforme necessário:

Propriedade	Descrição
Nome	Permite substituir o nome genérico da ferramenta de comando por um nome que descreve a função da ferramenta.
Descrição	Permite adicionar uma descrição mais detalhada à ferramenta de comando.
Chave de camada	Especifica a chave da camada para definir a camada na qual os objetos criados com este comando serão inseridos.
Substituições de camada	Define substituições para o selecionado chave de camada.
Comando	Especifica o comando a ser executado pela ferramenta. Os seguintes tipos de comando são válidos na Ferramenta de Comando: ÿ AutoCAD e AutoCAD Archi comandos de arquitetura ÿ Rotinas AutoLISP ÿ Macros e aplicativos VBA ÿ Scripts

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Imagem	Por padrão, a ferramenta de comando não possui imagem associada. Para adicionar uma imagem que ilustre a função da ferramenta, clique com o botão direito do mouse na área vazia da imagem e selecione uma imagem conforme descrito em Alterar um ícone de ferramenta na página 98.

6 Clique em OK.

Trabalhando com ferramentas de um local central

Você pode usar o Navegador de conteúdo para armazenar e organizar ferramentas de catálogo em um local central. Várias ferramentas de estoque estão disponíveis no Catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture. Além disso, os catálogos de amostra contêm ferramentas com estilos dos desenhos de Estilos. Você pode copiar essas ferramentas para uma paleta de ferramentas e modificá-las. Você também pode criar suas próprias paletas de ferramentas e ferramentas em um catálogo no Navegador de conteúdo, copiá-las para uma paleta de ferramentas e manter o link do Navegador de conteúdo para a paleta de ferramentas. Nesse caso, a ferramenta é atualizada na paleta de ferramentas ao ser modificada no catálogo do Navegador de conteúdo.

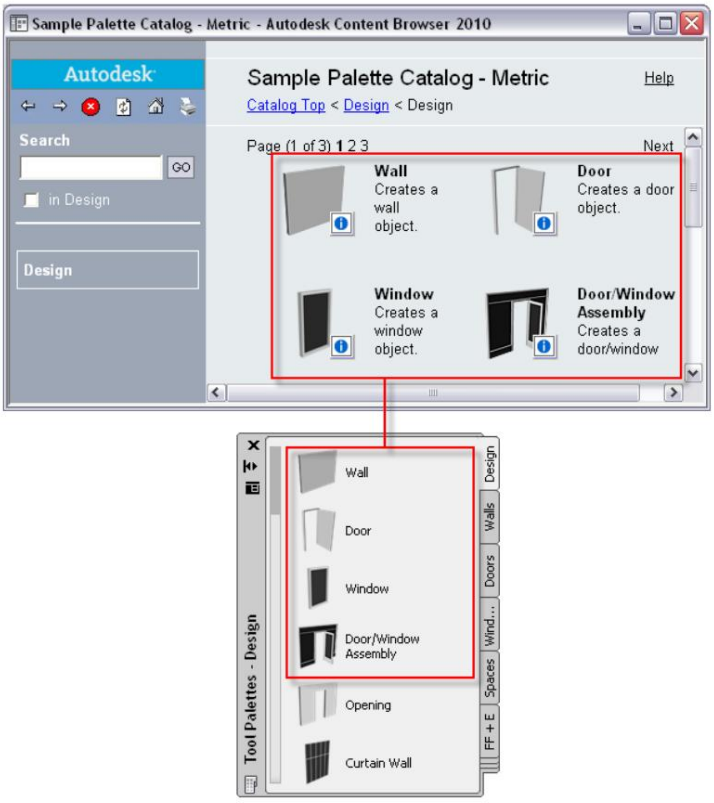
OBSERVAÇÃO Se você deseja vincular uma paleta de ferramentas completa do navegador de conteúdo ao AutoCAD Architecture, consulte Adicionar uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo na página 91.

Vinculando uma ferramenta de um catálogo no navegador de conteúdo

Use este procedimento para vincular uma ferramenta de um catálogo no Navegador de conteúdo a uma paleta de ferramentas no AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

Vinculando uma ferramenta de um catálogo no navegador de conteúdo



1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja colocar uma ferramenta da Navegador de conteúdo.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content

Navegue até a paleta de ferramentas ou categoria no catálogo de ferramentas que contém a ferramenta que você deseja copiar.

Para obter mais informações, consulte Procurando itens em um catálogo de ferramentas na página 163.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop ao lado da ferramenta, para que

a imagem do ponteiro muda para um conta-gotas (para copiar).

várias ferramentas, pressione e segure *CTRL* enquanto clica em cada ferramenta; em seguida, posicione o conta-gotas sobre qualquer uma das ferramentas selecionadas.

Machine Translated by Google

Você também pode selecionar todas as ferramentas na categoria atual clicando com o botão direito do mouse e clicando em Selecionar tudo.

4 Arraste o conta-gotas para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas.

5 Para atualizar a ferramenta, selecione-a, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar ferramenta.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta na paleta de ferramentas, clicar com o botão direito do mouse e clicar em Propriedades. Em seguida, selecione Atualizar na planilha Propriedades.

Atualizando uma ferramenta da planilha Propriedades

OBSERVAÇÃO Quando você seleciona Atualizar de, todas as propriedades da ferramenta na planilha são definidas como somente leitura. As propriedades dessa ferramenta devem ser alteradas no Navegador de conteúdo.

---

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Atualizando uma ferramenta no AutoCAD Architecture a partir do conteúdo Navegador

Use este procedimento para atualizar uma ferramenta em uma paleta de ferramentas quando a ferramenta estiver vinculada ao Navegador de conteúdo.

OBSERVAÇÃO Não é possível alterar e atualizar ferramentas do Catálogo de ferramentas de estoque no Navegador de conteúdo. Essas ferramentas são somente leitura.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta que deseja atualizar.

2 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar ferramenta.

Atualização de uma ferramenta no navegador de conteúdo a partir de uma ferramenta vinculada em Arquitetura do AutoCAD

Use este procedimento para atualizar uma ferramenta em um catálogo no Navegador de conteúdo com as propriedades de uma ferramenta vinculada do AutoCAD Architecture.

Por exemplo, talvez você tenha uma ferramenta no Navegador de conteúdo que adiciona um elemento de massa de caixa de 3 x 3 x 3 metros. Você deseja alterar a ferramenta para que ela adicione um elemento de massa de caixa de 4 x 4 x 4 metros. Primeiro, você vincularia a ferramenta de elemento de massa do Navegador de conteúdo a uma paleta de ferramentas no AutoCAD Architecture.
Em seguida, desative temporariamente o link e altere as propriedades de dimensão da ferramenta para 4 x 4 x 4 metros. Em seguida, copie a ferramenta de volta para o Navegador de conteúdo.
O catálogo do Navegador de conteúdo é atualizado com as novas propriedades da ferramenta. Por fim, reative o link da ferramenta Content Browser para a paleta AutoCAD Architecture.

1 Vincule uma ferramenta de um catálogo no navegador de conteúdo a uma paleta de ferramentas conforme descrito em Vinculando uma ferramenta de um catálogo no navegador de conteúdo na página 109.

2 Selecione a ferramenta na paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

3 Na planilha Propriedades da ferramenta, desmarque Atualizar de.

As propriedades da ferramenta agora podem ser editadas.

4 Faça as alterações necessárias nas propriedades da ferramenta.

5 Clique em OK.

6 Selecione a ferramenta na paleta de ferramentas e copie-a para seu local no catálogo do navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode copiar uma ferramenta para um catálogo no Navegador de conteúdo usando os comandos Copiar e Colar no menu de contexto ou arrastando a ferramenta para o ícone do Navegador de conteúdo na barra de tarefas do Windows. Para selecionar várias ferramentas em uma paleta de ferramentas, use CTRL-A para selecionar todas ou arraste enquanto mantém pressionada a tecla CTRL para criar uma janela de seleção.

7 Clique em Sim quando solicitado a substituir a versão anterior do a ferramenta.

8 Se desejar atualizar a ferramenta na paleta de ferramentas do AutoCAD Architecture a partir da nova versão armazenada no Navegador de conteúdo, abra novamente as propriedades da ferramenta na paleta de ferramentas e selecione Atualizar de.

Removendo o link de uma ferramenta para um catálogo no navegador de conteúdo

Use este procedimento para remover permanentemente o link entre uma ferramenta e sua ferramenta de origem no Navegador de conteúdo.

NOTA Esta ação não pode ser desfeita.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta que deseja desvincular de um catálogo no Navegador de conteúdo.

2 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover link do catálogo.

Aplicando as propriedades de uma ferramenta a um objeto existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta a um objeto existente.

Você pode aplicar as propriedades de uma ferramenta a um objeto existente de duas maneiras:

ÿ Aplicar as propriedades de uma ferramenta a um objeto do mesmo tipo: por exemplo, aplique as propriedades de uma ferramenta de parede a uma parede existente. Todas as ferramentas de objeto têm essa funcionalidade.

ÿ Aplicar as propriedades de uma ferramenta a um tipo de objeto diferente: usando este método, você converte o objeto em um objeto do mesmo tipo da ferramenta. Por exemplo, quando você aplica as propriedades de uma ferramenta de parede a uma polilinha, a polilinha é convertida em uma parede com as configurações definidas na ferramenta de parede.
Dependendo de seu tipo, vários tipos de ferramentas de objeto podem ter comandos para converter outros objetos. Para obter informações detalhadas, consulte os capítulos dos objetos individuais.

Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta com as propriedades que deseja aplicar a um objeto diferente.

2 Selecione a ferramenta e clique com o botão direito.

3 Defina o tipo de objeto ao qual aplicar as propriedades da ferramenta:

se você quiser…	Então…
aplicar as propriedades da ferramenta a um objeto do mesmo tipo	clique em Aplicar Propriedades da Ferramenta a <Objeto>. Por exemplo, para aplicar as propriedades de uma ferramenta de porta a uma porta existente, clique em Aplicar propriedades de ferramenta à porta.
aplicar as propriedades da ferramenta a um objeto de um tipo diferente	clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ <Object>. Por exemplo, para aplicar as propriedades de uma ferramenta de porta a uma abertura, clique em Aplicar propriedades de ferramenta a ÿ Conjunto de porta/janela, Abertura, Janela.

4 Selecione o objeto ao qual deseja aplicar as propriedades da ferramenta e pressione *DIGITAR.*

Reimportando estilos para uma ferramenta

Use este procedimento para reimportar o estilo de uma ferramenta que usa um estilo de um desenho de Estilos externo.

Ao criar uma ferramenta, você pode atribuir um estilo do desenho atual ou de um desenho de Estilos externo. Normalmente, você atribui um estilo a partir de um desenho de Estilos externo porque também pode usar essa ferramenta em outros desenhos.

Quando o estilo no desenho de Estilos externo é alterado, você precisa atualizar a ferramenta para refletir essas alterações.

NOTA Quando você atualiza o estilo de uma ferramenta, todos os objetos existentes inseridos com esta ferramenta também são atualizados.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta cujo estilo deseja atualizar.

2 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Importar <Nome do estilo> <Objeto Nome> Estilo.

Machine Translated by Google

Por exemplo, se você deseja atualizar o estilo Brick-4 Furring-4 de uma ferramenta de parede, clique em Importar estilo de parede 'Brick-4 Furring-4'.

Excluindo uma ferramenta

Use este procedimento para excluir uma ferramenta de uma paleta de ferramentas.

Quando você exclui uma ferramenta de uma paleta de ferramentas, os objetos no desenho que foram inseridos com esta ferramenta não são excluídos.

OBSERVAÇÃO Se você vinculou uma paleta de ferramentas do Navegador de conteúdo às paletas de ferramentas definidas conforme descrito em Adicionar uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo na página 91, não será possível excluir ferramentas individuais dela. Para excluir a ferramenta, exclua-a da paleta no Navegador de conteúdo e, a seguir, atualize a paleta no AutoCAD Architecture conforme descrito em Atualização de uma paleta de ferramentas de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo na página 92.

---

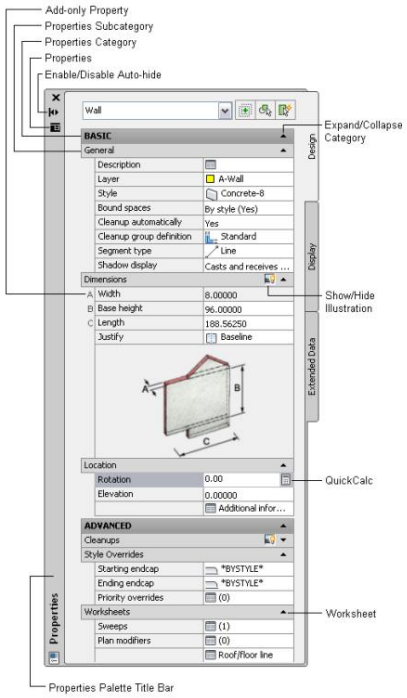
1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta que deseja excluir.

2 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir ferramenta.

A Paleta de Propriedades

A paleta Propriedades fornece um local central para visualizar e modificar as propriedades físicas e gráficas de um objeto que você está prestes a desenhar ou de objetos selecionados na área de desenho. Usando a guia Dados estendidos da paleta Propriedades, você também pode anexar outros tipos de informações a um objeto, como classificações, notas, documentos de referência, hiperlinks e dados do conjunto de propriedades. Normalmente, você mantém a paleta Propriedades aberta durante uma sessão do AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google



Abrindo a paleta de propriedades

Use qualquer um dos seguintes métodos para abrir a paleta Propriedades:

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

ÿ Pressione *CTRL+1.*

ÿ Clique duas vezes em um objeto no desenho.

Definindo a aparência da paleta de propriedades

A paleta Propriedades geralmente é mantida aberta durante uma sessão do AutoCAD Architecture, porque é o local central a partir do qual você adiciona e altera as propriedades de um objeto.

Machine Translated by Google

Encaixando a paleta de propriedades

Use este procedimento para encaixar a paleta Propriedades no lado esquerdo ou direito de sua área de trabalho.

1 Na barra de título da paleta Propriedades, clique em , e depois clique Permitir encaixe.

2 Posicione o cursor sobre a barra de título e arraste a paleta Propriedades para um lado da área de trabalho.

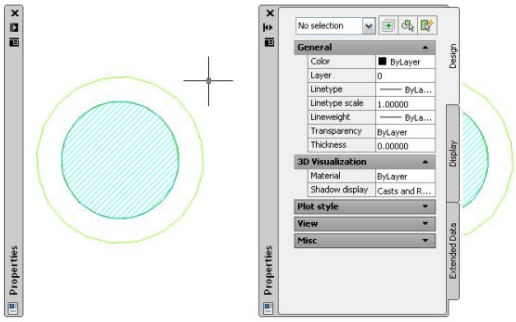
Um gráfico de visualização mostra a nova posição da paleta Propriedades.

3 Solte a paleta Propriedades no local correto.

Escondendo a Paleta de Propriedades

Use este procedimento para ocultar a paleta Propriedades quando ela não estiver em uso. A paleta Propriedades pode ser configurada para ocultar quando você move o cursor para longe dela, deixando apenas a barra de título visível. Quando você move o cursor sobre a barra de título, a paleta Propriedades é exibida novamente.

Paleta de propriedades oculta (à esquerda) e exibida novamente (à direita)



1 Na barra de título da paleta Propriedades, clique em (Ocultar automaticamente).

A paleta Propriedades está oculta, exceto a barra de título.

2 Para exibir novamente a paleta Propriedades, mova o cursor sobre o título bar.

Machine Translated by Google

Ajustando a transparência da paleta de propriedades

Use este procedimento para ajustar a transparência da paleta Propriedades. Quanto mais transparente for a paleta Propriedades, melhor você poderá ver os objetos em seu desenho abaixo dela.

OBSERVAÇÃO A transparência não está disponível se a aceleração de hardware estiver habilitada.

1 Na barra de título da paleta Propriedades, clique em e em Transparência.

2 Para ajustar a transparência da paleta Propriedades, arraste o controle deslizante para Menos ou Mais.

3 Para desativar a transparência, selecione Desativar transparência da janela.

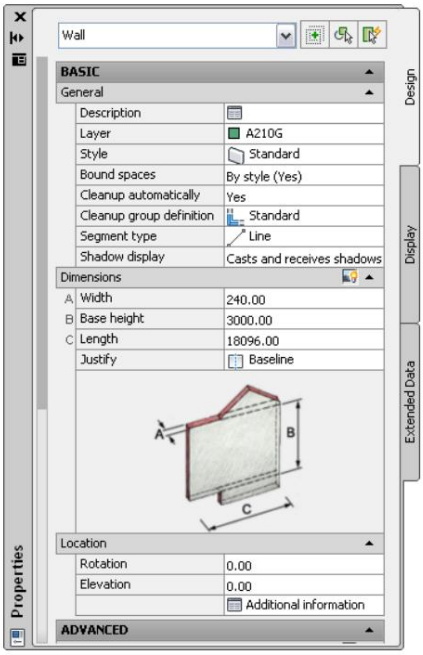
4 Clique em OK.

A Aba Desenho

A maioria das propriedades de um objeto é inserida na guia Design da paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

Guia de design de uma parede



Com base no objeto, algumas propriedades gerais do objeto que você pode inserir podem incluir:

ÿ Descrição do objeto

ÿ Chave de camada do objeto

ÿ Substituições de camada do objeto

ÿ Estilo do objeto

ÿ Localização do estilo do objeto

Essas propriedades são definidas pelas propriedades definidas na ferramenta usada para criar o objeto. Você pode alterar essas propriedades para uma instância de objeto individual.
Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Na guia Design, você também insere propriedades de design específicas do objeto. As propriedades disponíveis dependem do objeto que você está editando.

ÿ **Dimensões:** a maioria dos objetos no AutoCAD Architecture tem configurações de dimensão para largura, altura e outros recursos básicos. Muitos objetos têm configurações adicionais e a opção de usar o AutoCAD QuickCalc. Uma parede, por exemplo, tem configurações adicionais de comprimento e justificação da linha de base, e você pode usar

Machine Translated by Google

QuickCalc para calcular e aplicar uma nova rotação. Para obter mais informações, consulte "Usar a calculadora QuickCalc" na Ajuda do AutoCAD.

ÿ **Localização:** a maioria dos objetos no AutoCAD Architecture tem configurações para a localização do objeto. Objetos ancorados, como janelas e portas, também têm propriedades de âncora.

Para obter informações detalhadas sobre como inserir propriedades para um objeto específico, consulte as seções de objetos individuais.

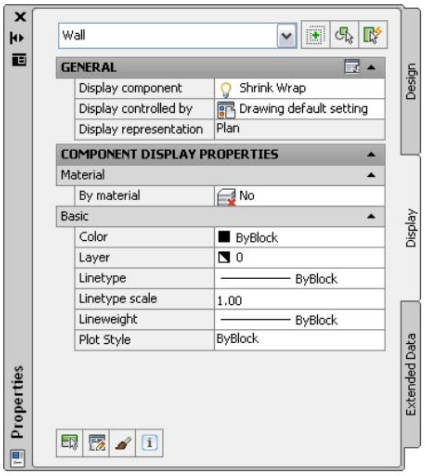
A Aba Exibição

Assim como a guia Design da paleta Propriedades permite controlar as propriedades físicas de um objeto, a guia Exibir permite controlar as propriedades gráficas de um objeto ajustando as configurações de seus componentes de exibição individuais, como limites e hachuras. As alterações feitas nesta guia ficam imediatamente visíveis na representação de exibição atualmente em vigor, como Planta ou Modelo, e você também tem a opção de aplicar suas alterações a outras representações de exibição. Além disso, embora as configurações da guia Design se apliquem apenas ao(s) objeto(s) atualmente selecionado(s), você pode especificar se uma alteração feita em uma propriedade da guia Exibir será aplicada ao componente selecionado para todos os objetos desse tipo, todos os objetos desse estilo ou apenas o objeto selecionado. Se o componente de exibição for controlado por material, suas alterações serão aplicadas a qualquer objeto que use esse material. Para obter informações detalhadas sobre como configurar e gerenciar a exibição de objetos no AutoCAD Architecture, consulte Sistema de exibição na página 777.

OBSERVAÇÃO Para ocultar a guia Exibir (ou mostrá-la se estiver oculta), digite o seguinte comando na linha de comando: AecChangeDisplayTabStatus.

Machine Translated by Google

Propriedades de exibição na guia Exibir



A guia Dados Estendidos

A guia Dados estendidos da paleta Propriedades contém as seguintes propriedades de objeto:

ÿ **Hiperlink:** você pode adicionar um hiperlink a um objeto. Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

ÿ **Notas de texto e arquivos de referência:** você pode adicionar uma nota ou um arquivo de referência a um objeto.

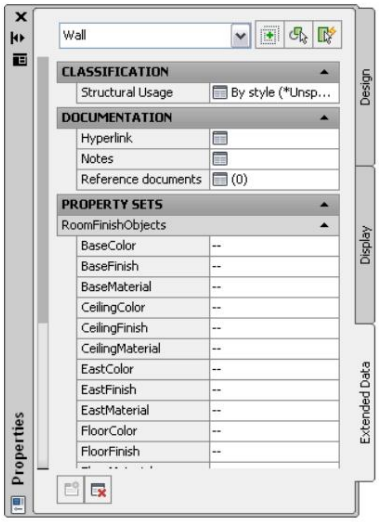
ÿ **Conjuntos de propriedades:** você pode adicionar, editar e remover dados do conjunto de propriedades para um objeto. Para obter mais informações, consulte Anexando dados de conjunto de propriedades a objetos na página 3773.

ÿ **Conjuntos de propriedades do estilo:** você pode adicionar, editar e remover dados do conjunto de propriedades para o estilo do objeto. Para obter mais informações, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

ÿ **Dados do componente de detalhe:** você pode adicionar, editar e remover dados do componente de detalhe para um objeto. Para obter mais informações, consulte Editando componentes de detalhe em um desenho na página 3501.

Machine Translated by Google

Dados do conjunto de propriedades na guia Dados Estendidos



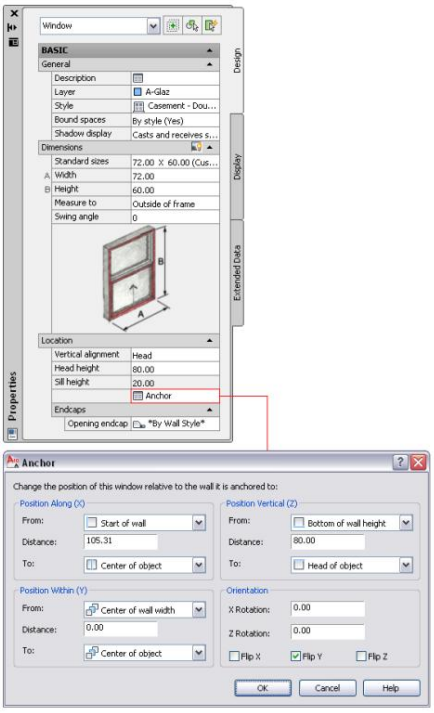
Fichas de trabalho

As propriedades de um objeto são inseridas e alteradas na paleta Propriedades.
A maioria das propriedades são inseridas diretamente e imediatamente atualizadas na tela.
Alguns objetos possuem propriedades complexas que são inseridas em planilhas acessadas na paleta Propriedades.

As planilhas são projetadas para se concentrar em uma tarefa específica de objeto específico.
Eles são exibidos apenas quando são iniciados a partir de uma paleta ou de um objeto.

Machine Translated by Google

Abrindo a planilha Anchor



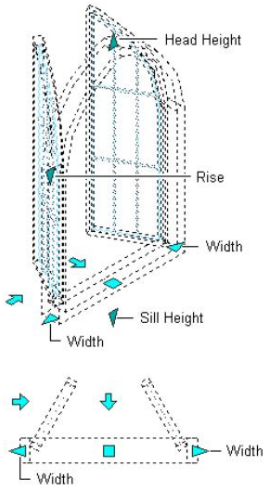
Uma planilha é um diálogo modal que deve ser fechado antes de continuar a trabalhar no desenho.

Edição direta com alças e dimensões dinâmicas

Você pode fazer alterações de design na área de trabalho sem usar caixas de diálogo. Com um único clique, você pode realizar alterações de projeto, como ajustar a largura da porta e a altura da janela, modificar a linha do teto de uma parede ou inverter a direção da parede. Para algumas alças, a tecla CTRL fornece opções de manipulação adicionais, que são identificadas nas dicas de alça. Por exemplo, a alça de largura de uma parede pode manter a linha de base da parede ou a face oposta da parede quando arrastada. Para alternar entre essas opções, use a tecla CTRL. À medida que você faz alterações no projeto, as dimensões dinâmicas são exibidas, garantindo que suas alterações sejam precisas e precisas.

Machine Translated by Google

Alças de cota de janela na vista de planta e na vista de modelo

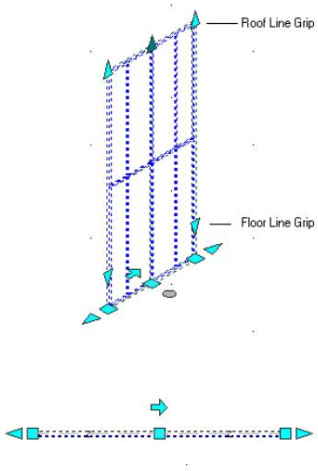


Diferentes alças estão disponíveis, dependendo do tipo de objeto. Por exemplo, uma parede ou um corrimão autônomo tem uma alça de direção (seta) para alterar a direção do objeto. Um corrimão anexado a uma escada ou a um membro estrutural não possui alça de direção.

Os objetos também podem ter alças diferentes, dependendo da visualização atual. Por exemplo, uma viga estrutural tem uma alça Roll adicional em vistas de modelo que não é visível em vistas de planta. Como rolar uma viga é uma operação 3D que pode ser executada apenas em uma vista isométrica, não faz sentido exibir a alça Rolar em vistas de planta. Da mesma forma, as alças de linha de telhado e piso são úteis apenas em uma vista 3D; portanto, eles são exibidos apenas em visualizações de modelo.

Machine Translated by Google

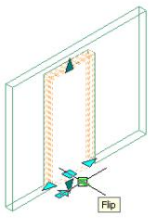
Alças de parede cortina em vista de planta e vista de modelo



Para obter informações detalhadas sobre as alças para objetos do AutoCAD Architecture, consulte as ilustrações e descrições nas seções de edição de alças dos tópicos de objetos individuais.

dicas de aderência

Para obter uma descrição rápida da função de uma alça específica, você pode pausar o cursor sobre a alça para exibir sua ponta de alça. Cada alça tem seu nome exibido na ponta da alça, por exemplo, Flip ou Alongar. Em alguns casos, a ponta da empunhadura contém informações adicionais sobre a função da empunhadura.

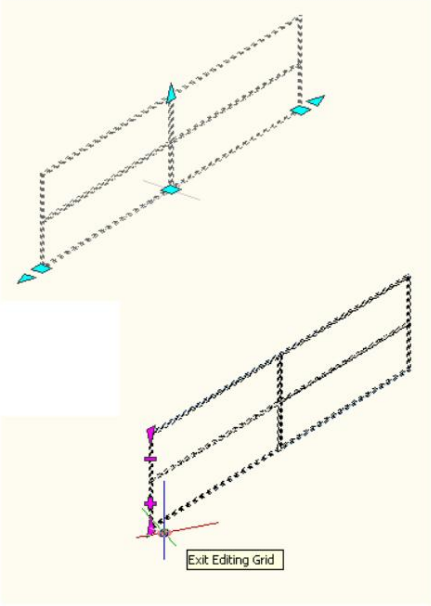


Machine Translated by Google

Cor da alça

A cor de uma alça especifica se a alça modifica um objeto selecionado ou outros objetos em um desenho. Normalmente, uma alça é usada para alterar uma propriedade de um objeto selecionado. No entanto, algumas alças podem alterar as propriedades de todos os outros objetos em um desenho com o mesmo estilo do objeto selecionado. Outras alças não alteram o objeto selecionado, mas são usadas para alterar o modo de edição da alça do objeto.

Tipo de alça e cor padrão	Função
Objeto (Ciano)	muda uma propriedade de um objeto selecionado
Estilo (Magenta)	altera uma propriedade de um objeto selecionado e todos os outros objetos com o mesmo estilo no desenho atual
Auxiliar (cinza)	não altera nenhuma propriedade de nenhum objeto



Você pode alterar a cor dessas alças na guia Editor AEC na caixa de diálogo Opções que é acessada no menu do aplicativo. Para obter mais informações, consulte Alterar as configurações do Editor AEC na página 203.

Machine Translated by Google

Usando a tecla CTRL com alças

Algumas alças de objeto têm várias funções. Por exemplo, uma alça de face em um elemento de massa de forma livre tem estes possíveis modos de alça:

ÿ Mover orto

ÿ Mover

ÿ Mover plano

ÿ Puxe orto

ÿ Puxe

ÿ Empurrar orto

Quando uma alça tem vários modos, essas informações são exibidas na ponta da alça.
Para alternar entre os diferentes modos de aderência, use a tecla *CTRL* .

1 Selecione o objeto.

2 Coloque o cursor sobre a alça para ver quais modos de alça disponível.

O primeiro modo listado é o modo que será iniciado quando você selecionar a alça sem usar a tecla *CTRL* .

3 Selecione a alça.

4 Pressione *CTRL* para mudar para o próximo modo de edição.

OBSERVAÇÃO Você precisa pressionar a tecla *CTRL* apenas uma vez e soltá-la. Isso muda a alça para o próximo modo de edição. Depois de soltar a tecla *CTRL* , você pode começar a editar a alça. Não fique pressionando *CTRL* enquanto edita a alça.

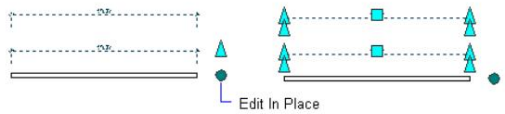
Punhos de gatilho

A seleção de uma alça de gatilho executa imediatamente uma ação em um objeto, ao contrário de uma alça de arrastar normal, que você deve arrastar para alterar uma propriedade de dimensão. Você pode usar alças de gatilho para definir propriedades discretas de um objeto, como a direção de giro de uma porta ou a justificação de uma parede. Você também pode usar alças de gatilho para alterar o modo de edição de alça de um objeto. Por exemplo, selecionar a alça Editar grade em uma parede cortina abre uma sessão de edição no local para a grade da parede cortina. Selecionar a alça Editar no local em uma dimensão AEC ativa

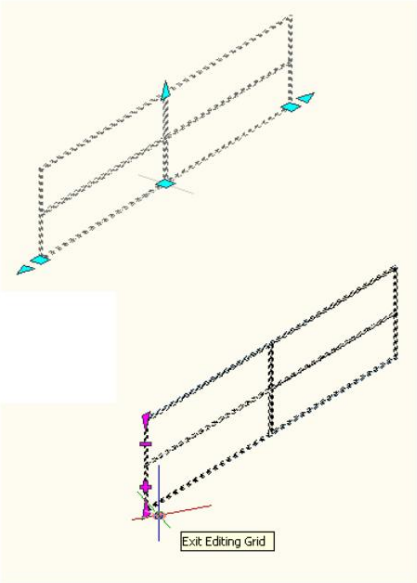
Machine Translated by Google

alças adicionais para as cadeias de dimensão individuais, sequências de texto e linhas de extensão. Uma alça de gatilho geralmente é exibida com um círculo ou uma seta.

Cota AEC antes e depois de ativar a alça de edição no local



Em alguns casos, como com a alça de edição no local do AEC Dimension, o modo de edição de alça é encerrado quando o objeto não está mais selecionado. Em outros casos, você deve clicar na alça novamente para sair do modo de edição da alça.



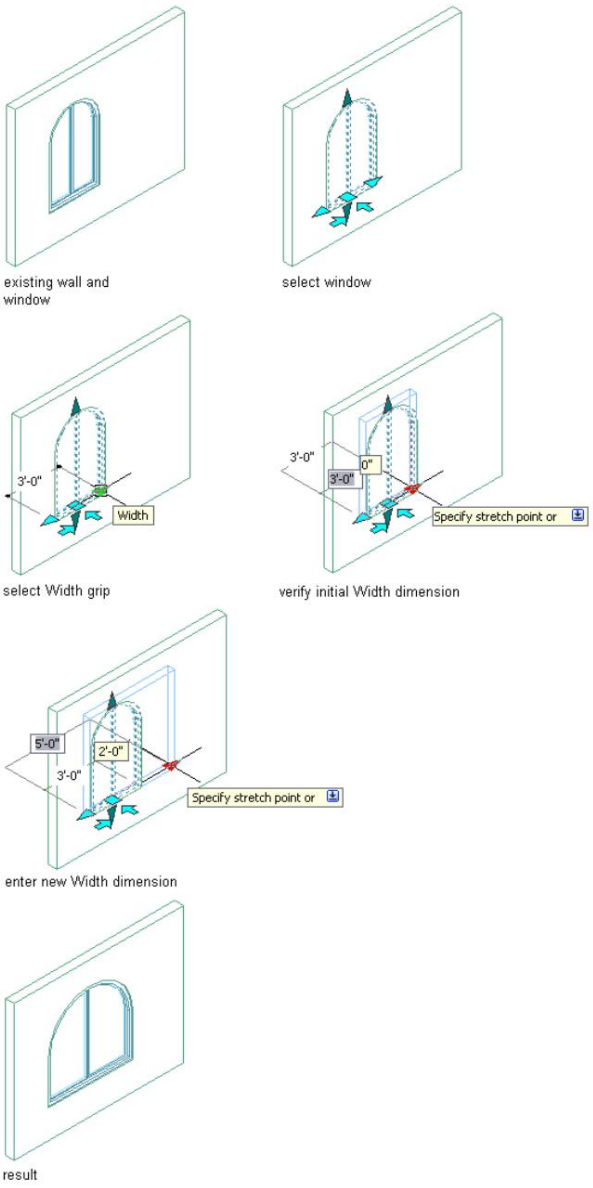
Dimensões Dinâmicas

Quando você usa alças para alterar a dimensão ou o ângulo de um objeto, os objetos de dimensão temporária mostram as alterações que você está fazendo. Use a Entrada dinâmica para inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Isso está ativo por padrão e selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado

para a dimensão ou ângulo associado. Clique na barra (entrada dinâmica) no de status do aplicativo para desativá-lo. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

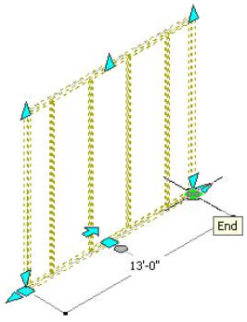
Machine Translated by Google

Usando dimensões dinâmicas para alterar a largura da janela

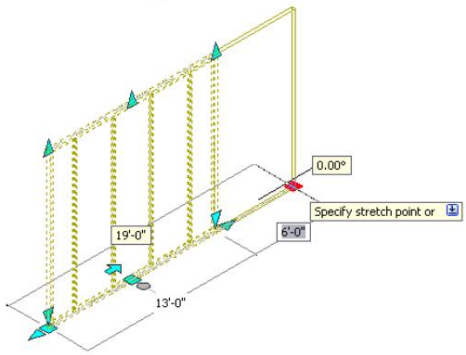


Essas dimensões dinâmicas fornecem feedback instantâneo sobre suas alterações. Você também pode usar as dimensões dinâmicas para inserir novos valores de dimensão diretamente na tela.

Machine Translated by Google



select curtain wall End grip



enter new dimension value

Três tipos de dimensões dinâmicas são exibidas nas alças:

ÿ Dimensões focais, que são exibidas realçadas em uma caixa retangular branca. Se você digitar um valor enquanto uma dimensão dinâmica estiver em foco, a caixa de edição será exibida no local do texto da dimensão.

ÿ Dimensões editáveis, que são exibidas com base nas configurações de desenho especificadas. Se você pressionar *TAB* enquanto uma dimensão dinâmica estiver em foco, o foco da dimensão mudará para a próxima dimensão editável. Você pode continuar pressionando *TAB* para percorrer todas as dimensões editáveis ou pressionar *SHIFT+TAB* para retroceder por todas as dimensões editáveis.

ÿ Dimensões não editáveis, que são exibidas em texto preto. Essas dimensões geralmente exibem o valor atual de uma propriedade que você pode modificar com uma alça.

Você pode aplicar configurações diferentes, como a cor da caixa de texto da dimensão dinâmica, na guia Entrada dinâmica da caixa de diálogo Configurações do desenho. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Você pode selecionar a cor das alças e o tipo de linha de dimensão dinâmica na guia Editor AEC em Opções. Para obter mais informações, consulte Alterar as configurações do Editor AEC na página 203.

OBSERVAÇÃO Quando uma caixa de edição de dimensão é exibida, pressionar *ENTER* define o valor da propriedade que você está editando e finaliza a operação de alça. Pressionar *TAB* define o valor, altera a dimensão focada e continua a mesma operação de edição da alça.

OBSERVAÇÃO Quando uma ou mais cotas editáveis são exibidas, você sempre pode pressionar *TAB* para um estado em que nenhuma cota tenha foco, durante o qual você pode usar a entrada normal na linha de comando. Você sempre pode alcançar esse estado sem foco pressionando *SHIFT+TAB* imediatamente após selecionar uma alça.

Para inserir dimensões dinâmicas

1. Selecione a alça que representa a dimensão que deseja alterar.

   Por exemplo, para alterar o comprimento de uma parede cortina, selecione uma de suas alças Alongar.

2. Digite o novo valor na tela.

Restrições de aderência

Quando você seleciona e arrasta uma alça, sua posição final pode não ser igual à posição atual do cursor, que pode estar restrita. Por exemplo, para a alça Alongar em uma parede linear, a posição do cursor é projetada para o ponto mais próximo na parede. Sempre que a posição restrita de uma alça difere da posição atual do cursor, linhas pontilhadas ou arcos são exibidos entre o cursor e a alça para indicar como a alça foi restrita.

Uma alça em forma de quadrado normalmente indica que o movimento do cursor está restrito a um plano. Uma alça em forma de triângulo isósceles indica que o movimento do cursor está restrito a uma linha ou curva.

Sistemas de Coordenadas de Aderência Temporária

Quando você arrasta uma alça, a posição atual do cursor normalmente é projetada no plano *XY* do Sistema de Coordenadas do Usuário (UCS) atual. Algumas operações de edição de alça não são possíveis no sistema de coordenadas atual. Por exemplo, se o UCS atual estiver no plano, você não poderá alterar a altura de uma parede enquanto estiver em uma vista isométrica. Por esse motivo, algumas alças têm suas próprias coordenadas

Machine Translated by Google

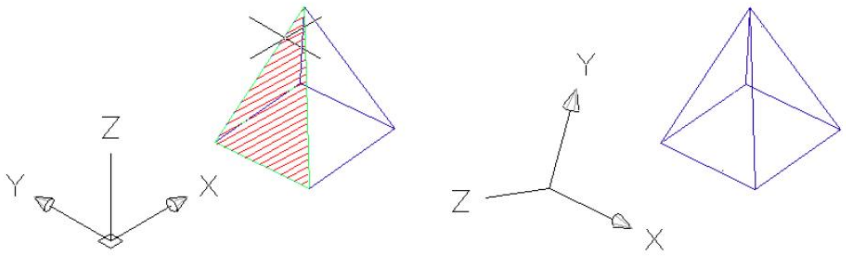
sistema que é temporariamente definido enquanto o punho está ativo. Assim que a operação de edição de alças estiver concluída, o UCS é redefinido para seu estado anterior. Para identificar se uma alça está configurando um sistema de coordenadas temporário, defina a variável de sistema UCSICON como On na linha de comando e exiba o ícone na origem.

Alinhando o UCS a uma face do objeto

Use este procedimento para alinhar o UCS atualmente ativo à face de um objeto.

Você pode alinhar o UCS à face de um objeto AEC ou à face de um sólido do AutoCAD. Para obter informações detalhadas sobre o UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD. Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos em uma seção temporária, elevação ou vista de planta com o UCS alinhado corretamente, consulte Editando objetos em vistas temporárias na página 1121.

Alinhando o UCS a uma face de pirâmide



1 Clique na guia Vista ÿ painel Coordenadas ÿ Face **2** .

Selecione uma face de objeto para alinhar ao UCS.

Você pode selecionar a face de um objeto AEC ou um sólido do AutoCAD aqui. Quando você move o cursor sobre uma face, ela é destacada com uma hachura temporária.

3 Selecione o ponto de origem UCS na face selecionada.

4 Insira um valor de rotação para o novo UCS.

O UCS é alinhado à face do objeto.

Propriedades de objetos correspondentes

Os usuários do AutoCAD provavelmente estão familiarizados com o comando Corresponder propriedades (MATCHPROP), que permite copiar rapidamente propriedades como camada,

Machine Translated by Google

cor e tipo de linha de uma entidade do AutoCAD e aplicá-los a outra.
A partir das versões 2009 do AutoCAD Architecture e do AutoCAD MEP, você também pode usar este comando para combinar estilo e propriedades de exibição de objeto entre objetos AEC do mesmo tipo (por exemplo, 2 tamanhos diferentes de porta) ou entre objetos AutoCAD MEP do mesmo tipo. Para objetos AEC de diferentes tipos (por exemplo, uma porta e uma janela), você pode usar o comando para corresponder às propriedades básicas do AutoCAD. Da mesma forma, você pode combinar as propriedades básicas do AutoCAD entre uma entidade do AutoCAD e um objeto AEC.

Quando você faz a correspondência de propriedades entre objetos AEC baseados em estilo, tanto as propriedades de estilo quanto as propriedades de exibição do objeto de origem selecionado são aplicadas a um ou mais objetos de destino selecionados. Para objetos não baseados em estilo, apenas as propriedades de exibição são correspondidas. Em ambos os casos, as propriedades de exibição são aplicadas a todas as representações de exibição do objeto de destino.

Tipos de objetos para os quais as propriedades de estilo e exibição são correspondidas	**Tipos de objetos para os quais apenas são exibidos As propriedades são correspondidas**
Seção 2D	Grade 3D
Dimensão AEC	Grade de teto
Polígono AEC	Coluna Grade
Parede cortina	Rótulo de Elevação
Unidade de parede cortina	Curva de layout
Tema de Exibição	Grade de layout
Porta	Abertura do teto
Montagem de janela de porta	
Bloco de máscara	
elemento de massa	
Bloco de múltiplas visualizações	
corrimão	
Laje do telhado	
Tabela de horários	
Laje	
Espaço	
Escada	
Membros Estruturais	
Parede	
Janela	
Zona	

substitui

Quando você usa o comando Corresponder propriedades, qualquer estilo ou substituição de objeto em vigor para o objeto de origem é aplicado a todas as representações de exibição do

Machine Translated by Google

objeto de destino. As substituições atualmente em vigor para o objeto de destino serão removidas se entrarem em conflito com as configurações correspondentes para o objeto de origem.
Se você deseja alterar uma configuração para uma propriedade de exibição específica em uma representação de exibição específica, o método recomendado é usar a guia Exibir da paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

Para executar o comando Corresponder Propriedades:

1 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ Match Properties .

O cursor muda para um símbolo de pincel.

2 Selecione o objeto de origem cujas propriedades deseja copiar.

3 Selecione um ou mais objetos de destino aos quais deseja aplicar as propriedades do objeto de origem.

As propriedades do objeto de origem são aplicadas a cada objeto de destino conforme ele é selecionado.

4 Quando terminar de selecionar os objetos de destino, pressione ENTER.

Estilos e arquivos de suporte

Os estilos estão contidos nos desenhos de Estilos dos quais você seleciona um estilo para adicionar ao seu desenho. Isso garante modelos menores e uma estrutura mais clara de seus desenhos. A tabela a seguir mostra a localização dos desenhos de estilos e outros arquivos de suporte.

arquivos	Localização
Configurações da plotadora	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Plotters*
Estilos de plotagem	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Plotters\Plot Styles*
Conteúdo do DesignCenter	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\AEC Content*
Detalhes	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Details*
Desenho de padrões de camada	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Layers*
Desenhos de estilo	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles*

Machine Translated by Google

arquivos	Localização
Definições de materiais	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial ou Métrico>\Material Definitions.dwg*
Tabelas de agendamento	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial or Metric>\Schedule Tables.dwg*
Modelos de desenho	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template*
Modelos de avaliação de área	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template\Evaluation Modelos*
Paleta de Ferramentas de Amostra Catálogos	*C:\Arquivos de programas\AutoCAD Architecture 2011\Sample\Sample Catálogo de Paletas (Imperial/ Métrico)*
Catálogo de ferramentas de estoque	*C:\Arquivos de programas\AutoCAD Architecture 2011\Catálogos\Estoque Catálogo de Ferramentas*
Catálogo de Membros Estruturais registro	*C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Catalogs\Struc tural*
Sample Drawing Management- *C:\My Documents\Autodesk\My Projects\Sample Project 2011* ment Project	
Espaço de trabalho padrão do usuário Catálogo	*C:\Documents and Settings\<Nome de usuário>\Aplicativo Data\Autodesk\ACA 2011\enu\Support\WorkspaceCatalog (Métrica imperial)*

Integração do AutoCAD Architecture e do AutoCAD

O AutoCAD Architecture é integrado à plataforma de design do AutoCAD. Os comandos e recursos de ambos os aplicativos são combinados na interface do usuário. Existem algumas diferenças entre trabalhar em um ambiente AutoCAD puro e acessar comandos do AutoCAD dentro do AutoCAD Architecture. Essas diferenças estão listadas nesta seção.

Ferramentas do AutoCAD

ÿ A paleta Propriedades não é invocada quando as ferramentas do AutoCAD são usadas para adicionar objetos a um desenho.

Machine Translated by Google

ÿ As ferramentas do AutoCAD não têm as mesmas propriedades de ferramenta que o AutoCAD
Ferramentas de arquitetura; por exemplo, a chave da camada.

ÿ As ferramentas de hachura do AutoCAD e as ferramentas de bloco não podem ter uma ferramenta definida pelo usuário
imagem.

ÿ As propriedades das ferramentas do AutoCAD não podem ser aplicadas a um objeto existente do AutoCAD no desenho.

Paletas de ferramentas do AutoCAD

ÿ Ao trabalhar no AutoCAD, você não pode criar e vincular as paletas de ferramentas do AutoCAD no Navegador de
conteúdo.

ÿ As paletas de ferramentas do AutoCAD não oferecem suporte às propriedades da paleta.

Outras diferenças

ÿ **Paleta de propriedades:** ao trabalhar no AutoCAD, você não pode definir a
Paleta de propriedades para ser transparente.

ÿ **Nuvens de revisão:** o recurso Nuvem de revisão no AutoCAD não é idêntico ao recurso Nuvem de
revisão no AutoCAD Architecture. Nuvens de revisão no AutoCAD Architecture têm
dimensionamento adicional e funcionalidade de chave de camada, bem como a opção
de adicionar um símbolo Delta.

ÿ **Unidades:** a execução do comando **UNITS** na linha de comando abre a caixa de diálogo Configuração
do desenho do AutoCAD Architecture. Se você deseja abrir a caixa de diálogo Unidades do
AutoCAD, insira **ddunits** na linha de comando.

AVISO Para alterar a configuração do desenho do AutoCAD Architecture, você deve usar o comando Configuração do desenho do AutoCAD Architecture. Se você alterar as unidades na caixa de diálogo Unidades do AutoCAD, as unidades de desenho do AutoCAD Architecture não serão afetadas.

Machine Translated by Google

Navegador de conteúdo 3

O Navegador de conteúdo permite armazenar, compartilhar e trocar conteúdo, ferramentas e paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture. O navegador de conteúdo é executado independentemente do software, permitindo que você troque ferramentas e paletas de ferramentas com outros aplicativos da Autodesk.

Visão geral do navegador de conteúdo

O Navegador de conteúdo é uma biblioteca de catálogos de ferramentas contendo ferramentas, paletas de ferramentas e pacotes de ferramentas. Você pode publicar catálogos para que vários usuários tenham acesso a ferramentas padrão para projetos.

Catálogos de ferramentas e sites

As ferramentas e o conteúdo do AutoCAD Architecture 2011 são compartilhados no Navegador de conteúdo usando catálogos de ferramentas e sites. Um catálogo de ferramentas pode conter um ou mais dos seguintes itens:

ÿ Ferramentas: por exemplo, você pode selecionar uma ferramenta para criar uma parede personalizada usada em um projeto de construção.

ÿ Paletas de ferramentas: contêm ferramentas usadas para dar suporte a um determinado fluxo de trabalho ou tarefa. Por exemplo, uma paleta de ferramentas pode conter um conjunto de ferramentas de anotação usadas em um projeto ou um conjunto de ferramentas para desenhar cada tipo de porta usado em um projeto. Uma paleta de ferramentas é tratada como um único objeto.

ÿ Pacotes de ferramentas: são coleções de ferramentas que os usuários podem selecionar e usar. Por exemplo, um pacote de ferramentas pode conter um conjunto de ferramentas e utilitários de produtividade.

Uma única cópia de um catálogo de ferramentas pode ser compartilhada entre usuários em sua rede local. Se as ferramentas do catálogo forem atualizadas, você terá acesso imediato à versão mais recente das ferramentas.

Machine Translated by Google

Sites contendo ferramentas do AutoCAD Architecture e conteúdo que você pode baixar usando a tecnologia i-drop® também podem funcionar como catálogos de ferramentas.

Vários catálogos de ferramentas são fornecidos com o AutoCAD Architecture e você pode criar seus próprios catálogos adicionais.

Bibliotecas de Catálogos

Os catálogos de ferramentas são organizados em bibliotecas de catálogos e cada usuário do AutoCAD Architecture possui uma biblioteca de catálogos pessoal.

Os dados do catálogo de ferramentas não são armazenados na biblioteca de catálogos. Em vez disso, a biblioteca de catálogos contém ponteiros para os catálogos de ferramentas físicas. É como o catálogo de fichas de uma biblioteca real — ele diz onde encontrar um livro, mas não contém o livro em si.

Você pode classificar os catálogos na biblioteca por último usado, editor, título ou tipo.
Você pode filtrar a lista de catálogos por Tipo.

Você não pode criar bibliotecas de catálogos adicionais, mas pode abrir a biblioteca de catálogos pessoais de outro usuário se estiver autorizado a fazê-lo.

Catálogos de ferramentas fornecidos com o AutoCAD Architecture

Os seguintes catálogos de ferramentas são fornecidos com sua biblioteca de catálogos pessoais:

Nome do Catálogo	Conteúdo
Catálogo de ferramentas de design - Imperial	Ferramentas de conteúdo em unidades imperiais para design e documentação de blocos multi-view e símbolos.
Catálogo de Ferramentas de Design - Métrica	Ferramentas de conteúdo em unidades métricas para projeto e documentação de blocos multivistas e símbolos.
Documentação Catálogo de Ferramentas - Imperial	Ferramentas de conteúdo em unidades imperiais para anotação e documentação.
Catálogo de Ferramentas de Documentação - Métrica	Ferramentas de conteúdo em unidades métricas para anotação e documentação.
Meu Catálogo de Ferramentas	Um catálogo de ferramentas vazio fornecido para que você possa criar seu próprio conjunto de ferramentas.
Catálogo de visualização	Um catálogo de ferramentas contendo materiais de renderização, luzes, câmeras e estilos visuais.

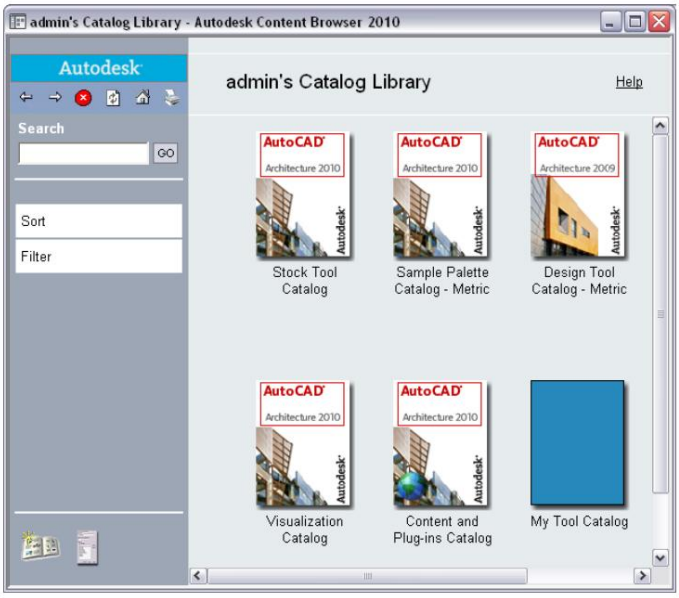
Machine Translated by Google

Nome do Catálogo	Conteúdo
Catálogo de Paletas de Amostras - Imperial	Uma amostra de ferramentas em unidades imperiais para objetos como portas, paredes e janelas.
Catálogo de Paletas de Amostra - Métrica	Uma amostra de ferramentas em unidades métricas para objetos como portas, paredes e janelas.
Catálogo de ferramentas de estoque	Um catálogo que contém as ferramentas de estoque padrão no AutoCAD Architecture.

Você não pode adicionar ou remover itens dos catálogos de ferramentas fornecidos pela Autodesk, mas pode criar seus próprios catálogos de ferramentas. Você também pode copiar outros catálogos de ferramentas e links de sites em sua biblioteca de catálogos usando o recurso Publicar catálogo.

Explorando o navegador de conteúdo

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador



Machine Translated by Google

A janela do Navegador de conteúdo geralmente é dividida em dois painéis (as páginas da Web exibidas no Navegador de conteúdo ocupam a janela inteira). Os catálogos de ferramentas e seus conteúdos são exibidos no painel direito. Quando você inicia o Navegador de conteúdo, sua biblioteca de catálogo pessoal, denominada *Biblioteca de Catálogos de <user_name>,* é exibida no painel direito. O painel esquerdo é usado para navegação, pesquisa de ferramentas, classificação de catálogos e exibição de catálogo de filtragem. Os botões na parte superior do painel esquerdo funcionam como os controles equivalentes em um navegador da web. Clique

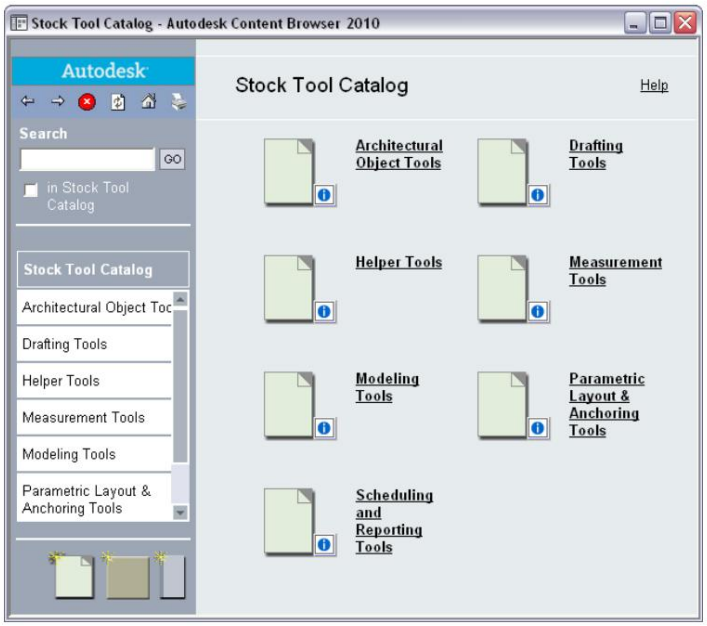
para exibir o nível superior da biblioteca de catálogos no painel direito. Essa exibição é todos os catálogos na biblioteca ou um grupo de catálogos filtrados por tipo.

Você pode ter mais de uma instância do Navegador de conteúdo aberta por vez.
Para abrir uma janela adicional do Navegador de conteúdo, pressione *CTRL+N.* Para obter mais informações, consulte Trabalhando com várias janelas do navegador de conteúdo na página 181.

Visualizando um Catálogo de Ferramentas

Para visualizar um catálogo de ferramentas, clique no catálogo na biblioteca de catálogos. Por exemplo, clique no catálogo Ferramenta de estoque para exibir uma janela como a seguinte ilustração:

Visualização do catálogo de ferramentas de estoque



Machine Translated by Google

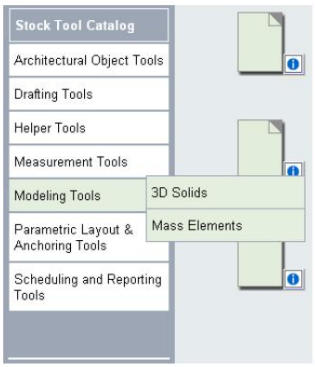
Ao abrir o catálogo do Stock Tool, uma página de capa descrevendo o catálogo é exibida no painel direito. Se nenhuma folha de rosto for definida para um catálogo de ferramentas, os itens contidos no catálogo de ferramentas serão exibidos no painel direito. Para obter informações sobre como especificar uma folha de rosto, consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.

Para passar da capa para o conteúdo do catálogo de ferramentas, clique no nome do catálogo no painel esquerdo da janela Navegador de conteúdo.

O conteúdo de um catálogo de ferramentas pode ser organizado em categorias. Quando um catálogo de ferramentas é aberto no painel direito, todas as categorias são listadas no painel esquerdo. Por exemplo, o catálogo da Stock Tool é organizado nas categorias mostradas na ilustração anterior.

As categorias podem ser subdivididas em um ou mais níveis. Se existirem subcategorias, uma lista de subcategorias aparecerá quando você mover o ponteiro sobre o nome da categoria no painel esquerdo. Por exemplo, no catálogo de Ferramentas de estoque, mova o ponteiro sobre Ferramentas de modelagem para ver as subcategorias Ferramentas de elemento de massa e Sólidos 3D.

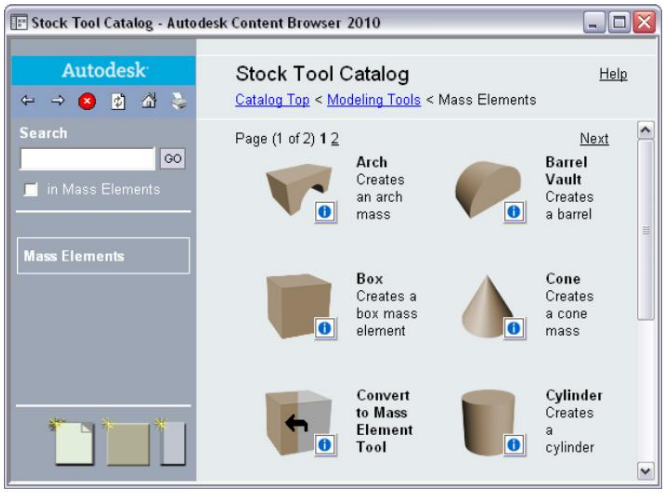
Exibindo subcategorias em uma categoria



Para abrir uma categoria ou subcategoria, clique nela. Por exemplo, clique em Mass Element Tools para exibir a seguinte janela:

Machine Translated by Google

Categoria Mass Element Tools do catálogo Stock Tool



Associado a cada item no catálogo de ferramentas está o seguinte ícone i-drop®:

.

Clique no ícone i-drop para arrastar uma ferramenta ou outro item do catálogo de ferramentas para a área de trabalho do AutoCAD Architecture 2011 ou para outro catálogo, paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas.

Você pode modificar o conteúdo e as propriedades de um catálogo de ferramentas se estiver autorizado a fazê-lo, a menos que o catálogo seja somente leitura. Os catálogos de ferramentas somente leitura são identificados na barra de título do navegador de conteúdo quando você abre o catálogo.

Uma categoria de catálogo de ferramentas pode conter mais itens do que cabe em uma página. Se forem necessárias várias páginas, os controles de navegação aparecem na parte superior e inferior de cada página. A categoria Mass Element Tools mostrada anteriormente requer duas páginas para exibir seu conteúdo. Você pode especificar a página a ser exibida clicando no número da página ou clicando em Avançar ou Anterior. (Observe que esses controles também aparecem na parte inferior da página.) Você também pode alterar o número de itens exibidos em uma página do Navegador de conteúdo.

Especificando o número de linhas em uma página do navegador de conteúdo

Use este procedimento para especificar o número de linhas exibidas em uma página do Navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para exibir a caixa de diálogo Preferências do navegador de conteúdo.

4 Na caixa de diálogo Preferências do navegador de conteúdo, insira o número de linhas a serem exibidas em cada página. Você pode especificar até 100 linhas e deve especificar pelo menos 5.

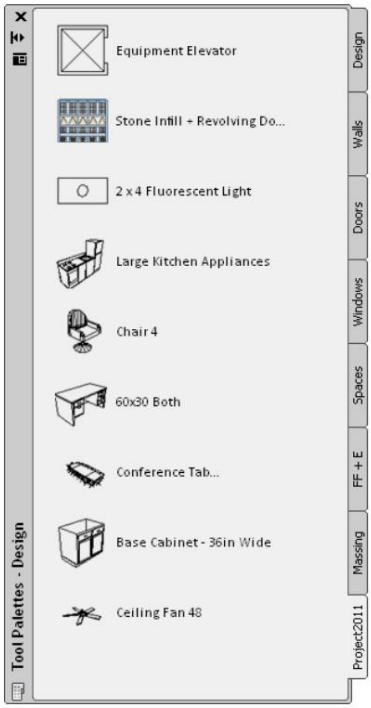
5 Clique em OK.

Usando os itens em um catálogo de ferramentas

Para usar um item do catálogo de ferramentas no AutoCAD Architecture 2011, arraste o item para a área de trabalho do software. Arrastar uma paleta de ferramentas para a área de trabalho adiciona a paleta de ferramentas ao conjunto de paletas de ferramentas padrão.

Machine Translated by Google

Conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture 2011, com paleta de ferramentas adicionada



Depois de adicionada ao conjunto de paletas de ferramentas, a paleta permanece como parte do conjunto e fica disponível sempre que você inicia o AutoCAD Architecture.

Você pode arrastar uma ferramenta diretamente para a área de desenho do Navegador de conteúdo. Por exemplo, com a categoria Mass Element Tools aberta no Stock Tool Catalog, arraste a ferramenta Arch para a área de desenho com o ícone i-drop® para começar a adicionar um elemento de massa Arch ao seu desenho.

Se você usar uma ferramenta com frequência, economizará tempo se adicionar a ferramenta a uma paleta no conjunto de paletas de ferramentas, onde poderá acessá-la sem usar o Navegador de conteúdo.

Gerenciando sua biblioteca de catálogos

Você gerencia sua biblioteca de catálogos adicionando e excluindo catálogos de ferramentas e links de sites e definindo as propriedades do catálogo conforme necessário. Você pode criar um novo catálogo ou personalizar os existentes para atender às suas necessidades. Você pode reorganizar os catálogos de ferramentas movendo e copiando itens entre eles.

Machine Translated by Google

Criando um novo catálogo de ferramentas

Use este procedimento para criar um novo catálogo de ferramentas em sua biblioteca de catálogos.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para criar um catálogo.

4 Na caixa de diálogo Adicionar catálogo, selecione Criar um novo catálogo.

5 Insira um nome para seu catálogo de ferramentas.

Os nomes do catálogo de ferramentas podem incluir espaços e podem conter quaisquer caracteres, exceto os seguintes:\ / : * ? " < > |

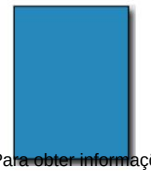
OBSERVAÇÃO O nome do caminho completo do arquivo de catálogo não pode exceder 255 caracteres, portanto, tenha cuidado ao usar nomes de catálogo longos.

O nome atribuído é usado tanto para o arquivo que contém a definição do catálogo quanto para a pasta que contém o conteúdo do catálogo.
O nome também é usado no título que identifica o catálogo de ferramentas na biblioteca de catálogos. Você pode alterar o título exibido na biblioteca do catálogo sem afetar o nome do arquivo e da pasta. Para obter informações sobre como alterar o título, consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.

6 Identifique a pasta na qual deseja armazenar seu catálogo de ferramentas: **Se**

você deseja...	**Então...**
armazene o catálogo de ferramentas no padrão localização	clique em OK.
armazenar o catálogo de ferramentas em um local diferente	clique em Procurar, selecione a pasta na qual deseja armazenar o catálogo e clique em OK.

Machine Translated by Google

O catálogo de ferramentas é exibido na biblioteca de catálogos com o seguinte padrão imagem gráfica:  . Para obter informações sobre como alterar a imagem gráfica e outras propriedades do catálogo de ferramentas, consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.

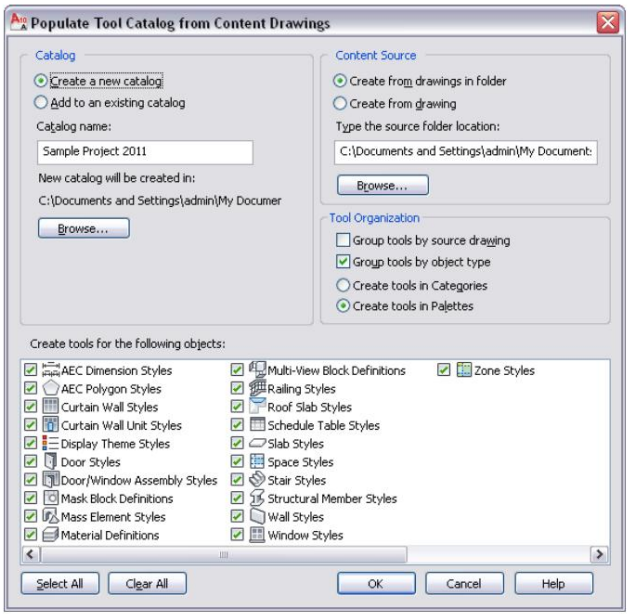
Criando um Catálogo de Ferramentas a partir de Desenhos de Conteúdo

Use este procedimento para criar um novo catálogo de ferramentas com base nos padrões existentes dos estilos em um ou mais desenhos. Você especifica os estilos a partir dos quais as ferramentas serão criadas e se as novas ferramentas serão organizadas em categorias ou paletas. Observe que o Navegador de conteúdo não precisa estar aberto para criar um catálogo de ferramentas.

ADVERTÊNCIA A conversão de um grande número de ferramentas pode tornar seu computador consideravelmente lento. Dependendo do processador e da quantidade de RAM, o processo de conversão pode demorar muito e o aplicativo pode parecer não responder.
Para evitar isso, não converta mais de 3.000 ferramentas em uma sessão do Gerador de Catálogo de Ferramentas. Em vez disso, divida os desenhos de origem e use várias instâncias do Gerador de catálogo de ferramentas para obter a conversão.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Personalização ÿ ÿ Gerar ferramenta Catálogo .



2 Em Catálogo, selecione Criar novo catálogo.

3 Digite um nome para o novo catálogo.

4 Clique em Procurar para definir a localização do catálogo.

Por padrão, um novo catálogo é salvo em *C:\Meus Documentos.*

5 Em Origem do conteúdo, especifique se deseja que o novo catálogo seja criado a partir de vários desenhos em uma pasta ou a partir de um único desenho. Em seguida, insira o caminho para a pasta ou desenho.

OBSERVAÇÃO Quando você especifica uma pasta como origem do catálogo, todas as pastas aninhadas são incluídas no novo catálogo de ferramentas.

---

6 Em Organização de ferramentas, especifique como deseja que as ferramentas organizadas no novo catálogo. ÿ Para

organizar as novas ferramentas pelo desenho de origem, selecione Agrupar ferramentas por desenho de origem.

Esta opção é adequada para um catálogo de ferramentas que é gerado a partir de vários desenhos de estilos. As ferramentas resultantes podem

Machine Translated by Google

ser colocados em categorias ou paletas denominadas “Estilos de parede - Concreto (Imperial)”, “Estilos de parede - Tijolo (Imperial)”, etc.

ÿ Para organizar as novas ferramentas por tipo de objeto, selecione Grupo ferramentas por tipo de objeto.
Esta opção é adequada se você deseja mesclar estilos de vários desenhos em paletas ou categorias. As ferramentas resultantes serão colocadas em categorias ou paletas denominadas “Paredes”, “Portas”, etc.

NOTA Se ambas as opções estiverem habilitadas, o catálogo é agrupado primeiro pelos desenhos e depois pelo tipo de objeto, gerando categorias a partir dos desenhos e paletas a partir dos tipos de objeto.
Isso é implementado porque as paletas não podem ser aninhadas. Nesse caso, os botões de opção para categorias e paletas são desativados e a opção Criar ferramentas em paletas é selecionada para o catálogo.

NOTA Se nenhuma das duas opções estiver habilitada, todas as novas ferramentas serão geradas na categoria superior do catálogo.

ÿ Para organizar as novas ferramentas em categorias, selecione Criar ferramentas em Categorias.
Se você selecionar Agrupar ferramentas por desenho de origem, uma categoria será criada para cada desenho de origem. Se você selecionar Agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma categoria será criada para cada tipo de objeto.

ÿ Para organizar as novas ferramentas em paletas, selecione Criar ferramentas em Paletas.
Se você selecionou agrupar ferramentas por seu desenho de origem, uma paleta será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma paleta será criada para cada tipo de objeto.

7 Em Criar ferramentas para os seguintes objetos, selecione os estilos de objeto que deseja que apareçam como ferramentas no novo catálogo.
Por padrão, todos os tipos de estilo disponíveis são selecionados. Use os botões Selecionar tudo e Limpar tudo conforme necessário.

8 Clique em OK.
Uma barra de progresso na barra de status do aplicativo informa sobre o progresso da geração do catálogo. Isso pode levar alguns instantes para um catálogo grande.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Cada categoria e cada paleta são criadas em seu próprio arquivo ATC. Os arquivos ATC de categoria e paleta são armazenados nas subpastas Paletas ou Categorias dentro da pasta onde o novo catálogo é criado.

Depois de criar um novo catálogo, você pode adicioná-lo à sua biblioteca do Navegador de conteúdo, conforme descrito em Adicionar um catálogo de ferramentas existente à sua biblioteca de catálogos na página 152.

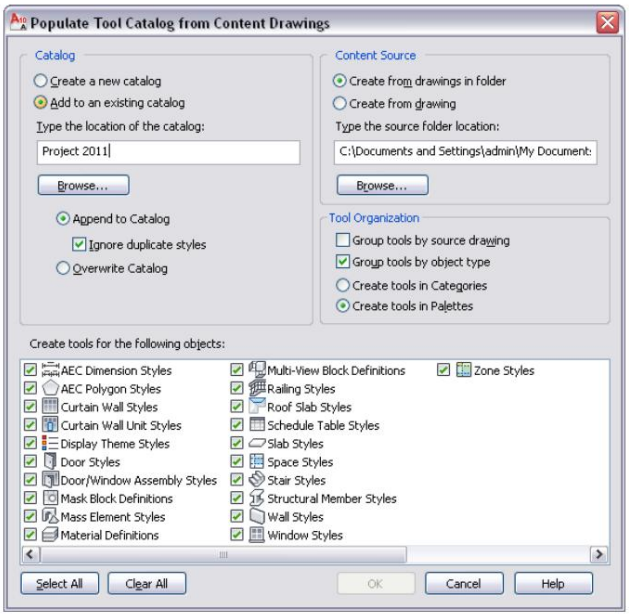
Adicionando ferramentas de desenhos de conteúdo a um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para adicionar ferramentas de um ou mais desenhos a um catálogo existente.

ADVERTÊNCIA A conversão de um grande número de ferramentas pode tornar seu computador consideravelmente lento. Dependendo do processador e da quantidade de RAM, o processo de conversão pode demorar muito e o aplicativo pode parecer não responder.
Para evitar isso, não converta mais de 3.000 ferramentas em uma sessão do Gerador de Catálogo de Ferramentas. Em vez disso, divida os desenhos de origem e use várias instâncias do Gerador de catálogo de ferramentas para obter a conversão.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Personalização ÿ ÿ Gerar ferramenta Catálogo .



2 Em Catálogo, selecione Adicionar a um catálogo existente.

3 Insira o nome e o caminho do catálogo.

4 Clique em Anexar ao catálogo e selecione Ignorar estilos duplicados se desejar que os estilos existentes sejam substituídos por estilos com o mesmo nome e caminho de arquivo do desenho anexado.

Se você desmarcar Ignorar estilos duplicados, os estilos existentes serão substituídos pelos estilos do desenho anexado se tiverem o mesmo nome e caminho de arquivo.

5 Se quiser substituir o catálogo existente, clique em Substituir Catálogo.

Isso exclui todo o catálogo e o substitui pelas paletas, categorias e ferramentas do(s) desenho(s) de origem.

Machine Translated by Google

AVISO Você deve usar essa opção com muito cuidado, pois ela excluirá todo o catálogo existente. Se você deseja apenas sobrescrever as ferramentas com suas versões atualizadas de um desenho de conteúdo, selecione Anexar ao catálogo e verifique se Ignorar estilos duplicados está desmarcado.

6 Em Fonte de conteúdo, selecione um desenho de padrões de projeto ou uma pasta de padrões para usar como fonte para as novas ferramentas.

Se você quiser…	**Então…**
adicionar ferramentas de vários desenhos em uma pasta	selecione Criar a partir de desenhos na pasta e insira o caminho e o nome da pasta em Digite o local de origem.
adicionar ferramentas de um único desenho	selecione Criar a partir do desenho e insira o caminho e o nome do desenho em Digite o desenho de origem.

7 Em Organização de ferramentas, especifique como as ferramentas devem ser organizadas no catálogo. ÿ Para

organizar as ferramentas resultantes por seu desenho de origem, selecione Agrupar ferramentas por desenho de origem.
Esta opção é adequada para um catálogo de ferramentas que é gerado a partir de vários desenhos de estilos. As ferramentas resultantes podem ser colocadas em categorias ou paletas denominadas “Estilos de parede - Concreto (Imperial)”, “Estilos de parede - CMU (Imperial)”, etc.

ÿ Para organizar as ferramentas resultantes por tipo de objeto, selecione Ferramentas de grupo por tipo de objeto.
Esta opção é adequada se você deseja mesclar estilos de vários desenhos em um novo catálogo. As ferramentas resultantes serão colocadas em categorias ou paletas denominadas “Paredes”, Portas”, etc.

NOTA Se ambas as opções estiverem habilitadas, então as ferramentas são primeiro agrupadas pelos desenhos e depois pelo tipo de objeto, gerando categorias a partir dos desenhos e paletas a partir dos tipos de objeto.
Isso é implementado porque as paletas não podem ser aninhadas. Nesse caso, os botões de opção abaixo são desativados e a opção Criar ferramentas nas paletas é selecionada para as ferramentas.

NOTA Se nenhuma das duas opções estiver habilitada, todas as novas ferramentas serão geradas na categoria superior do catálogo.

Machine Translated by Google

ÿ Para organizar as novas ferramentas em categorias, selecione Criar ferramentas em Categorias.

Se você selecionou agrupar ferramentas por seu desenho de origem, uma categoria será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma categoria será criada para cada tipo de objeto.

ÿ Para organizar as novas ferramentas em paletas, selecione Criar ferramentas em Paletas.

Se você selecionou agrupar ferramentas por seu desenho de origem, uma paleta será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma paleta será criada para cada tipo de objeto.

8 Em Criar ferramentas para os seguintes objetos, selecione quais estilos de objeto devem aparecer como ferramentas no catálogo.

Por padrão, todos os tipos de estilo disponíveis são selecionados. Use os botões Selecionar tudo e Limpar tudo conforme necessário para fazer suas seleções.

9 Clique em OK.

Uma barra de progresso na barra de status do aplicativo indica o progresso da geração da ferramenta. Quando um grande número de ferramentas está sendo adicionado, o processo pode demorar alguns instantes.

OBSERVAÇÃO Cada categoria e cada paleta são criadas em seu próprio arquivo ATC. Os arquivos ATC de categoria e paleta são armazenados nas subpastas Paletas ou Categorias na pasta na qual o novo catálogo é criado.

Adicionando um catálogo de ferramentas existente à sua biblioteca de catálogos

Use este procedimento para adicionar um catálogo de ferramentas existente à sua biblioteca de catálogos.

Adicionar um catálogo de ferramentas a uma biblioteca de catálogos não move ou copia fisicamente nenhum arquivo. Em vez disso, um ponteiro para o local do catálogo é adicionado à biblioteca de catálogos. Se você adicionar um catálogo de ferramentas que reside em outro computador e, em seguida, uma ferramenta desse catálogo for atualizada, você sempre fará referência à versão mais recente da ferramenta na biblioteca de catálogos.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

Machine Translated by Google

3 clique para criar um catálogo.

4 Na caixa de diálogo Adicionar catálogo, selecione Adicionar um catálogo existente ou local na rede Internet.

5 Insira o local do catálogo de ferramentas que deseja adicionar ou clique em Procurar e selecione um catálogo.

Os arquivos de catálogo de ferramentas geralmente têm a extensão .atc.

6 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode arrastar e soltar um arquivo ATC do Windows Explorer para o painel da biblioteca do Content Browser.

Criando um arquivo de instalação do catálogo

Use este procedimento para criar um arquivo de registro que adiciona catálogos às bibliotecas do navegador de conteúdo de outros usuários.

Quando você adiciona um catálogo no Navegador de conteúdo, ele é adicionado automaticamente à sua biblioteca do Navegador de conteúdo (CBL). No entanto, como gerente de CAD, você também pode querer instalar automaticamente novos catálogos nas bibliotecas de outros usuários. Nesse caso, você pode adicionar um ponteiro a um catálogo em um arquivo de registro existente ou criar um novo arquivo de registro que adicione esse catálogo à biblioteca do usuário.

Criando um arquivo de instalação de catálogo

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Selecione o catálogo que deseja adicionar a um arquivo de registro.

Ao adicionar um catálogo a um arquivo de registro, certifique-se de que o local de rede do catálogo e todos os seus arquivos afiliados possam ser acessados por todos os usuários para os quais você deseja que o catálogo seja distribuído.

3 Shift + clique com o botão direito do mouse no catálogo.

Machine Translated by Google

4 Clique em Converter em arquivo de registro.

Se você quiser…	Então…
crie um novo arquivo de registro para o catálogo	navegue até o local da pasta desejada, digite um nome para o arquivo de registro e clique em Abrir. Nesse caso, um novo arquivo de registro (REG) é criado, contendo as informações de registro do catálogo selecionado.
insira o catálogo em um arquivo de registro existente	procure o arquivo de registro, selecione-o e clique em Abrir. Nesse caso, uma entrada contendo as informações de registro para o catálogo selecionado é anexada ao arquivo de registro.

OBSERVAÇÃO Quando você seleciona um arquivo de registro existente, o arquivo não é substituído, como nas caixas de diálogo Salvar padrão do Windows; a entrada do catálogo é simplesmente adicionada ao arquivo de registro. Se você deseja substituir um arquivo de registro existente, é necessário excluí-lo do Windows Explorer e criar um novo com o mesmo nome.

Inserindo um catálogo na biblioteca de um usuário

5 Para inserir a referência do catálogo no registro local e, portanto, na biblioteca de catálogos do usuário (CBL), execute o novo arquivo de registro.

6 Coloque o arquivo REG gerado em um local de acesso geral pasta de rede ou copie-o para a máquina do usuário local onde o catálogo deve ser inserido.

7 Clique duas vezes no arquivo REG no computador do usuário.

8 Clique em Sim quando perguntado se deseja adicionar as informações no registro local.

O catálogo é inserido no registro dos usuários e na biblioteca de catálogos.

Catálogos de ferramentas de publicação

O recurso Publicar catálogo ajuda a disponibilizar catálogos de ferramentas para uso por vários usuários em uma rede. Você pode mover e copiar catálogos ou disponibilizá-los em seu local atual. O recurso lida com caminhos de arquivo dependentes durante a operação de publicação do catálogo.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Clique com o botão direito do mouse no catálogo de ferramentas que deseja publicar e clique em Publicar <*nome_do_catálogo*>.

3 Na caixa de diálogo Publish Tool Catalog - Etapa 1 de 4, execute um dos seguinte: **Se**

você quiser…	**Então…**
mover o catálogo para um novo local ao publicá-lo	clique em Mover para um novo local.
copie o catálogo para um local diferente	clique em Copiar para outro local.
publicar o catálogo de seu local atual	clique atual Deixe-o em seu local atual. localização

4 Clique em Avançar.

Se estiver movendo ou copiando o catálogo, você será solicitado a especificar o local de destino.

5 Na caixa de diálogo Publicar catálogo de ferramentas - Etapa 2 de 4, especifique o destino do catálogo de ferramentas.

Você pode inserir um caminho ou clicar [...] para navegar até o local de destino. Você pode especificar um local existente ou criar uma nova pasta.

6 Clique em Avançar.

7 Na caixa de diálogo Publish Tool Catalog - Etapa 3 de 4, especifique o local para quaisquer arquivos dependentes.

Você pode inserir um caminho ou clicar [...] para navegar até o local de destino. Você pode especificar um local existente ou criar uma nova pasta.

Os arquivos dependentes contêm informações referenciadas pelas ferramentas; por exemplo, informações de estilo. Se você selecionar a opção Mover automaticamente (ou copiar) os arquivos dependentes da ferramenta para a pasta acima para serem referenciados pelo catálogo de publicação, o recurso tentará copiar todos os arquivos dependentes referenciados no catálogo para o local do arquivo dependente especificado. Se você não selecionar esta opção, deverá verificar se os arquivos já estão presentes no local dependente. Se você selecionar a opção Reportar catálogo inválido

Machine Translated by Google

referências, o recurso gera um relatório de todos os arquivos dependentes que não consegue localizar.

8 Para que o recurso de publicação do catálogo mova (ou copie) dependente arquivos, clique em Mover automaticamente (ou copiar) os arquivos dependentes da ferramenta para a pasta acima para serem referenciados pelo catálogo de publicação.

9 Clique em Relatar referências de catálogo inválidas para gerar um arquivo HTML contendo todos os arquivos dependentes que não foram encontrados e clique em Avançar.

10 Na caixa de diálogo Publish Tool Catalog - Etapa 4 de 4, execute uma das seguindo:

Se os usuários…	Então…
acesse o catálogo diretamente do local de rede que você especificar	Clique diretamente no local fornecido.
acessar o catálogo de um local alternativo ou alias	Clique em De um site *http://* ou unidade mapeada e digite o local nome da ção.

11 Para tornar o catálogo somente leitura, selecione Definir itens no catálogo para serem somente leitura.

12 Para evitar que os itens do catálogo sejam atualizados quando forem soltos na área de trabalho, selecione Definir itens no catálogo para não serem atualizáveis quando arrastados/soltos na área de trabalho e clique em Concluir.

Usuários individuais podem especificar a localização de arquivos dependentes, como estilos para ferramentas, na guia Conteúdo AEC na caixa de diálogo Opções. A variável %AECCONTENT_DIR% é usada para referências de arquivo dependentes de ferramenta. Essa variável é atualizada para usar o caminho especificado. Por exemplo, <Style *href="%AECCONTENT_DIR%\<DoorStyles\DoorStyles.dwg"/>*. Para obter mais informações, consulte Alterar as configurações de conteúdo AEC na página 207.

Adicionando um site à sua biblioteca de catálogos

Use este procedimento para adicionar um link de site à sua biblioteca de catálogos. Os links são úteis para sites que contêm ferramentas e conteúdo do AutoCAD Architecture 2011 que você pode baixar usando a tecnologia i-drop®.

Você também pode adicionar um link de site arrastando o URL da barra de endereços do Internet Explorer para a janela do navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para criar um catálogo.

4 Na caixa de diálogo Adicionar catálogo, selecione Adicionar um catálogo existente ou local na rede Internet.

5 Digite a localização do site para o link:

Se você quiser…	**Então…**
link para um site na Internet ou em uma intranet	digite o URL do site, incluindo o prefixo *http://* . **DICA** Esta é a maneira mais fácil de especificar um URL: 1. Abra um navegador da Web, como o Internet Explorer. 2. Abra a página da Web à qual deseja vincular. 3. Copie o URL da barra de endereço do seu navegador. 4. Cole o URL na caixa de diálogo Adicionar Catálogo.
link para uma página da web em um arquivo HTML em seu computador ou em sua rede	digite o nome do arquivo ou clique em Procurar e selecione o arquivo que deseja vincular para.

6 Clique em OK.

O link para o site é representado na biblioteca do catálogo por uma imagem gráfica padrão, que você pode alterar. Para obter informações sobre como alterar esta imagem e outras propriedades do Catálogo de Ferramentas, consulte Editando as Propriedades do Catálogo de Ferramentas na página 158.

Abrindo páginas da Web no navegador de conteúdo

Use este procedimento para abrir uma página da Web por meio de um link de site na sua biblioteca de catálogos.

Machine Translated by Google

DICA Se você tiver algum problema para visualizar uma página da Web na janela do navegador de conteúdo, tente abrir a página no Internet Explorer.

ÿ Mova o ponteiro sobre o link do site que deseja abrir e execute um dos a seguir:

Se você quiser…	Então…
visualize a página da web no Navegador de conteúdo janela	clique no link.
visualizar a página da web em um novo conteúdo janela do navegador	clique com o botão direito do mouse no link e clique em Abrir em uma nova janela.
visualizar a página da web em uma nova janela do Internet Explorer	clique com o botão direito do mouse no link e clique em Abrir com o Internet Explorer.

Propriedades do catálogo de ferramentas de edição

Use este procedimento para visualizar e modificar as propriedades de um catálogo de ferramentas. Se você tiver acesso de gravação ao catálogo de ferramentas, poderá selecionar um arquivo de origem ou destino diferente e alterar a capa.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Clique com o botão direito do mouse no catálogo de ferramentas desejado e clique em Propriedades.

3 Edite as propriedades:

Se desejar…	Então…
alterar a imagem gráfica que representa o catálogo de ferramentas na biblioteca de catálogos	clique na imagem na caixa de diálogo Propriedades e selecione um arquivo gráfico para usar. Você pode usar um arquivo BMP, JPEG, PNG ou TIFF para o gráfico. A imagem gráfica é exibida em 90 × 120 pixels. Se você especificar uma imagem de tamanho diferente, a imagem será dimensionada para caber.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	OBSERVAÇÃO O arquivo gráfico selecionado é copiado para a pasta de imagens do catálogo de ferramentas.
altere o título exibido abaixo da imagem gráfica do catálogo de ferramentas na biblioteca do catálogo	insira um novo título. Você também pode clicar com o botão direito do mouse no catálogo e clicar em Renomear <*nome_do_catálogo*>.
altere o texto descritivo exibido quando você move o ponteiro sobre a imagem gráfica do catálogo de ferramentas idade	insira uma nova descrição.
alterar o arquivo de catálogo de ferramentas ou site	insira o novo arquivo em Arquivo ou Destino ou clique em Procurar para selecionar uma ferramenta arquivo de catálogo.
alterar ou especificar o arquivo HTML exibido quando o catálogo de ferramentas é aberto	insira o novo arquivo HTML na capa Página ou clique em Procurar para selecionar um capa.
alterar o editor do catálogo de ferramentas	insira um novo nome de editor.
alterar a designação de tipo para o catálogo	selecione um tipo na lista Tipo. Para obter informações sobre como atribuir tipos a catálogos, consulte Criando tipos de catálogo na página 160.
definir que as ferramentas e paletas deste catálogo devem ser vinculadas automaticamente ao Navegador de conteúdo ao vincular ferramentas ao Conteúdo solto nas paletas de ferramentas do Navegador definido, consulte Usando o Catálogo de ferramentas do AutoCAD Architecture 2011	selecione Vincular itens quando adicionados a área de trabalho. Para informações sobre Itens no AutoCAD Architecture em página 175 e Trabalhando com ferramentas de um local central na página 109.
definir que as ferramentas e paletas deste catálogo não devem reter um link para o Navegador de conteúdo quando	Limpar itens de link quando adicionados a área de trabalho. Inserir ferramentas sem reter um link para o navegador de conteúdo

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
caiu no conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture 2011	seria a escolha certa se você quiser fazer alterações em uma ferramenta em Arquitetura do AutoCAD que deve não substituído pelas propriedades da ferramenta no navegador de conteúdo; Além disso, as ferramentas não vinculadas criam um desempenho geral melhor no AutoCAD Architecture 2011.

4 Clique em OK.

Criando tipos de catálogo

Use este procedimento para criar tipos de catálogo. Você pode atribuir uma propriedade de tipo a um catálogo e, em seguida, classificar e filtrar seus catálogos por tipo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para exibir a caixa de diálogo Preferências do navegador de conteúdo.

4 Na área Tipos de catálogo, em Novo tipo de catálogo, insira o nome do tipo que você deseja criar.

5 Clique em OK.

6 O novo tipo é adicionado à lista de tipos disponíveis. Agora você pode atribuir esse tipo a catálogos editando suas propriedades. Depois que o tipo é atribuído a um catálogo, você pode classificar ou filtrar a exibição de catálogos na Visualização da Biblioteca por esse tipo.

7 Para remover um tipo, clique no nome do tipo e clique em Remover.

OBSERVAÇÃO A propriedade Catálogo de tipos é limpa para todos os catálogos associados a esse tipo.

Machine Translated by Google

Classificando Catálogos na Visualização da Biblioteca

Use este procedimento para classificar a exibição de catálogos por data da última utilização, editora, título ou tipo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 Com a biblioteca de catálogos aberta no painel direito do Navegador de conteúdo, posicione o ponteiro sobre Classificar no painel esquerdo.

4 Na lista de opções de classificação disponíveis, clique no método que deseja para usar para classificar catálogos na biblioteca.

Se você quiser…	**Então…**
classificar cronologicamente pela última vez que você usou cada catálogo	clique em Por último usado.
classificar alfabeticamente pelo nome da editora de cada catálogo e, em seguida, pelo título	clique em Por editor. Se o catálogo não tiver uma propriedade de editor, o catálogo aparecerá na parte inferior da exibição.
classificar alfabeticamente pelo título do catálogo	clique em Por título.
classificar por tipo de catálogo	clique em Por tipo. Se o catálogo não tiver um tipo atribuído, o catálogo aparecerá na parte inferior do visor.

Filtrando catálogos na exibição da biblioteca

Use este procedimento para filtrar a exibição de catálogos na Visualização da Biblioteca.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 Com a biblioteca de catálogos aberta no painel direito do Navegador de conteúdo, posicione o ponteiro sobre Filtro no painel esquerdo.

Machine Translated by Google

4 Na lista de tipos disponíveis, clique no tipo de catálogo que deseja ver.

Para exibir todos os catálogos na biblioteca, clique em Todos os Catálogos.

OBSERVAÇÃO Para filtrar catálogos por tipo, você deve atribuir um tipo a cada catálogo na biblioteca. Para obter mais informações, consulte Criando tipos de catálogo na página 160.

Removendo um Catálogo de Ferramentas ou Link de Site

Use este procedimento para remover um catálogo de ferramentas ou link de site da sua biblioteca de catálogos.

Quando você remove um catálogo de ferramentas ou link de site, apenas um ponteiro para o item é removido; nenhum arquivo ou página da web é excluído fisicamente.

1 Com a biblioteca de catálogos aberta no painel direito do Content Browser, clique com o botão direito do mouse no catálogo de ferramentas ou no link do site para excluir e clique em Remover *<catalog_name>* da Biblioteca.

2 Quando solicitado, clique em Sim para confirmar a exclusão ou clique em Não para cancelar exclusão.

Abrindo uma Biblioteca de Catálogos Diferente

Use este procedimento para abrir uma biblioteca de catálogos diferente da sua biblioteca de catálogos pessoais ou para reabrir sua biblioteca de catálogos pessoais.

Uma biblioteca de catálogos é armazenada em um arquivo com a extensão .cbl. O nome de arquivo padrão para sua biblioteca de catálogo pessoal é *ContentBrowserLibrary.cbl;* ele está armazenado na pasta *C:\Meus documentos\Autodesk\My Content Browser Library\ACA 2011.*

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogo aberta atual.

3 Clique com o botão direito do mouse no nome da biblioteca do catálogo e clique em Abrir nova biblioteca.

4 Na caixa de diálogo Abrir, selecione a biblioteca de catálogos que deseja abrir.

Machine Translated by Google

Renomeando uma Biblioteca de Catálogos

Use este procedimento para renomear a biblioteca de catálogo aberta no momento. A mudança de nome afeta o título da biblioteca de catálogos exibida no Navegador de conteúdo, mas nenhum arquivo é renomeado.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para exibir a caixa de diálogo Preferências do navegador de conteúdo.

4 Em Nome da biblioteca, insira o novo nome da biblioteca.

5 Clique em OK.

Procurando itens em um catálogo de ferramentas

Você pode usar o recurso Pesquisar para ajudá-lo a encontrar uma ferramenta específica. Você pode pesquisar em vários catálogos ou pesquisar um determinado catálogo de ferramentas, paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas. Por exemplo, se você estiver procurando por uma ferramenta para ajudá-lo a criar uma mesa 3D, poderá pesquisar pelas palavras-chave *mesa 3D.* A pesquisa se aplica a todos os catálogos atualmente exibidos (filtrados). Restrinja a pesquisa filtrando a exibição do catálogo.

O recurso Pesquisar examina o texto nas seguintes propriedades dos itens do catálogo de ferramentas para as palavras-chave especificadas:

ÿ Nome

ÿ Descrição

ÿ Palavras-chave

A ferramenta Pesquisar é tão útil quanto os nomes e as descrições das ferramentas que você atribui. Um nome de ferramenta deve indicar a função da ferramenta e a descrição deve indicar o uso da ferramenta.

Se você inserir um termo de pesquisa contendo mais de uma palavra, o recurso Pesquisar procurará itens que contenham ambas as palavras. Você também pode juntar várias palavras de pesquisa com AND, & ou +. Para recuperar itens que contenham qualquer uma das palavras de pesquisa, digite OU ou | entre os termos de pesquisa. Para excluir uma palavra da pesquisa, preceda a palavra com !. Use * como uma string curinga e ? como um caractere curinga. Procurar

Machine Translated by Google

não diferencia maiúsculas de minúsculas por padrão. Para usar um caso específico em uma pesquisa, coloque a palavra entre aspas.

Os resultados da pesquisa são exibidos no painel direito da janela do navegador de conteúdo.
A ilustração a seguir mostra os resultados de uma pesquisa pelo termo *mesa 3D* no grupo Catálogos de conteúdo:

O termo de pesquisa e o número de itens encontrados são listados na linha abaixo do nome do catálogo de ferramentas. Se várias páginas forem retornadas, você poderá especificar a página a ser exibida clicando no número da página ou clicando em Avançar ou Anterior.

Fazendo uma Pesquisa

Use este procedimento para pesquisar em vários catálogos ou para pesquisar todo ou parte de um catálogo de ferramentas.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Filtre a biblioteca para exibir os catálogos que deseja pesquisar:

Se você quiser…	**Então…**
pesquisar ferramentas em vários catálogos	exiba a biblioteca de catálogos e, em seguida, filtre a exibição para incluir os catálogos que deseja pesquisar.
procurar ferramentas apenas dentro de um catálogo específico	abra o catálogo de ferramentas que deseja pesquisar.
procurar ferramentas apenas dentro de uma categoria específica e suas subcategorias	abra a categoria que deseja pesquisar e selecione a caixa rotulada *em <nome da categoria>*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
procurar ferramentas apenas em uma paleta de ferramentas específica	abra a paleta de ferramentas que deseja pesquisar e selecione a caixa rotulada *em <nome da paleta>.*
procure por ferramentas em qualquer lugar no catálogo aberto	deixe a caixa sob o termo de pesquisa claro.

3 Digite os termos a serem pesquisados em Pesquisar.

4 Clique em IR.

Os itens que correspondem aos seus critérios de pesquisa são exibidos no painel direito do Navegador de conteúdo. Para ir para o catálogo que contém um item, clique nesse item. Para exibir o catálogo de origem de um item, clique com o botão direito do mouse no item.

5 Para realizar outra pesquisa, clique no botão localizado perto do superior do painel esquerdo.

Adicionando conteúdo a um catálogo de ferramentas

Os catálogos de ferramentas podem conter ferramentas, paletas de ferramentas e pacotes de ferramentas, que podem ser organizados em categorias.

Categorizando os itens em um catálogo de ferramentas

Você pode definir categorias e subcategorias em um catálogo de ferramentas para organizar um grande número de itens. Por exemplo, o catálogo Stock Tool contém dezenas de ferramentas. Se essas ferramentas não fossem agrupadas em categorias, você teria que percorrer página após página para encontrar uma ferramenta específica. Para facilitar a localização das ferramentas, o catálogo Stock Tool está organizado em categorias e subcategorias, conforme esquema a seguir:

Nome da Categoria	Conteúdo
Ferramentas de objetos arquitetônicos	ÿ Parede, parede cortina e parede cortina Unidade ÿ Abertura, porta, janela e Conjunto de porta/janela ÿ Telhado, Laje de Telhado e Laje ÿ Grade de teto

Machine Translated by Google

Nome da Categoria	Conteúdo
	ÿ Escada, torre de escada e corrimão ÿ Espaço e Limite Espacial ÿ Membros estruturais e grade de colunas
Ferramentas de desenho	ÿ Dimensões AEC ÿ Chamadas e marca de título ÿ Texto, Líderes, Palestras, Legenda ÿ Bloco de mascaramento ÿ Hachura e gradiente ÿ Chanfro e Filete ÿ Ferramenta Encolhível ÿ Símbolos de soldagem
Ferramentas auxiliares	ÿ Referência da Entidade AEC ÿ Polígono AEC ÿ Câmera ÿ Seções de design horizontal e vertical ÿ Ferramenta de remoção de linhas ocultas e guardanapo Esboço
Ferramentas de medição	ÿ Área, distância e ID do ponto
Ferramentas de modelagem	**Ferramentas de elemento de massa:** ÿ Caixa, Arco, Pirâmide, Extrusão e outros sobre ÿ Grupo de massa ÿ Converter em elementos de massa **Ferramentas de Sólidos 3D:** ÿ Caixa sólida 3D, cilindro, converter para 3D sólidos

Machine Translated by Google

Nome da Categoria	Conteúdo
Layout paramétrico e ferramentas de ancoragem	ÿ Curva de layout ÿ Grade de layout (2D e 3D) ÿ Âncora de objeto, âncora de nó, âncora de célula e âncora de volume
Ferramentas de Agendamento e Relatórios	ÿ Avaliação do espaço ÿ Tema de exibição ÿ Ferramenta de marcação ÿ Tabela de programação ÿ Pesquisa e renumeração de dados de propriedade Ferramentas

Sobre paletas de ferramentas

Uma paleta de ferramentas é uma coleção de ferramentas usadas para dar suporte a uma tarefa. Por exemplo, uma paleta pode conter ferramentas para criar diferentes tipos de portas (dobradiça simples, dobradiça dupla, giratória e assim por diante) usadas em um projeto de construção. Armazenar uma paleta de ferramentas em um catálogo de ferramentas torna a paleta disponível para vários usuários.

A data e a hora em que a paleta de ferramentas foi criada e modificada pela última vez são identificadas na caixa de diálogo Propriedades da paleta de ferramentas. Para exibir a caixa de diálogo, clique com o botão direito do mouse na paleta de ferramentas e clique em Propriedades. Para obter informações sobre outras propriedades da paleta de ferramentas, consulte Adicionar uma paleta de ferramentas a um catálogo de ferramentas na página 168.

Sobre Pacotes de Ferramentas

Um pacote de ferramentas é um grupo de ferramentas armazenadas juntas para distribuição. Por exemplo, um pacote pode conter um conjunto de ferramentas e utilitários de produtividade.

A data e a hora em que o pacote de ferramentas foi criado e modificado pela última vez são identificadas na caixa de diálogo Propriedades do pacote de ferramentas. Para exibir a caixa de diálogo, clique com o botão direito do mouse no pacote de ferramentas e clique em Propriedades. Para obter informações sobre outras propriedades do pacote de ferramentas, consulte Adicionando um pacote de ferramentas a um catálogo de ferramentas na página 169.

Machine Translated by Google

Ferramentas de personalização

Você personaliza uma ferramenta copiando-a para uma paleta no conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture 2011, modificando as propriedades da ferramenta e copiando-a de volta para seu local original no catálogo de ferramentas.

Definindo categorias em um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para definir categorias e subcategorias em um catálogo de ferramentas.

As categorias são listadas no painel esquerdo do Navegador de conteúdo, abaixo do nome do catálogo de ferramentas aberto.

1. Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador
2. Abra o catálogo de ferramentas no qual definir as categorias.
3. Selecione o local para a nova categoria:

Se o catálogo de ferramentas…	Então…
já tem uma ou mais categorias definidas e deseja adicionar uma subcategoria	no painel esquerdo do conteúdo Browser, navegue até a categoria desejada e clique na categoria nome.
atualmente não está dividido em categorias e está aberto em uma capa	no painel esquerdo do Navegador de conteúdo, clique no nome do catálogo.
não está atualmente dividido em categorias e a página de conteúdo é exibida	fazer nada; é aqui que você define sua primeira categoria.

4. No painel direito da janela Navegador de conteúdo, clique com o botão direito área em branco e clique em Adicionar categoria.
5. Insira um nome para a categoria e clique em OK.
6. Para definir categorias e subcategorias adicionais, continue de passo 2.

Adicionando uma paleta de ferramentas a um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para adicionar uma paleta de ferramentas a um catálogo de ferramentas. Você deve ter acesso de gravação ao catálogo de ferramentas para adicionar uma paleta.

Machine Translated by Google

Você também pode arrastar uma paleta de ferramentas da área de trabalho do AutoCAD Architecture 2011 para um catálogo de ferramentas. Clique na guia da paleta de ferramentas para arrastá-la.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas no qual deseja adicionar a paleta de ferramentas.

Para adicionar a paleta a uma categoria específica no catálogo, abra essa categoria.

Se nenhum gráfico aparecer na parte inferior do painel esquerdo, o catálogo de ferramentas é somente leitura e você não pode adicionar uma paleta de ferramentas.

3 clique no painel esquerdo do Navegador de conteúdo.

4 Na caixa de diálogo Propriedades da paleta de ferramentas, insira um nome para a paleta de ferramentas e insira quaisquer outras propriedades desejadas: **Se você**

deseja...	**Então...**
adicionar uma descrição a ser exibida no catálogo de ferramentas e consultada nas operações de pesquisa do catálogo	insira uma descrição.
definir os termos que serão encontrados durante uma pesquisa no catálogo de ferramentas	insira os termos das palavras-chave.
identificar o editor da paleta de ferramentas	insira uma editora.

Adicionando um pacote de ferramentas a um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para adicionar um pacote de ferramentas a um catálogo de ferramentas. Você deve ter acesso de gravação ao catálogo de ferramentas para adicionar um pacote.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas no qual deseja adicionar o pacote de ferramentas.

Para adicionar o pacote a uma categoria específica no catálogo, abra essa categoria.

Machine Translated by Google

3 clique no painel esquerdo do Navegador de conteúdo.

4 Na caixa de diálogo Propriedades do pacote, insira um nome para o pacote de ferramentas e insira quaisquer outras propriedades desejadas: **Se você deseja...**

	Então…
adicionar uma descrição a ser exibida no catálogo de ferramentas e consultada nas operações de pesquisa do catálogo	insira uma descrição.
definir os termos que serão encontrados durante uma pesquisa do pacote de ferramentas	insira os termos das palavras-chave.
identificar o editor do pacote de ferramentas	insira uma editora.

Se o catálogo de ferramentas for somente leitura, a caixa de diálogo Propriedades do pacote será exibida, mas você não poderá inserir nada nela.

Adicionar ferramentas a um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para adicionar uma ferramenta a um catálogo de ferramentas ou a uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas armazenado em um catálogo. Você deve ter acesso de gravação ao catálogo de ferramentas para adicionar uma ferramenta a ele.

Você também pode arrastar uma ferramenta de uma paleta de ferramentas na área de trabalho do AutoCAD Architecture 2011 para um catálogo de ferramentas no navegador de conteúdo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas no qual deseja adicionar uma ferramenta.

Se você estiver adicionando a ferramenta a uma categoria específica no catálogo ou a uma paleta ou pacote em uma categoria específica, abra essa categoria.

3 Clique duas vezes na imagem para abrir a paleta ou pacote se estiver adicionando a ferramenta a uma paleta ou pacote de ferramentas.

4 No espaço de trabalho do AutoCAD Architecture 2011, abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta a ser adicionada ao catálogo de ferramentas.

5 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar.

Machine Translated by Google

6 No painel direito da janela do Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco e clique em Colar.

OBSERVAÇÃO Se não houver a opção Colar no menu de atalho, provavelmente o ponteiro está posicionado sobre uma ferramenta, mesmo que o espaço pareça estar em branco. Mova o ponteiro e tente novamente.

Copiar e mover paletas de ferramentas e pacotes de ferramentas

Use este procedimento para copiar ou mover paletas de ferramentas ou pacotes de ferramentas entre catálogos de ferramentas ou entre categorias no mesmo catálogo. Para copiar um item, você deve ter acesso de gravação ao catálogo para o qual está copiando. Para mover um item, você deve ter acesso de gravação ao catálogo do qual está copiando e ao catálogo para o qual está copiando.

Você também pode abrir várias janelas do Navegador de conteúdo e arrastar paletas de ferramentas e pacotes de ferramentas de uma janela para outra. Para obter informações sobre como usar várias janelas para copiar e mover itens, consulte Arrastando itens de catálogo entre janelas do navegador de conteúdo na página 183.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém a paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas para copiar ou mover. Se o item estiver localizado em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Clique com o botão direito do mouse no item e selecione uma ação:

Se você quiser…	Então…
adicione uma cópia da paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas em outro local	clique em Copiar.
mova a paleta de ferramentas ou o pacote de ferramentas - clique em Cortar. idade para outro local, excluindo-o de seu local original	

4 Selecione o destino do item:

Se o destino for…	Então…
uma categoria dentro do catálogo de ferramentas atual	clique nessa categoria no painel esquerdo da janela do navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

Se o destino for…	Então…
outro catálogo de ferramentas	clique para retornar à biblioteca de catálogos e clique no catálogo de ferramentas.
uma categoria em outro catálogo de ferramentas	clique para retornar à biblioteca de catálogos, clique no catálogo de ferramentas para o qual você está copiando e selecione sua categoria no painel esquerdo da janela Navegador de conteúdo.

5 No painel direito da janela do Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco e clique em Colar.

OBSERVAÇÃO Se não houver a opção Colar no menu de atalho, o ponteiro provavelmente estará posicionado sobre um item do catálogo, mesmo que o espaço pareça estar em branco. Mova o ponteiro e tente novamente.

Copiar e Mover Ferramentas

Use este procedimento para copiar ou mover ferramentas entre paletas de ferramentas, pacotes de ferramentas ou catálogos de ferramentas.

Você também pode abrir várias janelas do Navegador de conteúdo e arrastar itens de uma janela para outra. Para obter informações sobre como usar várias janelas para copiar e mover itens, consulte Trabalhando com várias janelas do navegador de conteúdo na página 181.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém a ferramenta a ser copiada ou movida.

3 Abra o item que contém a ferramenta para copiar ou mover:

Se a ferramenta estiver em...	Então…
uma categoria do catálogo de ferramentas	abra a categoria.

Machine Translated by Google

Se a ferramenta estiver em…	Então…
uma paleta de ferramentas no catálogo de ferramentas	abra a categoria dessa paleta de ferramentas, se necessário, e clique na paleta de ferramentas.
um pacote de ferramentas no catálogo de ferramentas	abra a categoria desse pacote de ferramentas, se necessário, e clique no pacote de ferramentas.

4 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e selecione

uma ação: **Se você deseja...**	**Então…**
adicione uma cópia da ferramenta em outro local	clique em Copiar.
mover a ferramenta para outro local, excluindo-o de seu local original	clique em Cortar.

5 Se o destino da ferramenta estiver em um catálogo de ferramentas diferente, clique para retornar à biblioteca de catálogos e clique no catálogo de ferramentas para abri-lo.

6 Abra o destino da ferramenta: **Se o destino for…**

	Então…
uma categoria do catálogo de ferramentas	abra a categoria.
uma paleta de ferramentas no catálogo de ferramentas	abra a categoria dessa paleta de ferramentas, se necessário, e clique na paleta de ferramentas.
um pacote de ferramentas no catálogo de ferramentas	abra a categoria desse pacote de ferramentas, se necessário, e clique no pacote de ferramentas.

7 No painel direito da janela do Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco e clique em Colar.

OBSERVAÇÃO Se não houver a opção Colar no menu de atalho, o ponteiro provavelmente estará posicionado sobre um item do catálogo, mesmo que o espaço pareça estar em branco. Mova o ponteiro e tente novamente.

Machine Translated by Google

Personalizando uma ferramenta

Use este procedimento para modificar uma ferramenta armazenada em um catálogo de ferramentas.

Ao iniciar este procedimento, o conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture e a janela do Navegador de conteúdo devem estar visíveis, para que você possa arrastar itens entre eles.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém a ferramenta a ser personalizada. Se a ferramenta estiver localizada em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado da ferramenta desejada, para que a imagem do ponteiro mude para um conta-gotas ( ).

4 Clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta na paleta de ferramentas definir.

Se a paleta de ferramentas não aceitar a ferramenta, pode ser porque a paleta está configurada para permitir atualizações apenas de uma paleta de ferramentas vinculada em um catálogo de ferramentas. Para verificar isso, clique com o botão direito do mouse na paleta, clique em Propriedades e observe a configuração Atualizar de. Se Atualizar de for selecionado, a paleta será vinculada a uma paleta em um catálogo de ferramentas. Para quebrar o link, desmarque Atualizar de. Para obter mais informações sobre paletas de ferramentas vinculadas, consulte Usando os itens em um catálogo de ferramentas na página 143.

5 Clique com o botão direito do mouse na cópia da ferramenta no conjunto de paletas de ferramentas e clique Propriedades.

6 Na planilha Propriedades da ferramenta, desmarque Atualizar de.

Se Atualizar de for selecionado, a ferramenta será vinculada à sua origem no catálogo de ferramentas e poderá ser atualizada somente a partir da ferramenta de origem.

7 Faça as alterações de propriedade e clique em OK.

8 Arraste a ferramenta da paleta de ferramentas de volta ao seu local original no Navegador de conteúdo.

DICA Clique com o botão direito do mouse na barra de título do Autodesk Content Browser e selecione Always on Top antes de arrastar a ferramenta para o Content Browser.

---

9 Quando solicitado a confirmar a substituição do item do catálogo, clique em Sim.

Machine Translated by Google

Excluindo itens do catálogo de ferramentas

Use este procedimento para excluir uma paleta de ferramentas, pacote de ferramentas ou ferramenta em um catálogo de ferramentas. Você deve ter acesso de gravação ao catálogo de ferramentas para excluir itens.

1. Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador
2. Abra o catálogo de ferramentas que contém o item a ser excluído. Se o item estiver localizado em uma categoria específica do catálogo, abra a categoria.
3. Clique com o botão direito do mouse no item e clique em Excluir.
4. Quando solicitado, clique em Sim para excluir o item ou clique em Não para cancelar eliminação.

Usando Itens do Catálogo de Ferramentas

As ferramentas dos catálogos podem ser usadas imediatamente na área de desenho ou armazenadas em uma paleta no conjunto de paletas de ferramentas. Você pode adicionar uma paleta de ferramentas de catálogo ou ferramentas em um pacote de ferramentas ao conjunto de paletas de ferramentas.

DICA Para manter a janela do Navegador de conteúdo visível enquanto outros aplicativos estão ativos, clique com o botão direito do mouse na barra de título do Navegador de conteúdo da Autodesk e selecione Sempre visível.

Itens do catálogo de ferramentas vinculados e não vinculados

Ao copiar uma ferramenta ou paleta de ferramentas do Navegador de conteúdo para o conjunto de paletas de ferramentas, você pode escolher se a cópia retém sua associação com o original. Vincular a cópia ao original significa que, se você copiar o item de volta ao seu local original, o Navegador de conteúdo assumirá que você está atualizando o item original. Este é o comportamento padrão. Se você alterar o original, poderá atualizar uma cópia vinculada usando um único clique do mouse. Para facilitar o trabalho para você, você pode definir um catálogo de ferramentas inteiro para ser vinculado ou desvinculado. Quando um catálogo de ferramentas é vinculado, todas as ferramentas e paletas contidas nele são colocadas nas paletas do AutoCAD Architecture definidas como itens vinculados por padrão. Quando um catálogo de ferramentas é definido como desvinculado, todos os itens nele são descartados como desvinculados.

Uma cópia não vinculada de uma ferramenta ou paleta de ferramentas é tratada como um novo item, sem relação com o item original. Se você copiar um item não vinculado de volta ao seu local original em um catálogo de ferramentas, o Navegador de conteúdo simplesmente o adicionará ao catálogo; você acaba com duas cópias desse item com o mesmo nome.

Machine Translated by Google

Sempre que você copia um item do catálogo de ferramentas de estoque para o conjunto de paletas de ferramentas, o item é tratado como desvinculado.

Você pode saber se um item no conjunto de paletas de ferramentas está vinculado clicando com o botão direito do mouse no item e clicando em Propriedades. Se Atualizar de estiver ativado e uma fonte estiver listada, conforme mostrado abaixo, o item está vinculado.

Atualizar da propriedade de uma paleta vinculada

Se você selecionar Ativar atualização automática, toda vez que iniciar o software, todas as paletas de ferramentas vinculadas serão atualizadas para refletir as alterações feitas na paleta de ferramentas e seu conteúdo no catálogo de ferramentas.

Usando uma ferramenta no AutoCAD Architecture Workspace

Use este procedimento para usar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas no espaço de trabalho do AutoCAD Architecture 2011. Você também pode copiar ferramentas armazenadas em um pacote de ferramentas para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém a ferramenta que deseja usar. Se a ferramenta estiver localizada em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado da ferramenta, para que a imagem do ponteiro muda para um conta-gotas ( ).

Para selecionar várias ferramentas para copiar, pressione e segure *CTRL* enquanto clica em cada ferramenta; em seguida, posicione o conta-gotas sobre qualquer uma das ferramentas selecionadas. Você também pode selecionar todas as ferramentas na categoria atual clicando com o botão direito do mouse e clicando em Selecionar tudo.

Machine Translated by Google

4 Arraste o conta-gotas de acordo com a ação desejada: **Se desejar…**

	Então…
use a ferramenta imediatamente	clique no conta-gotas e arraste-o para a área de desenho.
armazenar uma cópia vinculada da ferramenta em uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas	clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** Uma cópia vinculada só será criada quando o catálogo de ferramentas tiver sido definido como vinculado. Se o catálogo foi definido como não vinculado, qualquer ferramenta desse catálogo será inserida como ferramenta não vinculada no conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture. Para obter mais informações sobre como vincular catálogos de ferramentas, consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.
criar uma cópia não vinculada da ferramenta em uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas	pressione e segure *alt*. Em seguida, clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** Se o catálogo de ferramentas que contém a ferramenta tiver sido definido como desvinculado, você não precisa manter pressionada a tecla *alt* enquanto arrasta a ferramenta. Será inserido como desvinculado em qualquer caso.

OBSERVAÇÃO Se uma paleta de ferramentas não aceitar uma ferramenta, pode ser porque a paleta está configurada para permitir atualizações apenas de uma paleta de ferramentas vinculada em um catálogo de ferramentas. Para verificar isso, clique com o botão direito do mouse na paleta, clique em Propriedades e observe a configuração Atualizar de. Se Atualizar de for selecionado, a paleta será vinculada a uma paleta em um catálogo de ferramentas. Para quebrar o link, desmarque Atualizar de.

Machine Translated by Google

Copiar uma paleta de ferramentas para o espaço de trabalho do AutoCAD Architecture

Use este procedimento para armazenar uma cópia de uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas.

Você pode criar uma cópia vinculada ou desvinculada da paleta de ferramentas. Uma cópia vinculada permanece conectada ao original no catálogo de ferramentas, para que você possa atualizar facilmente a cópia com quaisquer alterações feitas no original. Uma cópia não vinculada é tratada como uma nova paleta de ferramentas, sem relação com a original. Para obter mais informações sobre paletas de ferramentas vinculadas e desvinculadas, consulte Usando os itens em um catálogo de ferramentas na página 143.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém a paleta de ferramentas a ser copiada para o conjunto de paletas de ferramentas. Se a paleta estiver localizada em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado da paleta de ferramentas, para que a imagem do ponteiro mude para um conta-gotas (Para copiar). várias paletas de ferramentas, pressione e segure *CTRL* enquanto clica em cada paleta; em seguida, posicione o conta-gotas sobre qualquer uma das paletas selecionadas.

4 Arraste o conta-gotas de acordo com a ação desejada:

Se desejar…	**Então…**
armazenar uma cópia vinculada da paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas	clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** Uma paleta vinculada só será criada quando o catálogo de ferramentas log foi definido como vinculado. Se o catálogo foi definido como não vinculado, qualquer paleta desse catálogo será inserida como paleta de ferramentas não vinculada na ferramenta AutoCAD Architecture conjunto de paletas. Para obter mais informações sobre como vincular catálogos de ferramentas, consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
crie uma cópia não vinculada da paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas	pressione e segure *alt*. Em seguida, clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** Se o catálogo de ferramentas que contém a paleta tiver sido definido como desvinculado, você não precisa manter pressionada a tecla *alt* enquanto arrasta a paleta. Será inserido como desvinculado em qualquer caso.

Copiar um pacote de ferramentas para o AutoCAD Architecture Workspace

Use este procedimento para copiar um pacote de ferramentas para uma paleta no conjunto de paletas de ferramentas.

Você pode criar cópias vinculadas ou desvinculadas das ferramentas do pacote. Uma cópia vinculada permanece conectada ao original no catálogo de ferramentas, para que você possa atualizar facilmente a cópia com quaisquer alterações feitas no original. Uma cópia desvinculada é tratada como uma nova ferramenta, sem relação com a original. Para obter mais informações sobre ferramentas vinculadas e não vinculadas, consulte Usando os itens em um catálogo de ferramentas na página 143.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo de ferramentas que contém o pacote de ferramentas a ser copiado para o conjunto de paletas de ferramentas. Se o pacote estiver localizado em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado do pacote de ferramentas, para que a imagem do ponteiro mude para um conta-gotas (Para copiar). vários pacotes de ferramentas, pressione e segure *CTRL* enquanto clica em cada pacote; em seguida, posicione o conta-gotas sobre qualquer um dos pacotes selecionados.

Machine Translated by Google

4 Arraste o conta-gotas de acordo com a ação desejada: **Se desejar…**

	Então…
armazenar cópias vinculadas das ferramentas do pacote no conjunto de paletas de ferramentas	clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** As ferramentas vinculadas só serão criadas quando o catálogo de ferramentas tiver sido definido como vinculado. Se o catálogo foi definido como não vinculado, qualquer ferramenta nesse pacote será inserida como pacote de ferramentas não vinculadas no conjunto de paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture. Para mais informações sobre vincular catálogos de ferramentas consulte Editar propriedades do catálogo de ferramentas na página 158.
crie cópias não vinculadas das ferramentas do pacote no conjunto de paletas de ferramentas	pressione e segure *alt*. Em seguida, clique no conta-gotas e arraste-o para uma paleta de ferramentas no conjunto de paletas de ferramentas. **OBSERVAÇÃO** Se o catálogo de ferramentas que contém o pacote tiver sido definido como desvinculado, você não precisa manter pressionada a tecla *alt* enquanto arrasta a ferramenta. Em qualquer caso, ele será inserido como desvinculado.

Atualizando Ferramentas Vinculadas

Use este procedimento para atualizar uma ferramenta vinculada com o conteúdo de sua cópia de origem em um catálogo de ferramentas.

ÿ No conjunto de paletas de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta que deseja atualizar e clique em Ferramenta de atualização.

Se Atualizar ferramenta não estiver listado no menu de atalho, clique em Propriedades. Em seguida, na planilha Propriedades da ferramenta, selecione Atualizar de.

Machine Translated by Google

Atualizando paletas de ferramentas vinculadas

Use este procedimento para atualizar uma paleta de ferramentas vinculada com o conteúdo de sua cópia de origem em um catálogo de ferramentas.

ÿ No conjunto de paletas de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na paleta de ferramentas que deseja atualizar e clique em Atualizar paleta.

Se Atualizar paleta não estiver listado no menu de atalho, clique em Propriedades. Em seguida, na planilha Propriedades da paleta de ferramentas, selecione Atualizar de.

Especificando opções de atualização para paletas de ferramentas vinculadas

Use este procedimento para determinar se uma paleta de ferramentas vinculada e suas ferramentas são atualizadas do catálogo de ferramentas ao iniciar o AutoCAD Architecture 2011.

1 No conjunto de paletas de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na paleta de ferramentas desejada e clique em Propriedades.

2 Selecione uma opção de atualização automática:

Se desejar…	**Então…**
a paleta de ferramentas e todas as suas ferramentas para atualizar automaticamente quando você iniciar Arquitetura AutoCAD 2011	selecione Ativar atualização automática. **NOTA** Atualizar de também deve ser selecionado para habilitar Atualização automática.
sem atualização automática da ferramenta	desmarque Ativar atualização automática. paleta

3 Clique em OK.

Trabalhando com várias janelas do navegador de conteúdo

Você pode abrir mais de uma cópia do Navegador de conteúdo e mover ou copiar itens arrastando-os entre as janelas. Você pode copiar paletas de ferramentas, pacotes de ferramentas e ferramentas; não é possível copiar catálogos de ferramentas entre as janelas do Navegador de conteúdo. Apenas uma biblioteca de catálogos pode ser aberta por vez.

Machine Translated by Google

Ao arrastar itens do catálogo de ferramentas entre as janelas do Navegador de conteúdo, as seguintes regras se aplicam:

ÿ Se um catálogo diferente estiver aberto em cada janela do Navegador de conteúdo, arrastar um item o copia para o novo local e deixa o item original no lugar.

ÿ Se o mesmo catálogo estiver aberto em ambas as janelas do Navegador de conteúdo, arrastar itens de uma janela para a outra move o item (por exemplo, de uma categoria para outra), removendo o item original.

Se você tiver o mesmo catálogo de ferramentas aberto em várias janelas e adicionar um item ao catálogo, a exibição do catálogo de ferramentas será atualizada em todas as janelas abertas do Navegador de conteúdo.

Abrindo janelas do navegador de conteúdo adicional

Você pode abrir uma nova instância do Navegador de conteúdo pressionando *CTRL+N* no Navegador de conteúdo. Você também pode abrir um catálogo de ferramentas específico, paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas em uma nova janela do Navegador de conteúdo.

Fechando as janelas do navegador de conteúdo

Fechar uma janela do Navegador de conteúdo não afeta as outras janelas do Navegador de conteúdo. Você pode fechar todas as janelas abertas do Navegador de conteúdo de uma só vez clicando com o botão direito do mouse na barra de título de qualquer janela e selecionando Fechar todas as janelas.

Abrindo um catálogo de ferramentas em uma nova janela do navegador de conteúdo

Use um dos procedimentos a seguir para abrir um catálogo de ferramentas em uma nova janela do Navegador de conteúdo ou exibir um catálogo aberto em uma nova janela do Navegador de conteúdo.

ÿ Com a biblioteca de catálogos exibida no painel direito da janela Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse no catálogo a ser aberto e clique em Abrir em nova janela.

ÿ Se um catálogo de ferramentas já estiver aberto no painel direito da janela do Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco do catálogo e clique em Nova janela.
Você pode abrir uma categoria específica do catálogo de ferramentas em uma nova janela do Navegador de conteúdo abrindo a categoria.

Abrindo itens de catálogo em uma nova janela do navegador de conteúdo

Use este procedimento para abrir uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas em uma nova janela do Navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Abra o catálogo que contém a paleta de ferramentas ou pacote. Se o item estiver localizado em uma categoria específica do catálogo, abra essa categoria.

3 Clique com o botão direito do mouse na paleta de ferramentas ou no pacote de ferramentas e clique em Abrir em uma nova janela.

Arrastando itens de catálogo entre as janelas do navegador de conteúdo

Use este procedimento para enviar ferramentas, paletas de ferramentas ou pacotes de ferramentas de um local de catálogo para outro arrastando-os entre duas janelas do Navegador de conteúdo. Mover um item remove-o de seu local original, enquanto copiar um item mantém o original.

OBSERVAÇÃO Você deve ter acesso de gravação ao catálogo original antes de movê-lo.

1 Abra duas janelas do Navegador de conteúdo.

2 Na primeira janela do Navegador de conteúdo, exiba o item de catálogo que você deseja mover ou copiar.

3 Na segunda janela do Navegador de conteúdo, abra o catálogo, categoria, paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas para enviar o item (somente ferramentas podem ser enviadas para paletas e pacotes).

4 Na primeira janela do Navegador de conteúdo, mova o ponteiro sobre o ícone i-drop associado ao item a ser movido, para que o

a imagem do ponteiro muda para um conta-gotas (se).

você quiser…	**Então…**
mover um item para outro local no mesmo catálogo	clique com o botão direito do mouse e arraste o item para seu catálogo ou categoria de destino no segundo Navegador de conteúdo janela e clique em Copiar aqui.
copiar um item para outro local no mesmo catálogo	pressione *CTRL;* em seguida, arraste o item para seu catálogo ou categoria de destino no segundo conteúdo Janela do navegador.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mover um item para um catálogo diferente	pressione *CTRL;* em seguida, clique e arraste o item para seu catálogo ou categoria de destino na segunda janela do Navegador de conteúdo.
copiar um item para um catálogo diferente	clique e arraste o item para seu catálogo ou categoria de destino na segunda vitória do Navegador de conteúdo baixo.
mover uma ferramenta para uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas no mesmo catálogo	clique e arraste o item para sua paleta ou pacote de destino na segunda vitória do Navegador de conteúdo baixo.
copiar uma ferramenta para uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas no mesmo catálogo	pressione *CTRL;* em seguida, clique e arraste o item para sua paleta ou pacote de destino na segunda janela do Navegador de conteúdo.
mover uma ferramenta para uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas em um catálogo diferente	pressione *CTRL;* em seguida, clique e arraste o item para sua paleta ou pacote de destino na segunda janela do Navegador de conteúdo.
copiar uma ferramenta para uma paleta de ferramentas ou pacote de ferramentas em um catálogo diferente	clique e arraste o item para sua paleta ou pacote de destino na segunda vitória do Navegador de conteúdo baixo.

Machine Translated by Google

Iniciando o navegador de conteúdo a partir de um comando do Windows

Incitar

Use este procedimento para abrir o Navegador de conteúdo a partir de um prompt de comando do Windows, mesmo se o AutoCAD Architecture 2011 não estiver aberto no momento.

1 Clique no menu Iniciar (Windows) ÿ Prompt de comando.

A localização do aplicativo Prompt de Comando varia de uma versão do Windows para outra. É mais provável que seja encontrado em Programas ou no menu Acessórios dentro de Programas.

2 No prompt de comando, especifique a pasta do programa AutoCAD Architecture como o diretório atual.

3 Insira o comando *aeccb,* seguido opcionalmente pelo caminho para o catálogo de ferramentas que deseja que o Navegador de conteúdo abra. Por exemplo: *aeccb "c:\meus documentos\autodesk\minha biblioteca do navegador de conteúdo\meucatalog\meucatalog.atc"*

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Criando e salvando desenhos

4

Os desenhos têm propriedades comuns que você pode especificar ao criar um novo desenho. Você pode especificar:

ÿ o modelo no qual basear o desenho ou criar um desenho que não seja baseado em nenhum modelo.

ÿ unidades, escala, padrão de camada, estilo de chave de camada e propriedades de exibição padrão.

ÿ opções que controlam o desempenho e o comportamento do desenho.

Você também tem várias opções para salvar arquivos para usar com outros aplicativos. Essas opções são úteis se você trabalha com fornecedores e consultores que não usam o AutoCAD Architecture.

Sobre modelos

Os modelos incluídos no software são arquivos de desenho com configurações predefinidas. As configurações predefinidas incluem unidades de desenho, escalas de desenho e tamanhos de plotagem de anotação. Você pode usar esses modelos para criar novos desenhos sem passar por nenhuma configuração adicional.

Os modelos são instalados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template.*

OBSERVAÇÃO A pasta Modelo é marcada como oculta no Windows por padrão. Para exibir pastas ocultas, ative essa opção na guia Exibir do comando Opções de Pasta no Windows Explorer.

Os modelos também contêm configurações de exibição predefinidas. As configurações de exibição permitem produzir diferentes exibições arquitetônicas, como plantas baixas, plantas refletidas, elevações, modelos 3D ou exibições esquemáticas. Para mais informações, veja

Machine Translated by Google

Sistema de exibição na página 777. Se você estiver trabalhando com um projeto, conforme descrito em Gerenciamento de desenho na página 289, você pode atribuir configurações de exibição diretamente ao projeto como um padrão de projeto. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões de projeto na página 595.

Se você é um novo usuário do software, é recomendável usar um modelo para criar seus desenhos. Você sempre tem a opção de modificar um modelo ou criar seu próprio modelo depois de se familiarizar com o software.

Você pode modificar um modelo de acordo com os padrões do seu escritório alterando as configurações e salvando-o como um novo modelo ou pode importar configurações de outro modelo para o desenho atual e, em seguida, salvando o desenho atual como um modelo. Para obter mais informações sobre como criar seu próprio modelo, consulte "Usar um arquivo de modelo para iniciar um desenho" na Ajuda do AutoCAD. Para obter mais informações sobre como importar configurações de exibição para um modelo personalizado, consulte Usando configurações de exibição em vários desenhos na página 833 e Criando e editando configurações de exibição na página 810.

Criando um desenho a partir de um modelo

Use este procedimento para criar um desenho a partir de um modelo. Os modelos de desenho fornecidos com o software estão localizados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template.* Os arquivos de modelo têm a extensão dwt.

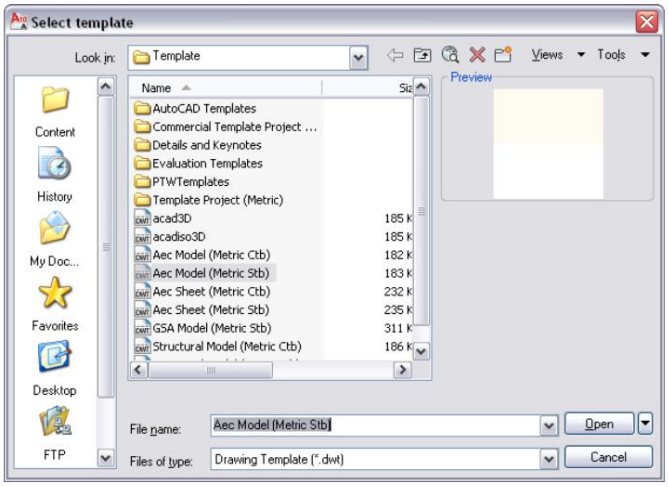
OBSERVAÇÃO Para criar um desenho que deseja incluir em um projeto, consulte Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto na página 289.

1 Clique ÿ Novo ÿ Desenho.

NOTA Certifique-se de escolher o comando Novo no aplicativo menu para selecionar um modelo. O ícone na barra de ferramentas de acesso rápido é um atalho para o comando “QNovo” que cria um novo desenho com base em um arquivo de modelo padrão. Você pode configurar o arquivo de modelo padrão usado para QNew na caixa de diálogo Opções. Para obter mais informações, consulte “Comando QNEW” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

2 Selecione o modelo que deseja usar ou clique em Tools ÿ Find e navegue até o modelo que deseja usar.



3 Clique em Abrir.

Para visualizar ou alterar as configurações de desenho padrão para unidades, escala, camadas e exibição, consulte Configurando um desenho na página 191.

Criando um desenho sem um modelo

Use este procedimento para criar um desenho que não seja baseado em um modelo.
Os desenhos que não são baseados em modelos não contêm configurações personalizadas ou predefinidas, como configurações de exibição ou unidades arquitetônicas. Desenhos sem um modelo usam as configurações especificadas na caixa de diálogo Configuração do desenho.

Se você for um novo usuário, use um dos modelos fornecidos para criar desenhos até se sentir confortável trabalhando com configurações de exibição e outras configurações. Depois de estar mais familiarizado com o programa, você pode criar seus próprios modelos e personalizar suas configurações de desenho. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho a partir de um modelo na página 188.

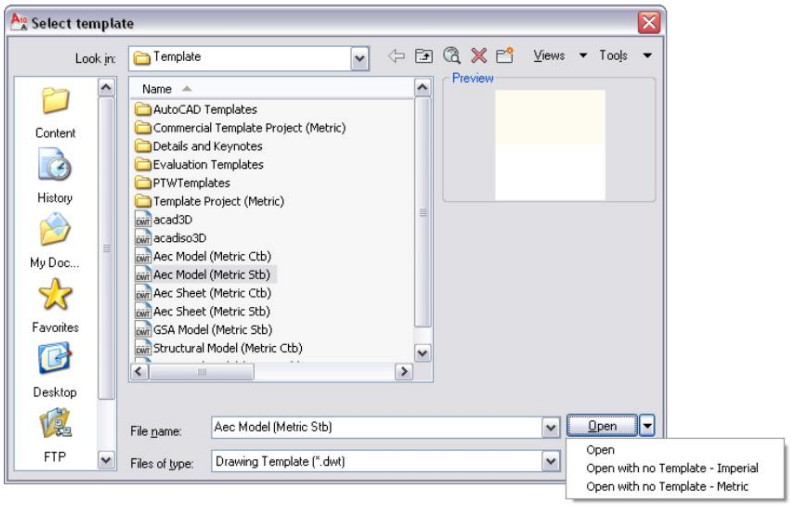
OBSERVAÇÃO Para criar um desenho para incluir em um projeto, consulte Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto na página 289.

---

1 Clique ÿ Novo ÿ Desenho.

Machine Translated by Google

2 Clique na seta ao lado de Abrir.



3 Selecione Abrir sem modelo - Imperial para iniciar um desenho
unidades imperiais ou selecione Abrir sem modelo - Métrico para iniciar um desenho
em unidades métricas.

Para obter mais informações, consulte Configurando um desenho na página 191.

Abrindo Desenhos Herdados

Lembre-se dos seguintes pontos ao abrir desenhos de versões anteriores:

ÿ Para atualizar um desenho de uma versão anterior para a versão atual, abra o desenho herdado e salve o desenho. Quando você abre um desenho de uma versão anterior em uma versão mais recente, uma caixa de diálogo de tarefa aparece solicitando que você o faça. Se o desenho fizer referência a outros desenhos herdados, abra e salve esses desenhos referenciados externamente (xref) para atualizá-los para a versão atual.

ÿ Se você tentar editar um desenho de referência externa dentro de um desenho herdado, será solicitado a atualizar o desenho de referência externa para a versão atual. É recomendável usar a mesma versão para suas referências externas e desenhos hospedeiros.

ÿ Se você abrir um desenho herdado no Gerenciador de estilo, o desenho será marcado como somente leitura; você pode copiar estilos desse desenho para desenhos em versões mais recentes

Machine Translated by Google

versões atuais. Se você copiar estilos da versão atual para o desenho legado, será necessário salvar o desenho legado com um novo nome e no formato de arquivo da versão atual.

ÿ Abra e salve um desenho herdado na versão atual se quiser editá-lo no DesignCenter®.

IMPORTANTE Sempre que você combinar um desenho de uma versão anterior com um desenho da versão atual, primeiro abra o desenho da versão anterior e salve-o. Por exemplo, antes de inserir um desenho como bloco ou anexá-lo como refex, abra o desenho e salve-o para promover todos os objetos à versão atual.

Salvando um desenho em um formato de arquivo de versão anterior

Ao salvar um desenho em um formato de arquivo de versão anterior, nem todos os objetos e propriedades serão suportados. Você pode fazer um dos seguintes:

ÿ Salve o desenho no formato da versão atual: todos os objetos e propriedades serão salvos corretamente, mas o desenho pode se tornar incompatível com versões anteriores.

ÿ Salve o desenho como objetos somente do AutoCAD. Para mais informações, veja Exportando um desenho para o AutoCAD na página 214.
Para visualizar objetos do AutoCAD em uma versão anterior, verifique se o Object Enabler mais recente está instalado, conforme disponível em *http:// www.autodesk.com\enablers.*

ÿ Salve o desenho em uma versão anterior com Proxy Graphics. Se você abrir o desenho na versão anterior, poderá visualizar os objetos AEC como gráficos proxy, mas não poderá editá-los. Para obter mais informações, consulte Gerando gráficos proxy na página 213.

Configurando um Desenho

Quando você cria um desenho a partir de um modelo, as opções de configuração do desenho são predefinidas. Você pode usar essas configurações ou personalizá-las conforme necessário. Por exemplo, você pode querer usar escalas de desenho diferentes para desenhos diferentes.

Quando você cria um desenho sem um modelo, configurações como padrões de camada e estilos de chave de camada são importados para o desenho. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho sem um modelo na página 189.

Machine Translated by Google

Você pode especificar as unidades de desenho, a escala do desenho e as opções de camada como configurações padrão para qualquer desenho iniciado, com ou sem um modelo. Se você salvar as configurações especificadas como padrão, elas substituirão as configurações do modelo.

Se você não estiver familiarizado com o sistema de exibição ou gerenciamento de camadas, leia mais em Sistema de exibição na página 777 e Gerenciando camadas de desenho na página 706 antes de especificar as opções de exibição e camadas.

Especificando as unidades de desenho

Use este procedimento para especificar as unidades de desenho em um desenho novo ou existente. Se você alterar as unidades de desenho, poderá especificar se os objetos existentes no desenho serão dimensionados para as novas unidades ou manterão seu tamanho original. Você também pode especificar se os objetos inseridos de um desenho que usa unidades diferentes são redimensionados para as unidades do desenho atual ou retêm seu tamanho original.

Você pode especificar o tipo de unidade e a precisão para unidades lineares, angulares, de área e de volume. Os valores de precisão especificam apenas o número de casas decimais exibidas na interface. Eles não determinam o número de casas decimais usadas no software para fazer cálculos.

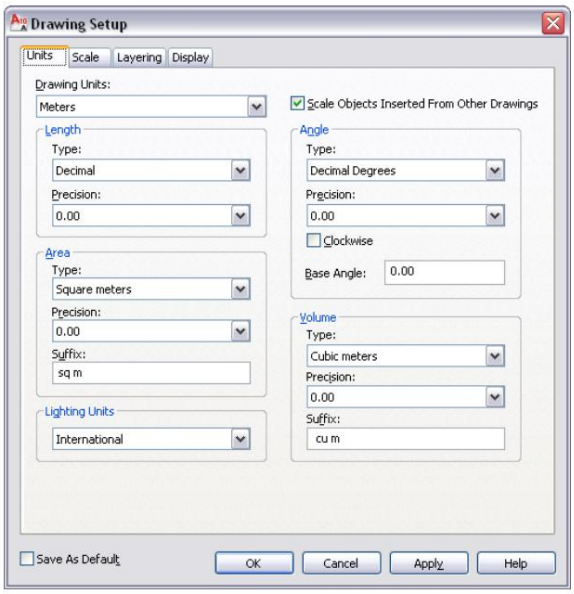
Quando você altera as unidades de desenho, as opções padrão em Área e Volume mudam para refletir as novas unidades de desenho. As opções de escala de desenho na guia Escala também mudam para refletir as novas unidades de desenho.

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Unidades.

Machine Translated by Google

Especificando opções de unidades padrão para o desenho atual



3 Em Unidades de desenho, selecione as unidades desejadas.

Várias unidades imperiais e métricas estão disponíveis. As unidades selecionadas determinam a unidade de medida que cada unidade do desenho representa. Por exemplo, se você selecionar Polegadas, cada unidade de desenho será igual a uma polegada.

4 Para dimensionar objetos que você insere no desenho atual de desenhos com diferentes unidades de desenho, selecione Dimensionar objetos inseridos de outros desenhos.

Desmarque esta opção para inserir objetos em seu tamanho original sem redimensionar. Por exemplo, se um item com uma polegada de comprimento for inserido em um desenho definido em milímetros, essa configuração redimensionará o item para 25,4 mm de comprimento quando ativado. Com essa configuração desativada, ele permaneceria com uma unidade de comprimento (que agora seria apenas um milímetro em vez de uma polegada).

5 Em Comprimento, selecione um tipo de unidade e a precisão desejada.

6 Em Ângulo, selecione um tipo de ângulo e a precisão desejada.

Se você quiser medir ângulos no sentido horário em vez de anti-horário, selecione Sentido horário.

Machine Translated by Google

7 Em Base Angle, insira um valor para a direção do ângulo 0 padrão.

O padrão é 0 graus (Leste) e uma direção anti-horária.

Desenhos de pesquisa importados podem incluir instruções de desenho onde a mudança do ângulo de base pode ser desejável para orientar adequadamente os dados.

Os seguintes valores correspondem a essas direções:

Valor	Direção
0	Leste
90	Norte
180	oeste
270	Sul

8 Em Área, selecione um tipo de área e precisão.

Se você não deseja usar o sufixo padrão exibido para as unidades de desenho especificadas, insira um novo sufixo.

9 Em Volume, selecione um tipo de volume e precisão.

Se você não deseja usar o sufixo padrão exibido para as unidades de desenho especificadas, insira um novo sufixo.

10 Em Unidades de iluminação, selecione um tipo de unidade de iluminação.

11 Salve as configurações das

unidades: **Se desejar…**	**Então…**
salve as configurações de unidades como configurações padrão para novos desenhos que você começa do zero ou de modelos que não contêm informações de configuração de desenho	selecione Salvar como padrão. As configurações nas guias Escala e Camadas também são salvas como configurações padrão.
salvar as configurações de unidades apenas para o desenho atual	desmarque Salvar como padrão e clique em Aplicar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode salvar um conjunto de unidades de desenho padrão por tipo de unidade com a opção Salvar como padrão. Defina um conjunto de padrões de unidades imperiais de desenho e clique em Salvar como padrão. Em seguida, defina um conjunto de unidades métricas padrão e clique em Salvar como padrão novamente. Ao iniciar um desenho sem um modelo com unidades imperiais, as configurações padrão imperiais serão usadas. Ao iniciar um desenho sem um modelo com unidades métricas, as configurações padrão métricas serão usadas. Se você iniciar um novo desenho com um modelo, as configurações salvas nesse arquivo de modelo serão usadas independentemente das configurações padrão salvas.

12 Clique em OK.

Você é solicitado a especificar se os objetos existentes no desenho atual devem ser dimensionados para as novas unidades.

13 Especifique a escala dos objetos Model Space e Paper Space existentes:

Se você quiser…	Então…
dimensionar todos os objetos existentes no desenho para refletir as novas unidades	selecione Rescale modelspace e paperspace objects.
dimensionar objetos no Model Space para refletir as novas unidades	selecione Redimensionar apenas objetos do modelspace.
deixar todos os objetos em sua escala atual	selecione Não redimensionar nenhum objeto existente.

Criando escalas de anotação e atribuindo-as à exibição Configurações

Na guia Escala, você pode fazer o seguinte:

ÿ Exibir as escalas de anotação disponíveis

ÿ Criar novas escalas de anotação

ÿ Atribua uma escala de anotação a uma configuração de exibição.

OBSERVAÇÃO Você não pode definir a escala de anotação usada para este desenho aqui. Para obter informações sobre como definir a escala, consulte Especificando a escala de anotação na página 3640.

Machine Translated by Google

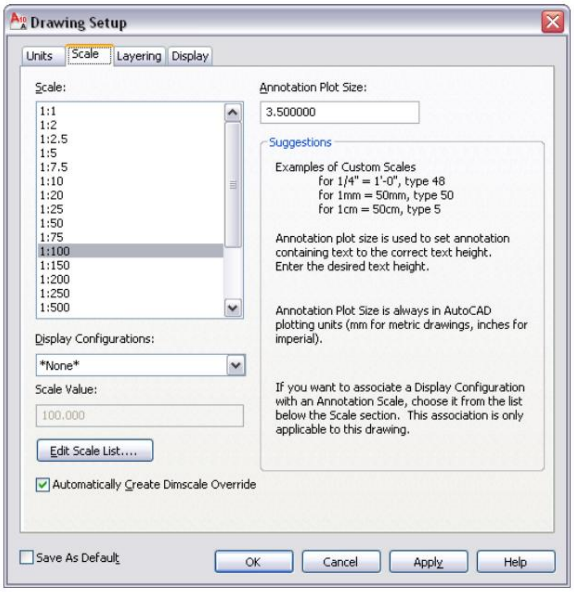
A escala de anotação determina quantas unidades de desenho no desenho representam uma polegada (para desenhos imperiais) ou um milímetro (para desenhos métricos) no desenho plotado. Uma escala de desenho de 1/8”=1'-0” (ou 1:96 - oito oitavos por polegada vezes 12 polegadas por pé) em um desenho que tem polegadas como unidades de desenho padrão significa que 8 pés no desenho são representados por 1 polegada no plano traçado. Da mesma forma, se um desenho tiver uma escala de 1:200 e uma unidade de desenho em milímetros, então 200 milímetros no desenho serão representados por um milímetro no plano traçado.

O tamanho do gráfico de anotação, multiplicado pelo fator de escala, determina a altura do texto de anotação plotado. Os objetos dependentes de escala em um desenho são dimensionados automaticamente na inserção para refletir as unidades especificadas em um desenho.
Qualquer conteúdo que você criar pode ser criado para aproveitar essas configurações e, portanto, dimensionado adequadamente.

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Escala.

Especificando opções de escala padrão para o desenho atual



3 Em Escala, as escalas de anotação disponíveis são exibidas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Os valores de escala na lista refletem as unidades de desenho atuais. Para alterar as unidades de desenho, consulte Especificando as unidades de desenho na página 192.

4 Para atribuir uma escala de anotação a uma configuração de exibição específica, primeiro selecione a escala de anotação desejada na lista Escala e, em seguida, selecione a configuração de exibição para associá-la na lista Configurações de exibição.

Em Valor da escala, a escala de anotação atualmente usada para esta configuração de exibição é exibida.

5 Para editar uma escala existente ou adicionar uma nova escala, clique em Editar lista de escalas.

ÿ Para editar uma escala existente, selecione-a e clique em Editar.

ÿ Para adicionar uma nova escala, clique em Adicionar e insira um nome de exibição e valores de escala.

ÿ Para reorganizar a ordem das entradas da escala, use os botões Mover para cima e Mover para baixo.

6 Clique em OK.

7 Selecione Automatically Create Dimscale Override, se quiser fazer com que a escala de dimensão corresponda à escala do desenho.

A substituição aplica um fator de escala às propriedades de estilo de cota.

OBSERVAÇÃO As cotas AEC adicionadas com ferramentas não são afetadas pela substituição da escala de cota porque um estilo de cota AEC depende de qual representação de exibição está ativa. Para mais informações, consulte Dimensões AEC na página 3349.

Se você desmarcar Automatically Create Dimscale Override, o software é impedido de aplicar automaticamente uma substituição ao estilo de escala de dimensão atual no desenho.

8 Insira um valor para Tamanho do gráfico de anotação.

O tamanho do gráfico de anotação é sempre medido em milímetros para desenhos métricos e em polegadas para desenhos imperiais. O tamanho da plotagem da anotação, multiplicado pelo fator de escala do desenho, determina a altura do texto da anotação plotado.

Machine Translated by Google

9 Salve as configurações de escala:

Se você quiser…	**Então…**
salve as configurações de escala como configurações padrão para novos desenhos que você iniciar do zero ou de modelos que não contenham configuração de desenho Informação	selecione Salvar como padrão. As configurações nas guias Units e Layering também são salvas como configurações padrão.
salvar as configurações de escala apenas para o desenho atual	desmarque Salvar como padrão e clique em Aplicar.

OBSERVAÇÃO Você pode salvar um conjunto de escala de desenho padrão por tipo de unidade com a opção Salvar como padrão. Defina um conjunto de padrões de escala de desenho imperial e clique em Salvar como padrão. Em seguida, defina um conjunto de padrões de escala métrica e clique em Salvar como padrão novamente. Ao iniciar um desenho sem um modelo com unidades imperiais, a escala imperial padrão será usada. Ao iniciar um desenho sem um modelo com unidades métricas, a escala padrão métrica será usada. Se você iniciar um novo desenho com um modelo, as configurações salvas nesse arquivo de modelo serão usadas independentemente das configurações padrão salvas.

10 Clique em OK.

Se você também alterou as unidades de desenho, será solicitado a especificar se os objetos existentes no desenho atual devem ser dimensionados para as novas unidades. Para obter mais informações, consulte Especificando as unidades de desenho na página 192.

Especificando um padrão de camada e um estilo de chave de camada

Use este procedimento para especificar o padrão da camada e o estilo chave da camada para determinar as camadas nas quais os objetos são colocados em um desenho. Você pode especificar o estilo de chave de camada a ser usado no desenho atual. Você também pode especificar um padrão de camada e um estilo de chave de camada a ser importado ao configurar um novo desenho.

Há vários padrões de camada e estilos de chave de camada em AecLayerStd.dwg, localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Layers.*

Por padrão, AecLayerStd.dwg (localizado na pasta Layers mencionada acima) é carregado automaticamente. Este arquivo contém padrões de camada e estilos de chave de camada.

Machine Translated by Google

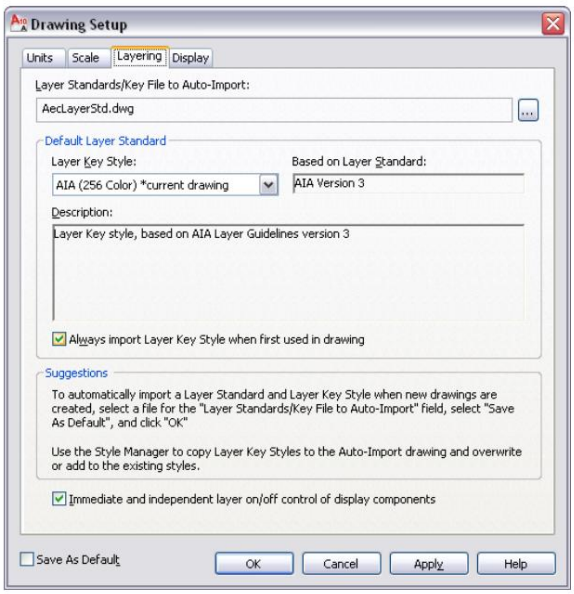
OBSERVAÇÃO Se você não estiver familiarizado com a codificação de camada, talvez queira ler a visão geral da codificação de camada antes de especificar as opções de camada. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com chaves de camada na página 745.

1 Siga um destes procedimentos:

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Select Layer Standard .

ÿ Clique ÿ Utilities ÿ Drawing Setup e clique no botão na guia Camadas.

2 Especificando opções de camadas padrão para o desenho atual



3 Em Padrões de camada/arquivo-chave para importação automática, insira o nome do desenho de padrões de camada (DWG ou DWT) que deseja usar.

você pode clicar para navegar até um arquivo.

4 Em Padrão de camada padrão, selecione o estilo de chave de camada que deseja usar em seu desenho.

Machine Translated by Google

5 Para reimportar o estilo de chave de camada do padrão de camada que você especificado no início de cada sessão de desenho, selecione Sempre importar estilo de chave de camada quando usado pela primeira vez no desenho.

Selecionar esta opção tem o efeito de verificar o desenho atual para ver se o estilo de chave de camada selecionado existe. Se existir, a data e a hora nele armazenadas são comparadas com o arquivo externo. Se o desenho de estilo de chave de camada externa for mais recente, ele reimportará o padrão e o estilo de chave de camada. Essa ação ocorre toda vez que o arquivo de desenho é aberto; portanto, para forçar uma reimportação do estilo de chave da camada, você deve fechar e reabrir o desenho.

6 Defina o comportamento liga/desliga dos componentes secundários dentro de um objeto.

Você pode colocar diferentes componentes de um objeto AEC em diferentes camadas. Isso é feito com as propriedades de exibição do objeto.
Por exemplo, o estilo chave da camada atual pode colocar uma parede na camada chamada A-Wall, enquanto as definições de material da parede colocam seus limites internos na camada chamada A-Wall-Comp. Desativar a camada A-Wall normalmente tornaria toda a parede (incluindo seus limites internos) invisível, mesmo que esses componentes fossem atribuídos a uma camada diferente. Selecionar o controle imediato e independente de ativação/desativação da camada dos componentes de exibição permite que os componentes de limite interno no A-Wall-Comp permaneçam visíveis, mesmo que a camada do objeto principal (A-Wall, neste caso) esteja desativada. Esse comportamento pode ser desejável em algumas representações de planta.

OBSERVAÇÃO Congelar a camada do objeto primário (A-Wall, neste caso) torna a parede inteira, incluindo seus limites internos, invisível, independentemente do valor dessa configuração. Essa configuração se aplica somente ao estado da camada Off.

Se você quiser…	Então…
desative os componentes do objeto secundário em diferentes camadas quando a camada do componente principal estiver desativada	clear Controle imediato e independente de ativação/desativação de componentes de exibição.
ativar e desativar os componentes do objeto secundário independentemente das configurações da camada do componente do objeto principal	selecione Controle imediato e independente de ativação/desativação de componentes de exibição.

Machine Translated by Google

7 IMPORTANTE Se você selecionar Salvar como padrão, o estilo de chave da camada select é o estilo de chave de camada padrão para todos os novos desenhos criados sem um modelo ou a partir de modelos que não possuem padrões de chave de camada padrão diferentes atribuídos.

Salve as configurações da camada: **Se você quiser…** | **Então…**

salve as configurações de camadas como configurações padrão para todos os novos desenhos que você iniciar sem um modelo ou de modelos que não contenham informações de configuração de desenho	selecione Salvar como padrão e clique em OK. As configurações nas guias Unidades e Escala também são salvas como configurações padrão.
salve as configurações da camada apenas para o desenho atual	desmarque Salvar como padrão, clique em Aplicar e, em seguida, clique em OK.

Se você também alterou as unidades de desenho, será solicitado a especificar se os objetos existentes no desenho atual devem ser dimensionados para as novas unidades. Para obter mais informações, consulte Especificando as unidades de desenho na página 192.

Especificando as representações de exibição padrão

Use este procedimento para especificar as representações de exibição padrão de objetos AEC. Você também pode especificar a configuração de exibição padrão para a guia Modelo e novas viewports. Além disso, você pode especificar se o desenho usa suas próprias configurações de exibição ou as de um desenho hospedeiro quando o desenho é referenciado como uma refex de sobreposição.

Você pode achar mais fácil selecionar e modificar representações de exibição usando o Gerenciador de exibição. Para obter mais informações sobre o sistema de exibição, consulte Sistema de exibição na página 777. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de exibição, consulte O Gerenciador de exibição na página 800.

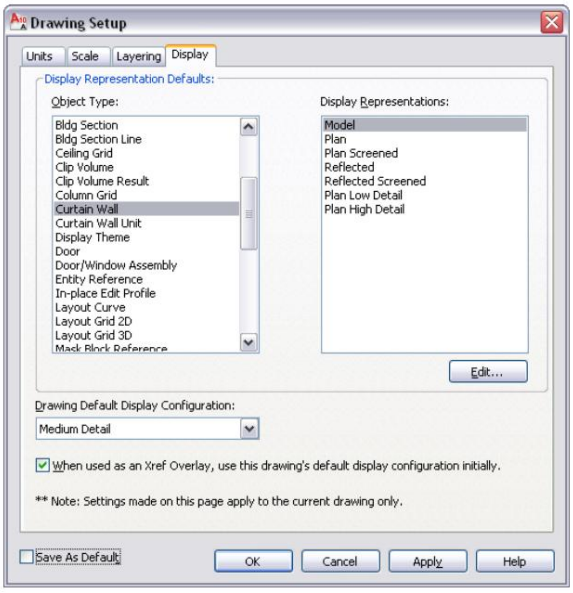
OBSERVAÇÃO As alterações feitas na guia Exibir se aplicam apenas ao desenho atual. Novos desenhos não são afetados. Salvar como padrão não tem efeito nesta guia.

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Exibir.

Machine Translated by Google

Especificando opções de exibição padrão para o desenho atual



3 Para fazer alterações em uma representação de exibição para um tipo de objeto, selecione-o e clique em Editar.

Para obter informações gerais sobre representações de exibição, consulte Representações de exibição na página 789. Para obter informações sobre as propriedades de exibição de um tipo de objeto, consulte o capítulo sobre o objeto relevante. Por exemplo, para obter informações sobre propriedades de exibição de parede, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.

4 Selecione uma configuração de exibição para Configuração de exibição padrão.

A configuração de exibição é aplicada à guia Modelo e novas viewports em layouts de espaço de papel.

5 Para usar as configurações de exibição no desenho atual quando o desenho é referenciado como uma refex de sobreposição em um desenho hospedeiro, selecione Quando usado como uma sobreposição de refex, use inicialmente a configuração de exibição padrão deste desenho.

Desmarque esta opção se desejar que os objetos no desenho atual usem as configurações de exibição do desenho hospedeiro quando o desenho atual for uma refex de sobreposição.

Para obter informações sobre sobreposição de refexs em desenhos, consulte “Referenciar outros arquivos de desenho (refexs)” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

Se você também alterou as unidades de desenho, será solicitado a especificar se os objetos existentes no desenho atual devem ser dimensionados para as novas unidades. Para obter mais informações, consulte Especificando as unidades de desenho na página 192.

Especificando opções de AEC

Existem várias guias na caixa de diálogo Opções do AutoCAD onde você pode selecionar opções específicas de AEC. Você pode usar essas configurações para especificar valores padrão para alguns objetos arquitetônicos, para especificar o local e o tipo de arquivos de conteúdo e para controlar o desempenho enquanto estiver trabalhando em desenhos arquitetônicos.

Alterando as configurações do editor AEC

Use este procedimento para especificar configurações para controlar os seguintes aspectos do software:

ÿ a exibição de mensagens de diagnóstico e dicas de solução

ÿ a colocação de caixas de diálogo e visualizadores na tela

ÿ se os objetos mantêm sua camada, cor e tipo de linha quando você os exporta para um arquivo AutoCAD ou DXF

Para melhorar o desempenho do desenho, você pode limitar os pontos de ajuste fornecidos por certas representações de exibição e diminuir o tempo de carregamento da camada do Layer Manager.

Você também pode especificar as configurações das cores das alças e especificar se as dimensões dinâmicas aparecem quando você seleciona e move as alças para alterar a geometria de um objeto.

As configurações do Editor AEC que você especifica são salvas no registro do Windows®.

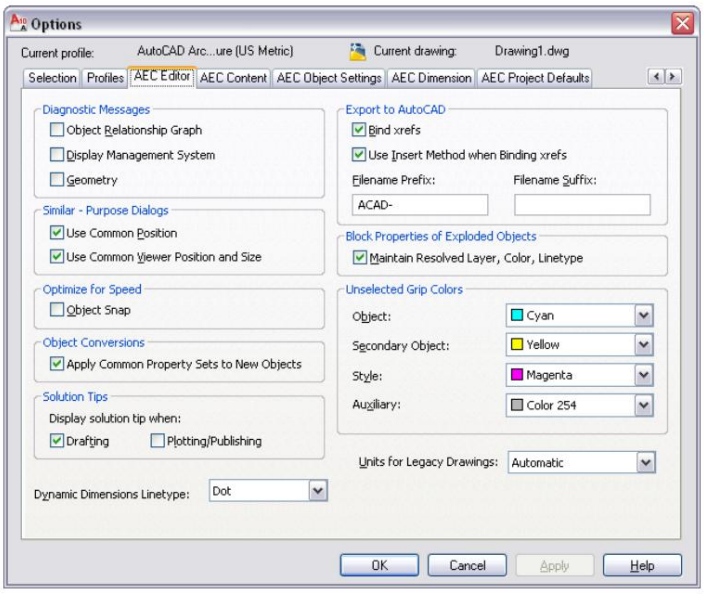
1 Clique ÿ Opções.

Você também pode exibir a caixa de diálogo Opções clicando com o botão direito do mouse na área da linha de comando e clicando em Opções.

2 Clique na guia Editor AEC.

Machine Translated by Google

Especificando as opções padrão do Editor AEC para o desenho atual



3 Em Mensagens de diagnóstico, selecione opções para exibir mensagens de diagnóstico na linha de comando: **Se**

você deseja...	**Então...**
exibir dados sobre o relacionamento no desenho	selecione Gráfico de Relacionamento de Objeto. entre objetos
exibir Exibir erros do sistema	selecione Sistema de gerenciamento de exibição.
exibir dados específicos da geometria do objeto	selecione Geometria.

Todas as mensagens de diagnóstico estão desativadas por padrão.

4 Em Caixas de diálogo de finalidade semelhante, selecione opções para a posição padrão de caixas de diálogo e visualizadores: **Se você deseja...**

Então...
selecione Usar posição comum. Alguns caixas de diálogo, como as que contêm propriedades de estilo, estão sempre exibidas

use uma posição comum na tela para caixas de diálogo semelhantes

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	reproduzido no centro da tela, independentemente dessa configuração.
use uma posição comum para visualizadores de propósitos semelhantes	selecione Usar posição de visualizador comum e Tamanho. Alguns espectadores não são controlado por esta configuração.

5 Em Optimize for Speed, selecione Object Snap para limitar representações de exibição para responder apenas aos snaps de objeto Nó e Inserir.

Esta configuração afeta objetos de escada, corrimão, limite de espaço, bloco de múltiplas vistas, bloco de máscara, fatia e resultado de volume de clipe (seção de construção).

6 Em Conversões de objeto, escolha Aplicar conjuntos de propriedades comuns a novos objetos se desejar que os conjuntos de propriedades comuns sejam aplicados automaticamente a novos objetos ao aplicar as propriedades da ferramenta.

Quando você aplica as propriedades de uma ferramenta a um objeto no desenho, o resultado geralmente pode ser um novo objeto. Por exemplo, quando você aplica as propriedades da ferramenta de uma porta a uma janela existente, um novo objeto de porta é criado no lugar da janela existente. Com esta configuração habilitada, quaisquer conjuntos de propriedades que foram atribuídos à janela existente serão automaticamente preservados e aplicados à nova porta, desde que as definições do conjunto de propriedades em questão se apliquem a ambos os tipos de objetos (neste caso, ambas as portas e janelas são selecionadas no conjunto de propriedades aplica-se à guia).

7 Em Dicas de solução, especifique se deseja que as dicas de solução sejam exibidas durante as atividades listadas. O desenho é selecionado por padrão. A plotagem/publicação é desmarcada por padrão. Para obter mais informações, consulte Dicas de solução na página 67.

8 Em Tipo de linha de dimensões dinâmicas, selecione Contínuo ou Ponto.

As dimensões identificam o valor atual da dimensão que está sendo editada, como o comprimento de uma parede, a diferença entre o valor atual e a nova dimensão com base na posição da alça e o valor total. Por exemplo, quando você seleciona e move uma alça Alongar em uma parede, as dimensões mostradas são o comprimento atual, a diferença entre o comprimento atual e o

Machine Translated by Google

comprimento com base em onde você moveu a alça e o novo comprimento total da parede.

As dimensões dinâmicas serão exibidas em tipo de linha contínua ou de ponto com base em sua seleção.

9 Em Exportar para o AutoCAD, selecione Usar método de inserção ao vincular refexs se desejar que todos os objetos de um desenho refex referenciado no arquivo exportado sejam incorporados ao desenho hospedeiro.

Se você selecionar esta opção, os nomes dos desenhos refex serão descartados quando o desenho exportado for criado. Além disso, suas camadas e estilos são incorporados ao desenho hospedeiro. Por exemplo, todas as paredes explodidas, independentemente de sua origem (host ou refex), estão localizadas na mesma camada.

Desmarque Usar método de inserção ao vincular refexs se desejar reter as identidades das refexs, como nomes de camada, ao exportar um arquivo para o AutoCAD ou para um arquivo DXF. Por exemplo, os blocos que definem paredes no desenho hospedeiro estão localizados em A-Wall no desenho explodido. As paredes em um desenho refex anexado estão localizadas em uma camada cujo nome é criado a partir do nome do desenho e do nome da camada, como Desenho1$0$A-Wall.

10 Insira um prefixo ou um sufixo a ser adicionado ao nome do arquivo de desenho quando o desenho for exportado para um desenho do AutoCAD ou para um arquivo DXF.

11 Em Propriedades do bloco de objetos explodidos, selecione Manter Camada, cor e tipo de linha resolvidos para manter a camada, a cor e o tipo de linha dos objetos AEC quando você os explode.

Ao explodir um objeto AEC, você cria vários objetos primitivos agrupados em uma definição de bloco. Se esta opção for selecionada, todos os objetos cujas propriedades de camada, cor e tipo de linha do componente estiverem definidas como PorBloco assumem a camada, cor e tipo de linha do objeto pai. Se esta opção estiver desmarcada, quando você explodir um objeto, as propriedades que são ByBlock permanecem ByBlock. Desmarque esta opção se quiser explodir ainda mais a definição do bloco.

12 Em Unselected Grip Colors, selecione as cores que deseja usar para cada tipo de aperto.

13 Para especificar as unidades de medida para desenhos do AutoCAD quando eles são abertos no software, selecione Métrico ou Imperial para Unidades para Desenhos Legados.

Esta opção permite que o software ignore o valor da variável MEASUREMENT do AutoCAD para garantir que o software respeite as unidades corretas quando um desenho do AutoCAD é aberto

Machine Translated by Google

no software. Selecione Automático se desejar que os desenhos do AutoCAD usem as unidades atuais no software.

14 Clique em OK.

Alterando as configurações de conteúdo AEC

Use este procedimento para especificar a localização dos arquivos de conteúdo acessados pela Visualização personalizada no AutoCAD DesignCenter, para escolher entre conteúdo imperial e métrico e para especificar se a caixa de diálogo Editar dados de propriedade é exibida quando você insere identificadores de tabela. Você também pode especificar a localização dos arquivos dependentes, como estilos para ferramentas.

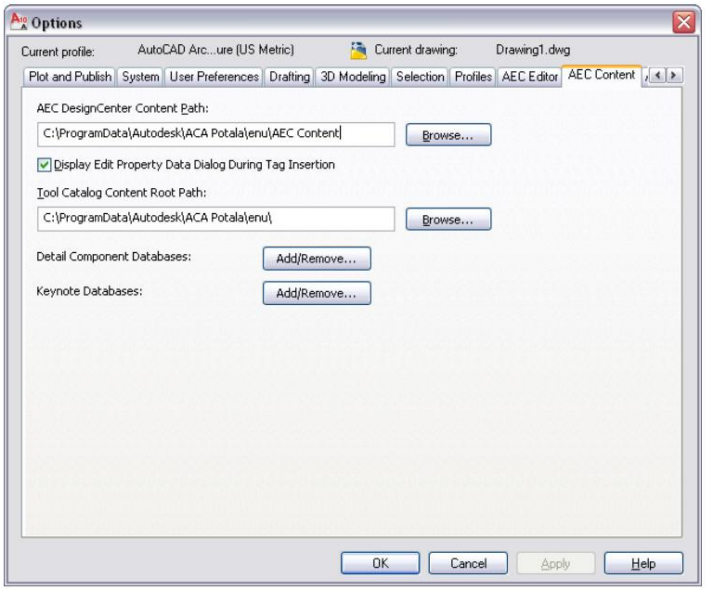
As configurações de conteúdo AEC especificadas são salvas no registro do Windows®.

1 Clique ÿ Opções.

Você também pode exibir a caixa de diálogo Opções clicando com o botão direito do mouse na área da linha de comando e clicando em Opções.

2 Clique na guia Conteúdo AEC.

Especificando opções de conteúdo AEC padrão para o desenho atual



Machine Translated by Google

3 Em Caminho do conteúdo do AEC DesignCenter, edite o caminho e a localização de seus arquivos de conteúdo ou clique em Procurar para localizar os arquivos de conteúdo.

4 Para exibir a caixa de diálogo Editar dados de propriedade ao inserir um identificador de tabela no desenho, selecione Exibir diálogo de edição de dados de propriedade durante a inserção do identificador.

Quando esta opção for escolhida, uma planilha será exibida após cada tag ser colocada, permitindo que você edite os valores do conjunto de propriedades. Se você desmarcar esta opção, nenhuma planilha aparecerá durante a marcação.

5 Em Caminho raiz do conteúdo do catálogo de ferramentas, edite o caminho e a localização de seus desenhos de estilo ou clique em Procurar para localizar os arquivos.

A variável %AECCONTENT_DIR%, usada para referências de arquivo dependentes de ferramenta, é atualizada para usar o caminho especificado. Por exemplo, <Style *href="%AECCONTENT_DIR%\Door Styles\DoorStyles.dwg"/>.*

6 Clique em Add/Remove ao lado de Detail Component Databases to add ou remover bancos de dados de componentes de detalhes adicionais.

7 Clique em Adicionar/Remover ao lado de Bancos de dados do Keynote para adicionar ou remover Bancos de dados do Keynote adicionais.

8 Clique em OK.

Especificando as configurações do objeto AEC

Consulte os tópicos a seguir para especificar as opções de AEC para paredes, escadas, espaços e a exibição de objetos curvos:

ÿ Parâmetros de parede na página 1233

ÿ Especificando opções de AEC para escadas na página 2078

ÿ Configurando relações de adjacência entre superfícies de espaço na página 3055

ÿ Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208

Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas

Use este procedimento para especificar o desvio da faceta e o número máximo de facetas que podem ser usadas para exibir um objeto curvo, como um elemento de massa Cilindro ou uma parede curva. Os valores especificados se aplicam ao desenho atual.

O número especificado para o desvio da faceta define a distância máxima da corda ao arco, sendo a corda uma aresta criada a partir da faceta

Machine Translated by Google

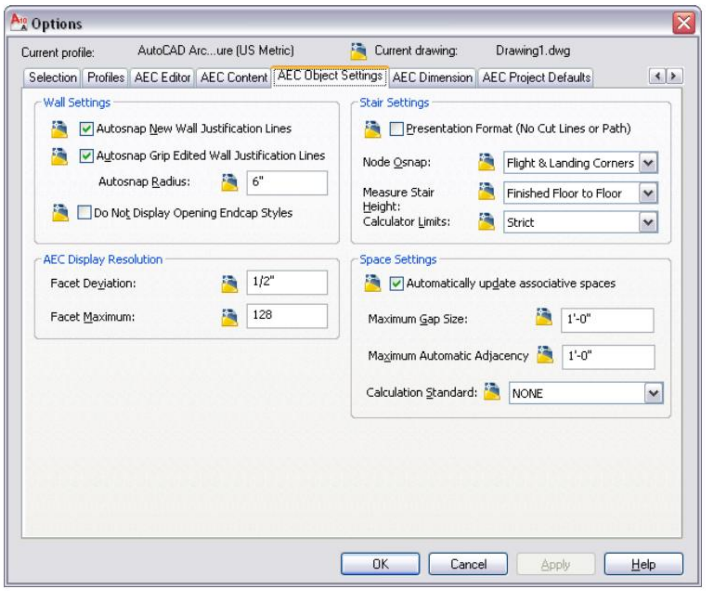
a curva para o verdadeiro arco matemático. O desvio da faceta deve ser maior que zero (0). Não tem limite superior.

1 Clique ÿ Opções.

Você também pode exibir a caixa de diálogo Opções clicando com o botão direito do mouse na área da linha de comando e clicando em Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.

Especificando opções padrão de configurações de objeto AEC para o desenho atual



3 Em AEC Display Resolution, insira um valor para Facet Deviation.

O valor padrão é 1/2" para desenhos criados a partir de modelos imperiais e 12,7 mm para desenhos criados a partir de modelos métricos. O valor inserido é armazenado na variável AecFacetDev.

4 Insira o número máximo de facetas que podem ser usadas para desenhar objetos curvos.

Você pode inserir um valor entre 100 e 10.000. O valor inserido é armazenado na variável AecFacetMax.

O valor padrão é 128 para novos desenhos.

Machine Translated by Google

5 Clique em OK.

Alterando os Padrões do Projeto AEC

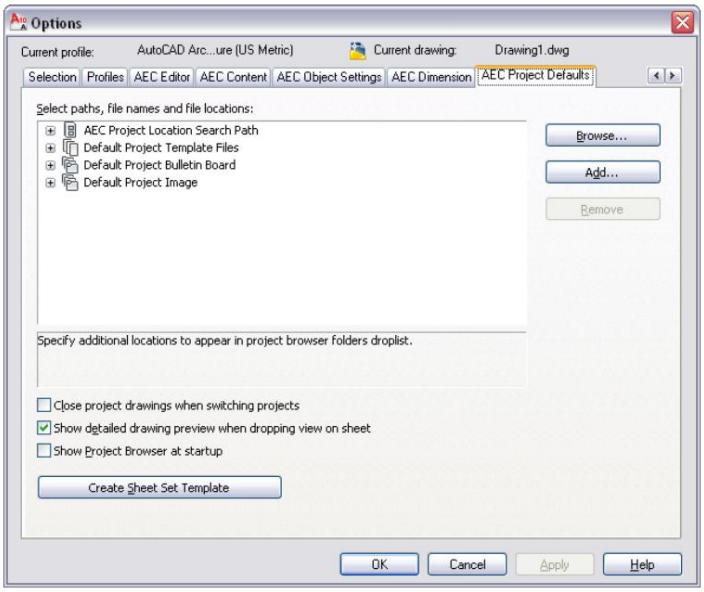
Use este procedimento para especificar as pastas padrão nas quais o software pesquisa projetos, paletas, modelos e outros arquivos de projeto. Essas configurações são usadas para criar novos projetos sem usar um modelo. Se um novo projeto for criado a partir de um projeto-modelo, as configurações do projeto-modelo serão usadas.

1 Clique ÿ Opções.

Você também pode exibir a caixa de diálogo Opções clicando com o botão direito do mouse na área da linha de comando e clicando em Opções.

2 Clique na guia Padrões do projeto AEC.

Especificando opções padrão de Padrões de projeto AEC para o desenho atual



3 Expanda uma categoria e selecione um caminho.

Machine Translated by Google

4 Altere, adicione ou remova um caminho:

Se você quiser…	Então…
mudar o caminho atual	selecione o caminho e clique em Procurar. Navegue até o novo caminho e clique em OK.
adicionar um caminho à lista de caminhos	selecione a categoria e clique em Adicionar. Especifique o novo caminho e clique em OK. Se Adicionar não estiver disponível, você pode especificar apenas um caminho para esta categoria.
remover um caminho	selecione o caminho e clique em Remover. Se Remover não estiver disponível, você pode editar o caminho, mas não pode excluir isto.

5 Selecione Mostrar navegador de projeto na inicialização se desejar que o navegador de projeto seja aberto quando você abrir o software.

6 Para iniciar o assistente Criar conjunto de folhas, clique no botão Criar conjunto de folhas Modelo.

Isso iniciará um assistente para ajudá-lo a criar seu próprio modelo de conjunto de folhas para usar em seus projetos.

7 Clique em OK.

Compartilhamento de desenhos com usuários do AutoCAD

Existem 2 métodos para disponibilizar desenhos para usuários que trabalham com o AutoCAD:

ÿ Trabalhando com gráficos de proxy

ÿ Exportando desenhos para AutoCAD DWG ou DXF

O método que você escolhe depende do software que os outros estão usando, de como exatamente o desenho deve corresponder ao desenho original e das vistas específicas exigidas pelos outros usuários.

Machine Translated by Google

Ativando Gráficos Proxy

Quando você ativa os gráficos proxy em um desenho, os usuários que não possuem o AutoCAD Architecture, mas possuem outro produto baseado no AutoCAD (AutoCAD 2000 ou mais recente), podem visualizar e plotar objetos AEC e dados de projeto.

Exportando para desenhos do AutoCAD e arquivos DXF

Você pode exportar desenhos criados com o software para desenhos do AutoCAD para as seguintes versões:

ÿ AutoCAD 2007

ÿ AutoCAD 2004 (incluindo 2005 e 2006)

ÿ AutoCAD 2000 (incluindo 2000i e 2002)

ÿ AutoCAD R14

Você também pode exportar um desenho para um arquivo de formato de intercâmbio de desenho (DXF). Um arquivo DXF é um arquivo de texto ou binário que contém informações de desenho que podem ser lidas por outros sistemas CAD. Para obter mais informações sobre arquivos DXF, consulte "Arquivos DXF" na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

Você pode exportar desenhos para os seguintes formatos DXF:

ÿ AutoCAD 2007 DXF

ÿ AutoCAD 2004 DXF (incluindo 2005 e 2006)

ÿ AutoCAD 2000 DXF (incluindo 2000i e 2002)

ÿ AutoCAD versão 12 DXF

A exportação de um desenho para um desenho do AutoCAD ou para um arquivo DXF cria um desenho separado no qual todos os objetos AEC, como paredes, portas, janelas e telhados, são explodidos em objetos primitivos do AutoCAD, como linhas, arcos e faces 3D.
Os objetos do AutoCAD resultantes não podem ser restaurados para objetos do AutoCAD Architecture. Exporte desenhos do AutoCAD Architecture para DXF em vez de salvá-los como arquivos DXF.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode abrir arquivos DXF gerados em versões anteriores do software se os arquivos não contiverem nenhum objeto AEC. Arquivos DXF que contêm objetos AEC não podem ser importados para o software.

Comparando métodos de compartilhamento de desenhos

A tabela a seguir lista os recursos dos vários métodos de compartilhamento de desenhos com usuários do AutoCAD:

Caso de uso	Proxy Graphics Object Enabler		Exportar para Automático CAD (DWG ou DXF)
Uso de objetos AEC em outros Aplicativos baseados em AutoCAD	Visualize, plote objetos AEC e dados de projeto; sem manipulação de objetos	Visualize, plote, copie, manipule objetos AEC e projete dados	Visualize, plote, manipule objetos AEC explodidos
Status de objetos AEC em outros aplicativos	Os objetos AEC são exibidos como gráficos proxy sem inteligência gência	Objetos AEC são como em objetos inteligentes	Nenhum objeto AEC mantido
Múltiplas representações de nenhum objeto em diferentes viewports		Sim	Cópias explodidas separadas são geradas
Objetos AEC ainda existem quando reaberto no software	Sim	Sim	Não
Desenhos usados em uma versão anterior do Yes		Não	Sim

Gerando Gráficos de Proxy

Use este procedimento para criar gráficos proxy em um desenho a ser disponibilizado para usuários que não possuem o software.

Machine Translated by Google

Os gráficos proxy armazenam a última imagem visualizada dos objetos AEC, o que permite que os usuários visualizem seu desenho sem modificar os objetos originais. Os gráficos proxy armazenam apenas a representação de exibição para a viewport ativa no momento.

OBSERVAÇÃO Dependendo de sua complexidade e densidade, um desenho salvo com gráficos proxy ativados pode se tornar extremamente grande e diminuir o desempenho do desenho. Recomenda-se que você faça uma cópia do desenho antes de ativar os gráficos proxy se quiser compartilhar o desenho com outros usuários.

1. Organize a visualização para a qual deseja criar gráficos proxy.
2. Na linha de comando, digite **proxygraphics.**
3. Digite 1.
4. Salve o desenho.
5. Para desativar os gráficos proxy, digite **proxygraphics** e, em seguida, digite 0.

Exportando um desenho para o AutoCAD

Use este procedimento para exportar um desenho criado no software para o AutoCAD. Este processo cria um novo desenho do AutoCAD com todos os objetos AEC explodidos. O desenho original não é afetado.

Dependendo do tamanho e da complexidade do desenho original, o desenho AutoCAD resultante pode conter um grande número de objetos primitivos, o que pode afetar o desempenho do desenho.

OBSERVAÇÃO Quando você exporta um desenho para um desenho do AutoCAD, todos os objetos AEC são explodidos em objetos primitivos do AutoCAD. Reabrir o arquivo no software não restaura esses objetos primitivos para objetos AEC.

ATENÇÃO Se você exportar um desenho que tenha Mviews para o AutoCAD R14, apenas o layout ativo no momento da exportação será preservado no AutoCAD R14. Quaisquer Mviews não retangulares (poligonais ou de objeto) são convertidas em Mviews retangulares.

1. Escolha se deseja exportar uma única representação do AEC objetos ou todas as representações visíveis.

Se você quiser…	Então…
exportar a representação atualmente ativa dos objetos AEC no desenho	ativar a guia Modelo. Somente as representações na vista atualmente ativa serão geradas.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
exportar todas as representações do Objetos AEC no desenho	ativar qualquer guia de layout. As representações para todos os layouts serão geradas. **DICA** Isso normalmente resultará em gráficos duplicados na guia Modelo, o que torna o desenho menos útil.

Por exemplo, ao criar um desenho para um consultor usar como plano de fundo anexado à refex, você deve exibir uma vista superior na janela de exibição da guia Modelo ativa. Ao criar um desenho a ser usado para produzir uma renderização, você deve exibir uma vista isométrica na janela de exibição da guia Modelo ativa.

Para criar um desenho que inclua os gráficos exatos usados em todas as viewports da guia de layout, ative qualquer guia de layout. Esses desenhos podem ser enviados para um serviço de impressão, por exemplo, para fazer plotagens sem a necessidade do AutoCAD Architecture ou do Object Enabler.

2 Pressione F2 para exibir a janela de comando.

3 Na linha de comando, digite **-ExportToAutocad.**

Uma lista com as configurações de exportação atualmente ativas na página de opções do Editor AEC é exibida:

ÿ Formato de arquivo

ÿ Associar refexs

ÿ Tipo de ligação

ÿ Prefixo do nome do arquivo

ÿ Sufixo de nome de arquivo

4 Como alternativa, digite **AecToAcad** na linha de comando.

Para obter mais informações, consulte “ExportToAutoCAD” na Ajuda do AutoCAD.

5 Para alterar o formato do arquivo AutoCAD para o qual o desenho deve ser exportado, insira **F** (Formato) e pressione *ENTER.*

As seguintes versões de formato de arquivo do AutoCAD estão disponíveis:

ÿ AutoCAD 2007

Machine Translated by Google

ÿ AutoCAD 2004 (incluindo 2005 e 2006)

ÿ AutoCAD 2000 (incluindo 2000i e 2002)

ÿ AutoCAD R14

6 Para especificar se deseja vincular refex ao exportar um desenho, insira **B** (Associar refex), pressione *ENTER* e selecione **Y** (Sim) ou **N** (Não).

OBSERVAÇÃO Se você deseja manter a fidelidade visual no desenho exportado, é recomendável selecionar Sim. A fidelidade visual pode ser afetada ao exportar desenhos individuais e vinculá-los posteriormente, porque, quando aberta individualmente, a refex pode aparecer de maneira diferente da que aparece no desenho hospedeiro.

7 Para selecionar o tipo de ligação desejado para xrefs ao exportar o desenho, insira **T** (Tipo de encadernação) e escolha uma das seguintes opções:

Se você deseja...	**Então…**
descartar os nomes da refex desenhos e incorporar suas camadas e estilos no desenho hospedeiro quando o desenho exportado é criado	digite **I** (Inserir). Neste caso, por exemplo, todas as paredes explodidas, independentemente de sua origem (host ou xref), estão localizadas na mesma camada.
manter as identidades refex quando vincular refexs, como nomes de camada, ao exportar os desenhos	digite **B** (Ligar). Neste caso, por exemplo, os blocos que definem as paredes no desenho hospedeiro ing estão localizados na A-Wall no desenho explodido. As paredes em um desenho refex anexado estão localizadas em uma camada cujo nome é criado a partir do nome do desenho e do nome da camada, como Desenho1$0$A-Wall.

IMPORTANTE Se você deseja exportar desenhos com várias refexs, a opção de vinculação é recomendada. Se as camadas refex tiverem o mesmo nome, mas configurações de visibilidade diferentes, as camadas serão mescladas ao usar a opção de inserção e usar as configurações da primeira camada encontrada. Isso pode levar a resultados inesperados nos desenhos exportados, por exemplo, com objetos desaparecendo do desenho. A opção de vinculação manterá as camadas e suas configurações e, assim, garantirá que as configurações de visibilidade permaneçam idênticas ao desenho de origem.

Machine Translated by Google

8 Para especificar se as propriedades do objeto no desenho exportado do AutoCAD devem ser mantidas, insira M (manter) e pressione
DIGITAR:

ÿ Se você deseja que as propriedades do objeto sejam resolvidas e atribuídas diretamente aos objetos explodidos, digite **Y** (Sim).

ÿ Se você deseja que os objetos permaneçam em blocos e tenham suas propriedades definidas como ByLayer e ByBlock, digite **N** (Não).

9 Para selecionar um prefixo ou sufixo para o nome do desenho, insira P (Prefixo) ou S (Sufixo), pressione *ENTER* e digite o prefixo ou sufixo desejado.

10 Para inserir um nome para o desenho exportado do AutoCAD e iniciar o exportar, pressione *ENTER* e digite um nome de arquivo.

DICA Você também pode iniciar uma exportação para o AutoCAD clicando em ÿ Export ÿ AutoCAD e selecionando o formato de exportação desejado. Nesse caso, as configurações de exportação definidas na guia Editor AEC da caixa de diálogo Opções são usadas para exportar. Para obter mais informações, consulte Alterar as configurações do Editor AEC na página 203.

IMPORTANTE O comando **-AecExportToAutoCAD** foi adicionado ao Object Enabler no software, permitindo que você exporte um desenho para um formato AutoCAD a partir do AutoCAD ou de outros aplicativos verticais baseados no AutoCAD.

Exportando um desenho para um arquivo DXF

Use este procedimento para exportar um desenho criado no AutoCAD Architecture para um arquivo de formato de intercâmbio de desenho (DXF). Um arquivo DXF é um arquivo de texto que contém informações de desenho que podem ser lidas por outros sistemas CAD. Para obter mais informações sobre arquivos DXF, consulte “Arquivos DXF” na Ajuda do AutoCAD.

Você pode exportar desenhos para os seguintes formatos DXF:

ÿ AutoCAD 2007

ÿ AutoCAD 2004 DXF (incluindo 2005 e 2006)

ÿ AutoCAD 2000 DXF (incluindo 2000i e 2002)

ÿ AutoCAD versão 12 DXF

Machine Translated by Google

Exportar desenhos do AutoCAD Architecture para um formato DXF fornece resultados mais consistentes do que salvar desenhos como arquivos DXF. A exportação cria um novo arquivo DXF com todos os objetos AEC explodidos. O desenho original não é afetado.

Dependendo do tamanho e da complexidade do desenho original, o desenho AutoCAD resultante pode conter um grande número de objetos primitivos, o que pode afetar o desempenho do desenho.

OBSERVAÇÃO Quando você exporta um desenho para um arquivo DXF, todos os objetos AEC são explodidos em objetos primitivos do AutoCAD. Reabrir o arquivo no software não restaura esses objetos primitivos para objetos AEC.

---

1 Clique ÿ Exportar ÿ AutoCAD.

2 Selecione o formato DXF que deseja usar.

3 Insira um nome de arquivo e especifique um caminho, se necessário.

O nome de arquivo padrão inclui qualquer prefixo ou sufixo especificado na guia Editor AEC da caixa de diálogo Opções. Para obter mais informações, consulte Alterar as configurações do Editor AEC na página 203.

4 Clique em Salvar.

Machine Translated by Google

5 Interoperabilidade com outros Formulários

O AutoCAD Architecture 2011 é compatível com outros aplicativos de software da Autodesk (como o Autodesk® Land Desktop e o Autodesk® DWF™ Viewer), bem como aplicativos com certificação IFC. Os recursos de interoperabilidade expandem a usabilidade do AutoCAD Architecture. Por exemplo, você pode importar dados LandXML e usar as informações topográficas para localizar seu prédio adequadamente.

Importando e exportando arquivos IFC

Com base em padrões internacionais estabelecidos para objetos comuns na indústria da construção, o formato de arquivo Industry Foundation Classes (IFC) fornece uma solução de interoperabilidade entre diferentes aplicativos de software. O uso do IFC reduz a perda de informações quando os arquivos são transmitidos.

O AutoCAD Architecture é certificado pela IFC para importar e exportar arquivos IFC versão 2x3. Os arquivos IFC das versões 2x2 e 2x também podem ser importados se os dados forem compatíveis com 2x3 e consistentes com os acordos de implementação definidos para a visão de coordenação IFC 2x3. Para informações mais detalhadas, acesse *http://www.iai-international.org* e procure pelo recurso Web IfcWiki.

A certificação IFC aumenta sua capacidade de compartilhar informações do projeto entre disciplinas e aplicações técnicas ao longo da vida do projeto. Usando o formato IFC, você pode exportar esses desenhos para outros aplicativos certificados pela IFC que não poderiam abrir um arquivo DWG. Por exemplo, modelos de construção desenhados no AutoCAD Architecture são salvos em um formato de arquivo DWG. Você pode exportar o desenho usando o formato IFC. Da mesma forma, você pode importar um arquivo IFC para criar e trabalhar em um DWG que foi originalmente criado em um formato diferente de DWG.

A fidelidade visual para objetos tridimensionais (3D) é mantida nas visualizações do modelo. Isso significa que as dimensões são mantidas para objetos 3D exportados para IFC.

Machine Translated by Google

Os objetos devem ser dimensionalmente precisos no modelo IFC único porque ele é compartilhado por diversas aplicações.

Para obter informações sobre outros métodos de compartilhamento de desenhos com usuários externos, consulte Compartilhamento de desenhos com usuários do AutoCAD na página 211.

Informações gerais para exportar arquivos de desenho para IFC

Somente um desenho atualmente ativo pode ser exportado para IFC. O processo de exportação gera 2 arquivos:

ÿ Um arquivo IFC que contém informações especificadas para o número do projeto e nome, caminho do arquivo e referências externas (xrefs).

ÿ Um arquivo LOG que contém dados sobre informações (objetos e localização geográfica) no desenho. Este arquivo é armazenado no mesmo local que o arquivo IFC.

A configuração de exibição atual para o desenho que está sendo exportado é o que define as informações gráficas e a geometria do arquivo IFC. Os objetos que normalmente seriam exibidos na configuração de exibição atual são exportados independentemente de suas camadas estarem congeladas ou desativadas. Para obter mais informações, consulte Representações de exibição na página 789.

Você pode exportar um conjunto de propriedades como IfcElementQuantity se um objeto com uma definição de conjunto de propriedades tiver um sufixo de IfcElementQuantity. A definição do conjunto de propriedades também deve incluir pelo menos um nome de propriedade com um valor, como IfcQuantityArea, IfcQuantityCount ou IfcQuantityLength. Essas informações são exibidas na guia Dados estendidos da paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

Você pode usar o conjunto de propriedades IfcBaseProperty para especificar o nome e o tipo de objeto para cada entidade IFC exportada. Essas informações também são preservadas no mesmo conjunto de propriedades ao importar um arquivo IFC.

Os espaços e seus limites devem ser definidos como Associativos se você deseja exportar informações de limite de espaço. Quando houver um limite virtual - um limite entre espaços ou um espaço sem nada nele - desenhe uma linha ao longo do limite esperado e defina Espaços delimitados como Sim. Este espaço será exportado como um limite de espaço virtual no IFC. Para obter mais informações, consulte Tornar um espaço associativo ou não associativo na página 2936.

Um valor deve ser especificado na caixa de diálogo Localização geográfica se você deseja exportar para o Norte verdadeiro. Para obter mais informações, consulte Exibir as informações de localização geográfica na Ajuda do AutoCAD.

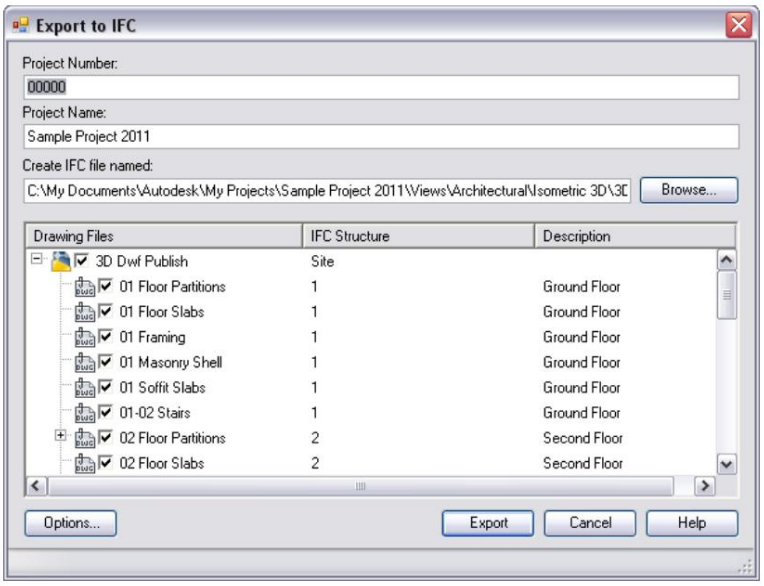
Machine Translated by Google

Desenhos de projetos de arquitetura do AutoCAD

Quando você exporta um arquivo de desenho de uma pasta de projeto do AutoCAD Architecture, o arquivo de desenho é mapeado para (Ifc)Site por padrão se o desenho incluir pelo menos uma refex. O desenho do terreno (Ifc) pode conter objetos de construção e geometria do terreno, bem como refexs.

As informações de identificação são exibidas por padrão no projeto, incluindo número do projeto, nome do projeto e atribuições de nível de refexs, quando você seleciona um desenho do projeto para exportação.

Você controla quais refexs no arquivo de projeto são exportadas e como elas são exibidas no arquivo IFC aceitando as atribuições de nível padrão ou especificando um rótulo diferente. Todos os desenhos atribuídos à mesma estrutura IFC são exportados para um IfcBuildingStorey no arquivo IFC. Para obter mais informações sobre como trabalhar com projetos do AutoCAD Architecture, consulte Conceitos de gerenciamento de desenhos na página 291.



Exportando um desenho de um projeto de arquitetura do AutoCAD

Use este procedimento para exportar um desenho de projeto como um arquivo IFC. Selecione o desenho na guia Constructs, Views ou Sheets do Project Navigator.

Machine Translated by Google

As refexs contidas no desenho que está sendo exportado são listadas na exibição em árvore abaixo do nome do desenho. Se eles foram descarregados no desenho, eles são sombreados na caixa de diálogo Exportar para IFC. Para obter mais informações, consulte Antes de começar: referências externas na página 300.

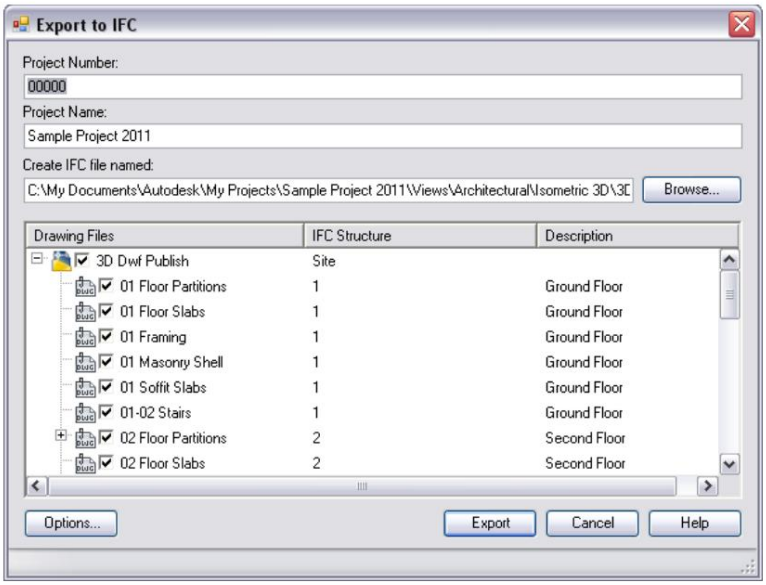
Se os desenhos foram atribuídos a níveis como parte do projeto AutoCAD Architecture, um rótulo correspondente é exibido por padrão em Estrutura IFC.
Caso contrário, eles são mapeados para o Nível 1 por padrão.

Se houver objetos que você deseja classificar como um tipo diferente de objeto para exportação, o desenho com os objetos classificados deve ter sido salvo anteriormente. Para obter mais informações, consulte Classificando objetos AEC para exportação na página 234.

1 Na guia Constructs, Views ou Sheets no Project Navigator, abra o desenho que você deseja exportar como um arquivo IFC.

2 clique ÿ Exportar ÿ IFC (Industry Foundation Classes).

Como alternativa, na linha de comando, digite -IfcExport e selecione as opções de exportação.



3 Na caixa de diálogo Exportar para IFC, o número e o nome do projeto exibir por padrão. Modifique-os, se necessário.

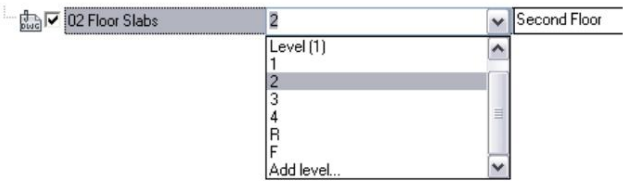
Machine Translated by Google

4 Se quiser alterar o valor padrão para Criar arquivo IFC nomeado, insira um novo nome; ou clique em Procurar, navegue até o arquivo e selecione-o.

5 Em Arquivos de desenho, selecione os arquivos de desenho a serem exportados.

Se você selecionar uma refex no nível superior, todas as refexs aninhadas neste desenho também serão selecionadas. Expanda o nível superior e selecione xrefs individualmente, se necessário.

6 Se quiser alterar as legendas dos arquivos de desenho selecionados, clique no rótulo na coluna Estrutura IFC e selecione um nível diferente na lista suspensa ou digite o texto no campo.



Se você deseja que refexs sejam exibidas como um nível distinto dentro do arquivo IFC, especifique rótulos de identificação diferentes em Estrutura IFC. Você pode especificar o mesmo identificador, como Nível (1), para várias refexs para combinar os objetos dentro dessas refexs em um IfcBuildingStorey.

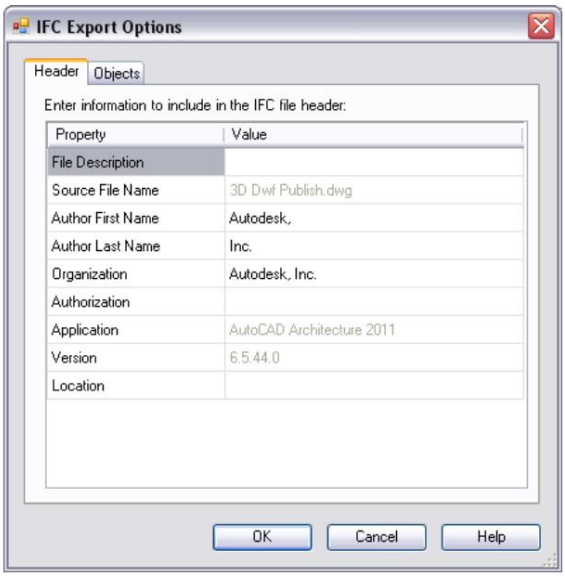
7 Digite uma descrição do arquivo para exportação.

Você pode selecionar vários arquivos de desenho e alterar todos os rótulos ou descrições ao mesmo tempo.

Especificar opções de exportação

8 Clique em Opções e clique na guia Cabeçalho.

Machine Translated by Google

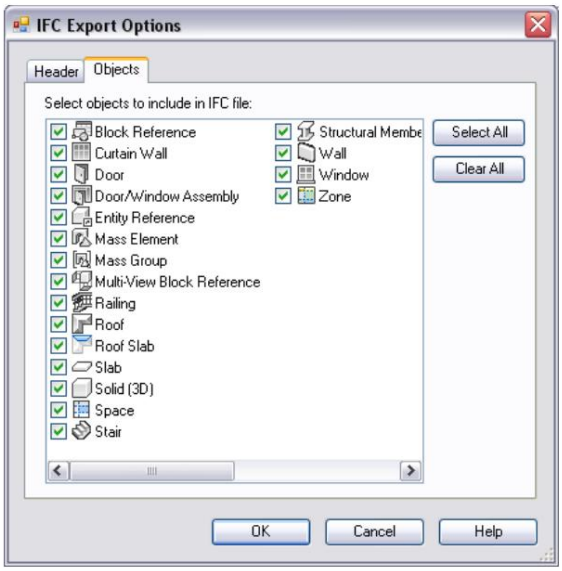


O nome do desenho ativo em sua tela é exibido na guia Cabeçalho da caixa de diálogo Opções de exportação IFC. Você pode adicionar informações sobre o arquivo de desenho a ser exportado, como descrição do desenho, autor e nome da empresa, dados de autorização e localização geográfica da edificação. Por exemplo, você pode inserir a descrição de um desenho estrutural como Estrutura para edifício comercial 152 na guia Cabeçalho. Essas informações são exibidas no cabeçalho do arquivo IFC quando o arquivo é exibido.

Outros dados são exportados com o desenho por padrão e incluem o nome do arquivo de desenho de origem e o nome e a versão do aplicativo no qual foi criado.

9 Digite as informações a serem incluídas e clique na guia Objetos.

Machine Translated by Google



Você pode selecionar ou excluir objetos para exportação com o arquivo de desenho. Quando o arquivo IFC for visualizado, os únicos objetos incluídos serão aqueles que você selecionou. Por exemplo, você pode selecionar Laje e Componente estrutural e excluir todos os outros objetos da exportação.

Quando você especifica opções de exportação para seus objetos, as seguintes restrições se aplicam:

ÿ A classificação de um objeto tem precedência sobre o tipo de objeto. Por exemplo, se você classificar um elemento de massa como uma rampa e depois exportar o desenho sem Elemento de massa selecionado na guia Objetos, o elemento de massa recém-classificado não será incluído no processo de exportação.

ÿ Quaisquer alterações feitas em qualquer uma das guias da caixa de diálogo Opções de exportação IFC tornam-se as novas configurações padrão.

ÿ Para objetos selecionados a serem exportados, sua exibição as representações devem estar ativas na configuração de exibição atual.

10 Selecione os objetos a serem incluídos e clique em OK.

11 Clique em Exportar.

Machine Translated by Google

Exportando Desenhos Independentes

Os desenhos criados fora de um projeto do AutoCAD Architecture podem ser exportados para um arquivo IFC com ou sem xrefs.

ÿ Se você estiver exportando um arquivo de desenho que contém xrefs, o arquivo de desenho hospedeiro é mapeado para (Ifc)Site por padrão. O arquivo (Ifc)Site pode conter objetos de construção e geometria do terreno, bem como refexs.

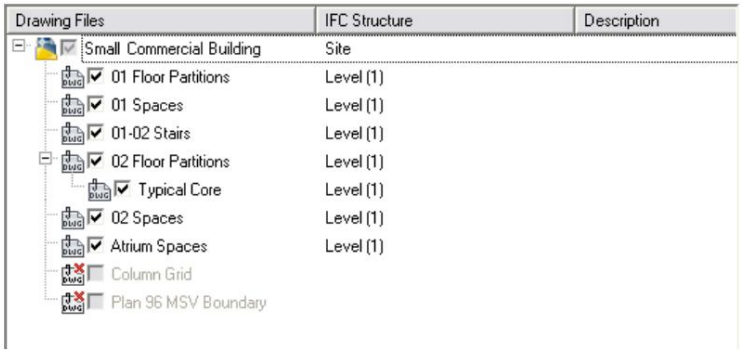
ÿ Se você estiver exportando um desenho que não contém nenhuma refex, todos os objetos do desenho estarão contidos em (Ifc)Building. O arquivo IFC não conterá um IfcSite ou um IfcBuildingStorey. Sem o IfcSite, as informações de localização geográfica, como longitude e latitude, não podem ser exportadas.
Essas informações são rastreadas no arquivo LOG. Para obter mais informações, consulte Informações gerais para exportar arquivos de desenho para IFC na página 220.

Exportando um desenho com referências externas

Use este procedimento para exportar um desenho como um arquivo IFC e incluir refexs selecionadas. O desenho para exportação deve estar ativo em sua tela de desenho. Ele é mapeado para (Ifc)Site por padrão.

Se houver objetos que você deseja classificar como um tipo diferente de objeto para exportação, o desenho com os objetos classificados deve ter sido salvo anteriormente. Para obter mais informações, consulte Classificando objetos AEC para exportação na página 234.

As refexs contidas neste desenho são listadas na visualização em árvore abaixo do nome do desenho e são mapeadas para o nível (1) por padrão. Se as refexs estiverem faltando no desenho, elas não estarão disponíveis na caixa de diálogo Exportar para IFC. O ícone ao lado do nome do arquivo indica se a refex foi descarregada no desenho hospedeiro.

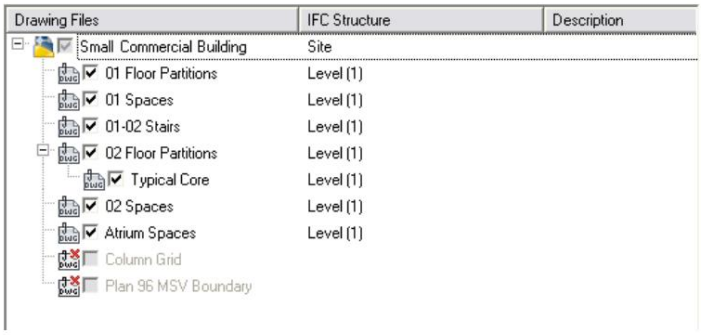


1 Abra o desenho que deseja exportar como um arquivo IFC.

Machine Translated by Google

2 clique ÿ Exportar ÿ IFC (Industry Foundation Classes).

Como alternativa, na linha de comando, digite -IfcExport e selecione as opções de exportação.



3 Na caixa de diálogo Exportar para IFC, para Número do projeto, insira um projeto número para o desenho.

4 O nome do desenho que está sendo exportado é exibido para Nome do projeto por padrão. Modifique isso, se necessário.

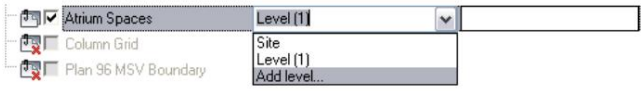
5 Para alterar o valor padrão para Criar arquivo IFC nomeado, clique em Navegue, navegue até o arquivo desejado e selecione-o.

6 Em Arquivos de desenho, selecione os arquivos de desenho a serem exportados.

Se você selecionar uma refex no nível superior, todas as refexs aninhadas neste desenho também serão selecionadas. Expanda o nível superior e selecione xrefs individualmente, se necessário.

7 Para alterar o rótulo na coluna Estrutura IFC, selecione ou adicione um nível diferente na lista suspensa ou digite o texto no campo.

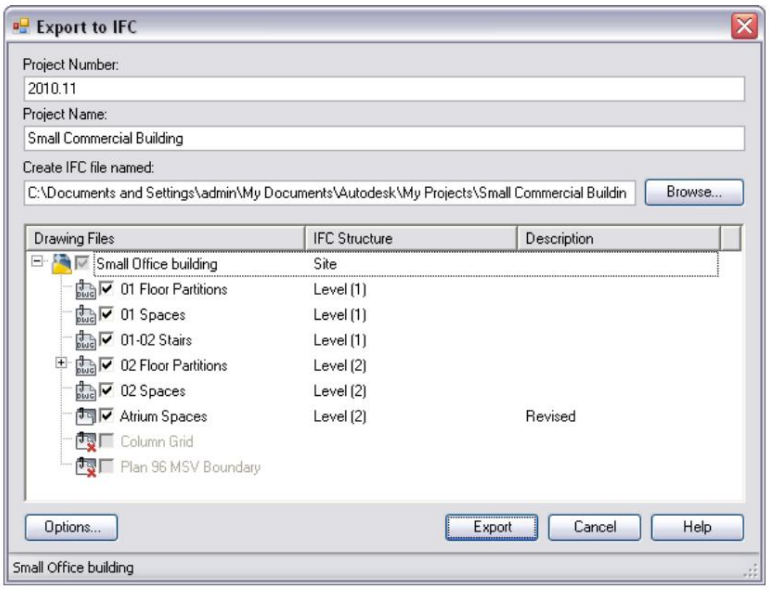
Se você deseja que refexs sejam exibidas como um nível distinto dentro do arquivo IFC, especifique rótulos de identificação diferentes. Você pode especificar o mesmo identificador, como Nível (1), para várias refexs para combinar os objetos dentro dessas refexs em um IfcBuildingStorey.



8 Digite uma descrição do arquivo para exportação.

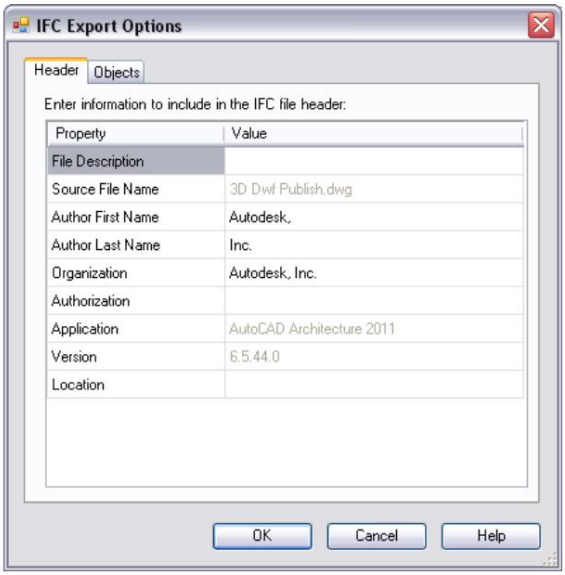
Você pode selecionar vários arquivos de desenho e alterar todos os rótulos ou descrições ao mesmo tempo.

Machine Translated by Google



Especificar opções de exportação

9 Clique em Opções e clique na guia Cabeçalho.

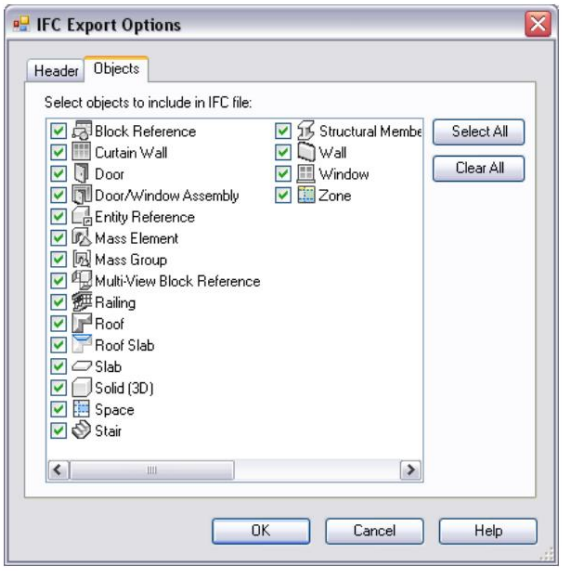


Machine Translated by Google

O nome do desenho ativo em sua tela é exibido na guia Cabeçalho da caixa de diálogo Opções de exportação IFC. Você pode adicionar informações sobre o arquivo de desenho a ser exportado, como descrição do desenho, autor e nome da empresa, dados de autorização e localização geográfica da edificação. Por exemplo, você pode inserir a descrição de um desenho estrutural como Estrutura para edifício comercial 152 na guia Cabeçalho. Essas informações são exibidas no cabeçalho do arquivo IFC quando o arquivo é exibido.

Outros dados são exportados com o desenho por padrão e incluem o nome do arquivo de desenho de origem e o nome e a versão do aplicativo no qual foi criado.

10 Digite as informações e clique na guia Objetos.



Você pode selecionar ou excluir objetos para exportação com o arquivo de desenho. Quando o arquivo IFC for visualizado, os únicos objetos incluídos serão aqueles que você selecionou. Por exemplo, você pode selecionar Laje e Componente estrutural e excluir todos os outros objetos da exportação.

Quando você especifica opções de exportação para seus objetos, as seguintes restrições se aplicam:

ÿ A classificação de um objeto tem precedência sobre o tipo de objeto. Por exemplo, se você classificar um elemento de massa como uma rampa e depois exportar o desenho sem Elemento de massa selecionado na guia Objetos, o elemento de massa recém-classificado não será incluído no processo de exportação.

Machine Translated by Google

ÿ Qualquer alteração feita em qualquer uma das guias da caixa de diálogo Opções de exportação IFC torna-se a nova configuração padrão.

ÿ Para objetos selecionados a serem exportados, sua exibição as representações devem estar ativas na configuração de exibição atual.

11 Selecione os objetos para exportação e clique em OK.

12 Clique em Exportar.

Exportando um desenho sem referências externas

Use este procedimento para exportar um desenho como um arquivo IFC quando o desenho não contiver refexs. O desenho para exportação deve estar ativo em sua tela de desenho. Ele é mapeado para (Ifc)Building por padrão.

Se houver objetos que você deseja classificar como um tipo diferente de objeto para exportação, o desenho com os objetos classificados deve ter sido salvo anteriormente. Para obter mais informações, consulte Classificando objetos AEC para exportação na página 234.

1 Abra o desenho que deseja exportar como um arquivo IFC.

2 clique ÿ Exportar ÿ IFC (Industry Foundation Classes).

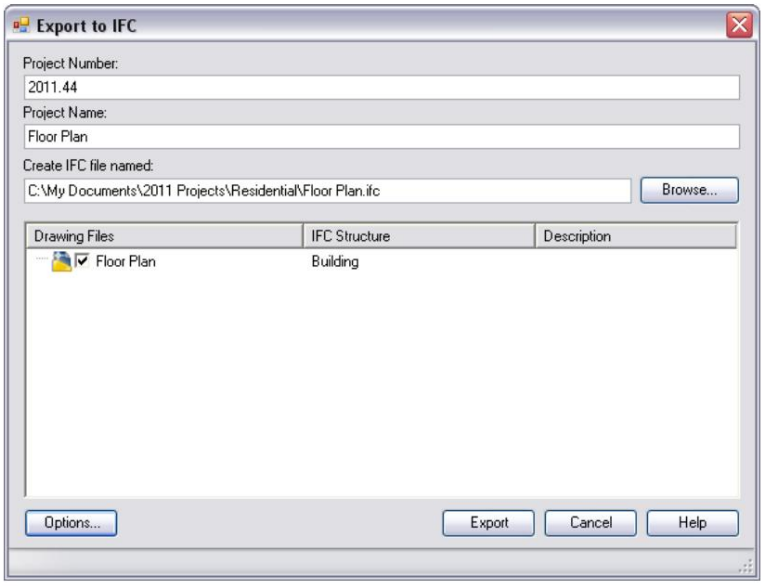
Como alternativa, na linha de comando, digite -IfcExport e selecione as opções de exportação.

3 Na caixa de diálogo Exportar para IFC, para Número do projeto, insira um projeto número para o desenho.

4 O nome do desenho que está sendo exportado é exibido para Nome do projeto por padrão. Modifique isso, se necessário.

5 Se quiser alterar o valor padrão de onde o arquivo IFC é exportado, clique em Procurar, navegue até o arquivo desejado e selecione-o.

Machine Translated by Google



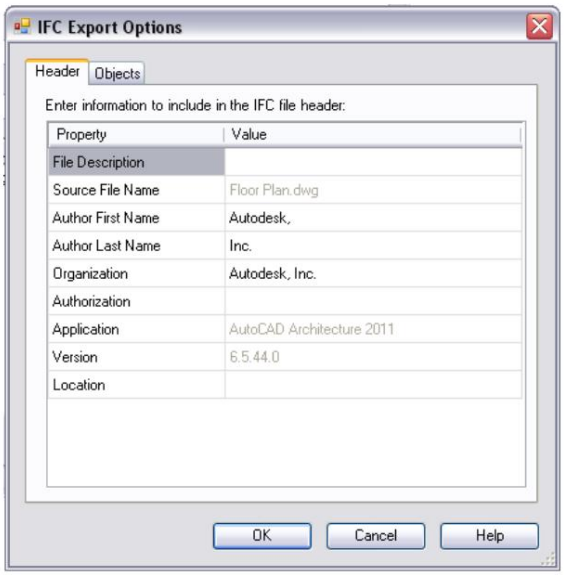
6 Digite uma descrição do arquivo para exportação.

Você pode selecionar vários arquivos de desenho e alterar todos os rótulos ou descrições ao mesmo tempo.

Especificar opções de exportação

7 Clique em Opções e clique na guia Cabeçalho.

Machine Translated by Google

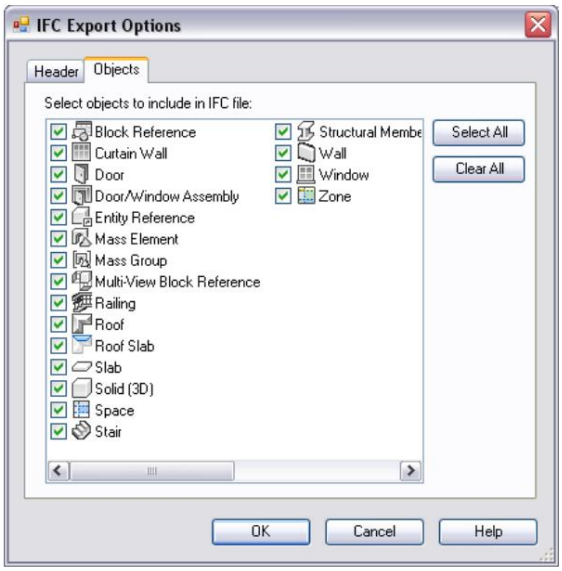


O nome do desenho ativo em sua tela é exibido na guia Cabeçalho da caixa de diálogo Opções de exportação IFC. Você pode adicionar informações sobre o arquivo de desenho a ser exportado, como descrição do desenho, autor e nome da empresa, dados de autorização e localização geográfica da edificação. Por exemplo, você pode inserir a descrição de um desenho estrutural como Estrutura para edifício comercial 152 na guia Cabeçalho. Essas informações são exibidas no cabeçalho do arquivo IFC quando o arquivo é exibido.

Outros dados são exportados com o desenho por padrão e incluem o nome do arquivo de desenho de origem e o nome e a versão do aplicativo no qual foi criado.

8 Digite as informações e clique na guia Objetos.

Machine Translated by Google



Você pode selecionar ou excluir objetos para exportação com o arquivo de desenho. Quando o arquivo IFC for visualizado, os únicos objetos incluídos serão aqueles que você selecionou. Por exemplo, você pode selecionar Laje e Componente estrutural e excluir todos os outros objetos da exportação.

Quando você especifica opções de exportação para seus objetos, as seguintes restrições se aplicam:

- ÿ A classificação de um objeto tem precedência sobre o tipo de objeto. Por exemplo, se você classificar um elemento de massa como uma rampa e depois exportar o desenho sem Elemento de massa selecionado na guia Objetos, o elemento de massa recém-classificado não será incluído no processo de exportação.
- ÿ Quaisquer alterações feitas em qualquer uma das guias da caixa de diálogo Opções de exportação IFC tornam-se as novas configurações padrão.
- ÿ Para objetos selecionados a serem exportados, sua exibição as representações devem estar ativas na configuração de exibição atual.

9 Selecione os objetos para exportação e clique em OK.

10 Clique em Exportar.

Machine Translated by Google

Classificação de objetos AEC para exportação

O uso de definições de classificação permite atribuir objetos AEC tridimensionais como diferentes tipos de objetos. Isso é útil se você deseja exportar o objeto em seu desenho como algo diferente para o arquivo IFC. Por exemplo, você pode desenhar um elemento de massa e classificá-lo como um tipo de objeto específico. Para obter mais informações sobre como atribuir classificações a objetos, consulte Definições de classificação na página 3834.

Um arquivo de desenho de classificações (que pode ser usado para objetos na exportação) está disponível no software e pode ser encontrado em ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\IfcPropertySet_Definition.dwg.

IMPORTANTE IfcSiteGeometry é uma classificação única. Essa classificação pode ser aplicada a qualquer objeto, mas o objeto deve estar em um desenho IfcSite para que a classificação seja retida quando exportada. Se não for um desenho IfcSite (a estrutura IFC para desenhos com xrefs anexadas), a classificação IfcSiteGeometry não é preservada quando exportada para IFC.

Use este procedimento para classificar um objeto AEC 3D para exibição como algo diferente no arquivo IFC.

1 Abra o desenho que contém os objetos que deseja classificar Para exportar.

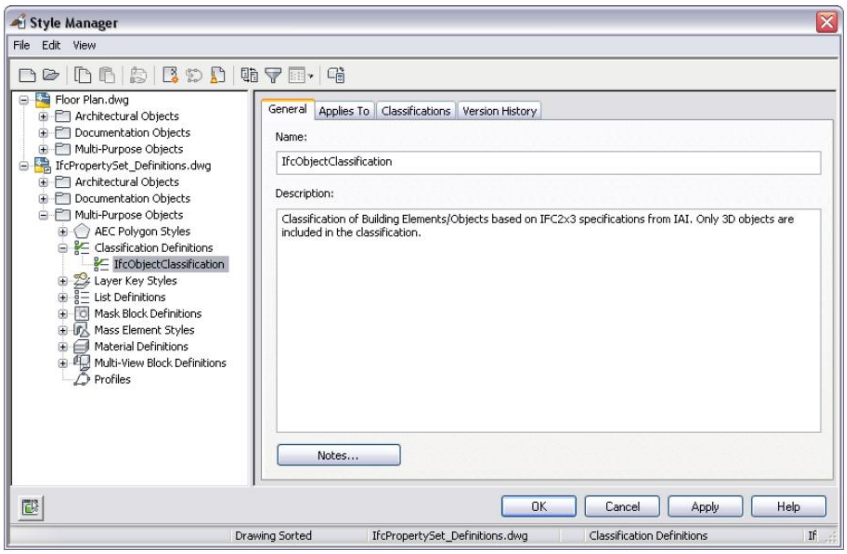
2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 No Gerenciador de estilo, (desenho aberto).

clique em **4** Na caixa de diálogo Abrir desenho, navegue até *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\IfcPropertySet_Definition.dwg* e clique em Abrir.

5 No Gerenciador de estilo, expanda o arquivo de desenho IFC, expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de classificação.

Machine Translated by Google



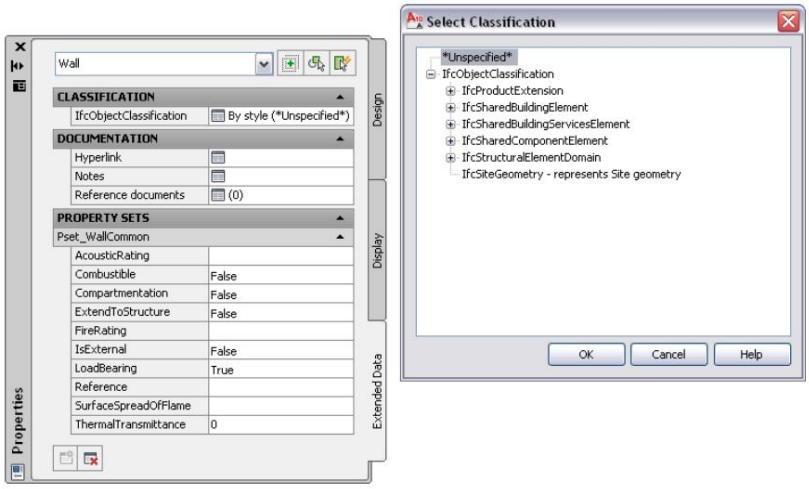
6 Clique com o botão direito do mouse em Definições de classificação e clique em Copiar.

7 Selecione o desenho no qual adicionar as classificações IFC (o desenho aberto na etapa 1), clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

8 Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilos.

9 Na área de desenho, selecione os objetos a serem classificados, abra a paleta Propriedades e clique na guia Dados estendidos.

10 Clique ao lado de IFCObjectClassification.



Machine Translated by Google

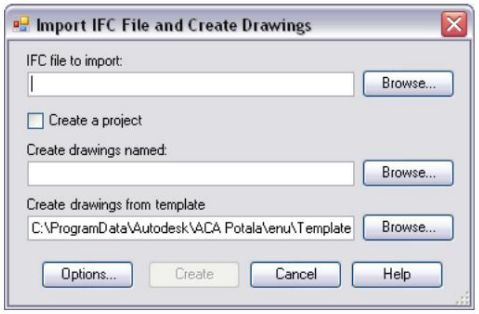
11 Na caixa de diálogo Selecionar classificação, selecione a classificação e Clique OK.

12 Salve seu desenho antes de continuar a exportá-lo para um arquivo IFC. Para obter mais informações, consulte Informações gerais para exportar arquivos de desenho para IFC na página 220.

IMPORTANTE Salve este arquivo de desenho com as classificações antes de exportar o arquivo como desenho hospedeiro ou refex.

Como os arquivos IFC são importados

Quando você importa um arquivo IFC, são criados arquivos de desenho que correspondem a cada parte da estrutura do projeto IFC. Os arquivos são refex juntos em um arquivo de host principal que representa todo o arquivo IFC. O processo de importação também cria um arquivo LOG que contém informações de objeto e localização geográfica. Este arquivo é armazenado no mesmo local que o arquivo IFC importado. Os arquivos IFC podem ser importados para um projeto do AutoCAD Architecture ou como desenhos independentes.



Pode ser necessário ativar alguns componentes de exibição de objetos (como superfícies de espaços) para que sejam exibidos após a importação de um arquivo IFC. Para obter mais informações, consulte Representações de exibição na página 789.

Ao importar um arquivo IFC, você especifica um nome para o desenho que está sendo criado a partir do arquivo IFC. Este desenho contém apenas refexs. Por exemplo, importar um arquivo IFC e nomeá-lo Small Office Building cria um arquivo DWG chamado Small Office Building.dwg, que contém todas as refexs que correspondem a cada parte da estrutura do projeto contida no arquivo IFC.
Durante o processo de importação, ocorre o seguinte:

ÿ Um desenho de terreno é criado com informações de campo, se existirem no arquivo IFC. Se o arquivo IfcSite não tiver um nome atribuído, um arquivo de desenho do terreno será criado com –Site anexado. Se houver um nome IfcSite especificado no arquivo IFC, um

Machine Translated by Google

desenho padrão é criado com o nome de Site.dwg. A localização geográfica é importada por padrão se o arquivo IfcSite contiver a latitude e a longitude do site. (As informações geográficas para um desenho com várias refexs são determinadas pelo desenho hospedeiro.) Você pode ver essas informações na caixa de diálogo Localização geográfica. Para obter mais informações, consulte Exibir as informações de localização geográfica na Ajuda do AutoCAD.

ÿ O processo de importação aplica um nome ao projeto ou arquivo de desenho:

Se o arquivo IFC for importado Então… como...	
um projeto AutoCAD Architecture	o nome IfcBuilding é usado com o nome do projeto. (Observe que o AutoCAD Architecture usa o nome do projeto (que você especificou na caixa de diálogo Exportar para IFC) como o nome IfcBuilding. Isso pode ser notado se você estiver importando um arquivo IFC originado no AutoCAD Architecture.)
desenhos independentes	o desenho é criado com o nome do projeto original anexado. Usando o exemplo Small Office Building, o nome do desenho seria Small Office Building-Commercial Project.dwg porque Projeto Comercial era o nome IfcBuilding no arquivo IFC.

ÿ Um desenho é criado para cada IfcBuildingStorey contido no arquivo IFC. Os arquivos são criados usando o nome do desenho com o nome do IfcStorey anexado. Esses arquivos são referenciados no arquivo de projeto.

ÿ Objetos em arquivos com cores especificadas como 0, 0, 0 ou 255, 255, 255 são exibidos com o AutoCAD Color Index (ACI) 7 atribuído por padrão.

Objetos arquitetônicos e IFC Conforme mostrado

na tabela a seguir, os objetos de construção mais comuns importados de um arquivo IFC são criados como os objetos correspondentes do AutoCAD Architecture no arquivo de desenho resultante. No entanto, no caso de um objeto IFC com geometria complexa que não corresponda diretamente aos componentes de sua contraparte do AutoCAD Architecture, um bloco de exibição personalizado é criado na representação de exibição do modelo. Portanto, a geometria 3D na representação de exibição do modelo nem sempre corresponde exatamente à exibição do plano

Machine Translated by Google

representação. Para obter mais informações, consulte Representações de exibição na página 789.

Quando você importa um…	O AutoCAD Architecture cria um…
IfcBeam	Feixe
IfcColumn	Coluna
IfcCurtainWall	parede de cortina
IfcDoor	Porta
IfcElementAssembly	Bloco de múltiplas visualizações
Abertura do Ifc	Abertura
Membro do Ifc	Braçadeira
IfcRailing	Bloco de múltiplas visualizações
IfcRamp	Bloco de múltiplas visualizações
IfcRoof (objeto com geometria)	Bloco de múltiplas visualizações
IfcLaje	Laje
IfcSlab (objeto com tipo pré-definido de laje de cobertura Telhado ou um agregado de lajes, como um telhado de duas águas)	
IfcSpace	Espaço
IfcStair	Bloco de múltiplas visualizações
IfcWall	Parede
IfcWallStandardCase (uma parede vertical com espessura uniforme)	Parede
IfcWindow	Janela
IfcBuildingElementProxy (por exemplo, bloco de várias visualizações objetos IFC que representam móveis)	

Machine Translated by Google

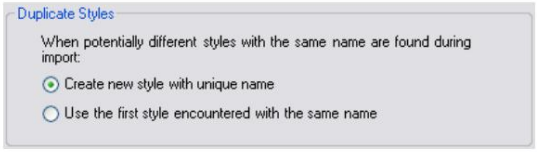
Quando você importa todos os outros objetos IFC com uma representação geométrica 3D (por exemplo, objetos IFC que representam tubos ou dutos), o AutoCAD Architecture cria um bloco de múltiplas vistas.

Opções para importar objetos AEC

Ao importar um arquivo IFC, você pode especificar os objetos a serem importados. Por exemplo, se você deseja criar um arquivo de desenho que exibe apenas as paredes cortina do arquivo IFC, pode limpar todos os outros objetos listados na caixa de diálogo Opções de importação IFC. Quando o desenho for visualizado, os únicos objetos incluídos serão aqueles que você selecionou.

Os nomes de estilo armazenados no arquivo IFC são exibidos na paleta Propriedades e no Gerenciador de estilo. Se não houver nomes de estilo específicos no arquivo IFC, os nomes de estilo serão criados de forma incremental, como IFCSTYLE(0).

Você pode especificar como e quando os estilos são criados se houver vários estilos com o mesmo nome no arquivo IFC. Eles podem ser exibidos incrementalmente com um sufixo de número ou exibidos com o nome encontrado pela primeira vez, independentemente de os estilos serem os mesmos, durante a importação.

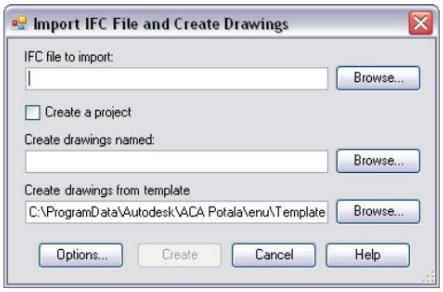


Machine Translated by Google

Importando um arquivo IFC

Use este procedimento para importar um arquivo IFC. Ao selecionar um arquivo IFC para importar, você especifica se deseja criar os desenhos em um projeto do AutoCAD Architecture ou como um conjunto de desenhos independentes.

1 Clique ÿ Open ÿ IFC (Industry Foundation Classes).



2 Na caixa de diálogo Importar arquivo IFC e criar desenhos, clique em Procurar arquivo IFC para importar, navegue até o arquivo IFC desejado e selecione-o.

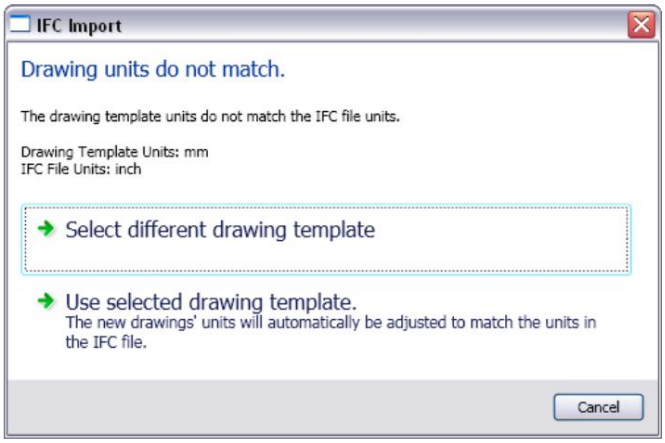
3 Especifique se o arquivo importado deve fazer parte de um projeto:

Se você quiser…	Então…
importe o arquivo e crie um projeto e desenhos do projeto	selecione Criar um projeto e insira um nome de pasta para Criar projeto na pasta; ou clique em Procurar, navegue até a pasta desejada e selecione-a. Os desenhos são importados com a estrutura de um projeto do AutoCAD Architecture. Para obter mais informações, consulte Conceitos de gerenciamento de desenho na página 291.
importe o arquivo como desenhos independentes	insira um nome de desenho para Criar desenhos nomeados; ou clique em Procurar, navegue até o arquivo desejado e selecione-o. A menos que você especifique o contrário, o desenho é criado no mesmo local que o arquivo IFC.

Machine Translated by Google

4 Se quiser alterar o valor padrão para Criar desenhos a partir do modelo, clique em Procurar, navegue até o arquivo DWT desejado e selecione-o.

Se o modelo (arquivo DWT) selecionado não tiver as mesmas unidades do arquivo IFC que está sendo importado, você terá a opção de continuar com esse modelo ou selecionar um modelo diferente. Se você optar por continuar com o modelo selecionado, as unidades no arquivo IFC substituirão as unidades no arquivo de modelo.



OBSERVAÇÃO O modelo selecionado torna-se o novo modelo padrão.

5 Clique em Opções para especificar as opções de importação e clique em OK:

Se você deseja...	**Então...**
altere o valor padrão de importar todos os objetos para selecionar objetos específicos para importar	em Selecionar objetos para importar do arquivo IFC, marque os objetos para importar ou desmarque os objetos para omitir. Clique em Selecionar tudo e Limpar tudo para ajudar com a seleção. Para obter mais informações, consulte Opções para importar objetos AEC na página 239.
ter um novo nome de estilo criado para corresponder a cada instância do nome do estilo no arquivo IFC	selecione Criar novo estilo com nome exclusivo. Para obter mais informações, consulte Opções para importar objetos AEC na página 239. Se existirem várias ocorrências do mesmo nome de estilo, um número será exibido gradualmente no final do nome.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
usar a primeira instância de o nome do estilo para todos os objetos	selecione Usar o primeiro estilo encontrado com o mesmo nome. Para obter mais informações, consulte Opções para importar objetos AEC na página 239.

6 Clique em Criar:

Se você…	Então…
especificado Crie desenhos de projeto ao importar o arquivo IFC	o Project Navigator é aberto na tela de desenho. Use o Project Navigator para navegar pelos desenhos do projeto criados na importação. Para obter mais informações, consulte Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto na página 289.
criado standalone draw- clique em Sim. e deseja visualizar o desenho de nível superior	
desenhos criados fora do número do clique de um AutoCAD Architec projeto de ture e deseja ver um desenho diferente	

Se houver um componente de um objeto que não é exibido após a importação de um arquivo IFC, abra a representação de exibição do objeto e, na guia Camada/ Cor/Tipo de linha, ative o componente de exibição selecionando o ícone de lâmpada em Visível . Para obter mais informações, consulte Representações de exibição na página 789.

IMPORTANTE Se o AutoCAD Architecture ficar sem memória durante a importação, uma mensagem será exibida na linha de comando e o processo de importação falhará. Continuar a usar o AutoCAD Architecture nessas condições pode afetar o trabalho subsequente. O procedimento correto é fechar e reiniciar o aplicativo. Você pode tentar novamente a importação após:

ÿ Fechando todos os outros aplicativos.

ÿ Limitando os objetos para importação nas opções de importação IFC diálogo.

ÿ Mudando para um sistema de 64 bits.

Machine Translated by Google

Importando componentes de construção do Autodesk Inventor

O AutoCAD Architecture 2011 pode importar dados do Autodesk Inventor. Esse recurso permite que os projetistas de componentes de sistemas mecânicos de construção fabricados e elementos arquitetônicos exportem a geometria do projeto digital sem perda de dados. Esses dados podem ser importados por arquitetos que projetam edifícios e sistemas mecânicos com o AutoCAD Architecture.

Anteriormente, a exportação de um componente de construção do Inventor ocasionava alguma perda de informações quando os dados eram importados para o AutoCAD Architecture. Essa perda de informações pode ser necessária para proteger a propriedade intelectual do projetista do item fabricado ou para reduzir a complexidade e o tamanho dos dados transmitidos ao modelo arquitetônico ou de engenharia. Para atingir o nível desejado de informações nos dados exportados, o Inventor agora emprega uma redução de dados personalizada do modelo arquitetônico ou de engenharia.

Requisitos de exportação no Autodesk Inventor

Para que um componente de construção seja importado corretamente para o AutoCAD Architecture, ele deve ser preparado para exportação no Autodesk Inventor e salvo como um arquivo Bulding Component Autodesk Exchange (*.adsk). Para obter mais informações, consulte o Guia do usuário do Inventor.

Formato de Importação

Ao importar um componente de construção do Inventor para o AutoCAD Architecture, você pode escolher se o componente é importado como um bloco de múltiplas vistas ou um bloco.

Alterando o UCS durante a importação

Ao importar componentes de construção do Inventor para o AutoCAD Architecture, você pode alterar o UCS original. Por exemplo, um componente de construção poderia ter sido projetado no Inventor usando um sistema de coordenadas com os eixos X e Z como os eixos do plano de solo horizontal e o eixo Y como o eixo vertical. Ao importar para o AutoCAD Architecture, no entanto, é necessário um sistema de coordenadas diferente com os eixos X e Y como os eixos do plano de solo horizontal e o eixo Z como o eixo vertical, a fim de evitar a importação do componente deitado de costas. Neste caso, o UCS pode ser alterado durante a importação da peça.

Componentes de reimportação

Se um componente de construção tiver sido importado para o AutoCAD Architecture e, em seguida, uma alteração for feita no arquivo original, na reimportação, você poderá escolher

Machine Translated by Google

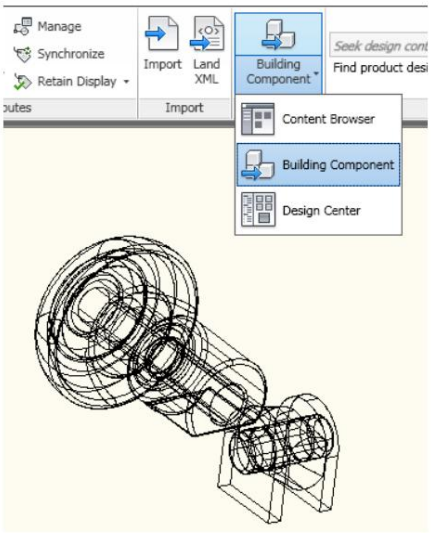
se o bloco ou bloco de múltiplas vistas existente é substituído pelo componente atualizado ou se a nova versão deve ser importada como um novo bloco ou bloco de múltiplas vistas.

Importando um componente de construção para o AutoCAD Architecture

Use este procedimento para importar um componente de construção do Inventor para o AutoCAD Architecture.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Conteúdo ÿ Navegador de conteúdo menu suspenso ÿ Componente de construção.

Inserir um componente do Inventor como um bloco de múltiplas vistas

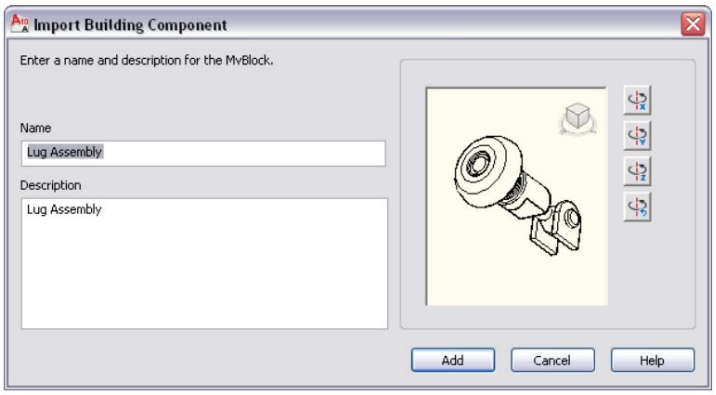


2 Na caixa de diálogo Importar componente de construção, selecione o arquivo Autodesk Exchange Format (*.adsk) que deseja importar.

3 Selecione se deseja importar o componente como um bloco ou um bloco de múltiplas vistas.

Isso abre a caixa de diálogo Importar, onde você pode especificar um nome, descrição e alterar a orientação do bloco ou bloco de múltiplas vistas durante a inserção.

Machine Translated by Google



4 Ao inserir um único bloco, a imagem no visualizador será o bloco inserido, ou seja, frontal, superior, etc. Qualquer vista axonométrica inserirá o bloco 3D.

Se necessário, use o ViewCube na janela de visualização para exibir o componente na vista desejada.

5 Use os botões Girar para girar o modelo em torno de seu X, Y ou Z eixo quando inserido no desenho.

6 Siga um destes procedimentos:

- Se estiver inserindo um bloco de múltiplas vistas, clique em Adicionar. Em seguida, especifique o ponto de inserção no desenho.
- Se você estiver inserindo um bloco, clique em Inserir (para inserir a referência de bloco) ou em Inserir tudo (para inserir a referência de bloco mais representações gráficas separadas de todas as direções da vista). Isso é recomendado se você deseja criar uma biblioteca de blocos e adicionar o bloco a ela. Em seguida, especifique o ponto de inserção, a escala X e Y e a rotação.

Dependendo se o componente foi inserido como bloco ou bloco multivista, você tem diferentes opções para editá-lo no AutoCAD Architecture. Para obter informações sobre blocos de múltiplas vistas, consulte Blocos de múltiplas vistas na página 2855. Para obter informações sobre blocos, consulte “Criar e usar blocos (símbolos)” na ajuda on-line do AutoCAD.

Importando LandXML

Os dados LandXML podem ser importados e convertidos em objetos. LandXML é o formato de dados XML padrão para engenharia civil e dados de pesquisa usados no

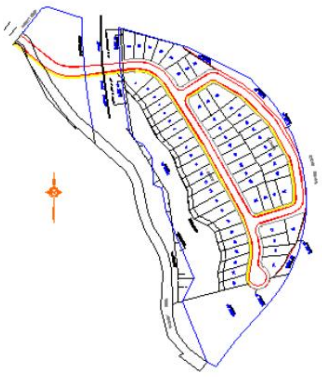
Machine Translated by Google

desenvolvimento de terras e indústrias de transporte. LandXML fornece um formato de dados adequado para arquivamento de dados de longo prazo e oferece um formato padrão para envio de design eletrônico.

Com LandXML, os profissionais de construção podem estender o valor downstream de seus dados desde o projeto até a construção e para agendamento e manutenção usando um formato que pode ser lido por muitos aplicativos.

Os arquivos LandXML são baseados no esquema LandXML, uma definição de esquema XML para dados civis e de pesquisa.

Layout de área residencial do Autodesk® Land Desktop



NOTA Para obter mais informações sobre LandXML, visite *http:// www.landxml.org.*

Você não pode converter objetos do AutoCAD Architecture em dados LandXML ou exportar arquivos DWG para o formato LandXML.

Versão do Esquema

Para importar arquivos LandXML, crie-os com o esquema LandXML versão 1.1. Observe que os arquivos LandXML criados com versões anteriores do LandXML (por exemplo, versão 0.88) não podem ser importados. Você pode baixar a versão mais recente do esquema LandXML em *http:// www.landxml.org.*

Machine Translated by Google

Tipos de dados suportados

O AutoCAD Architecture pode ler e converter os seguintes tipos de dados LandXML:

ÿ Encomendas

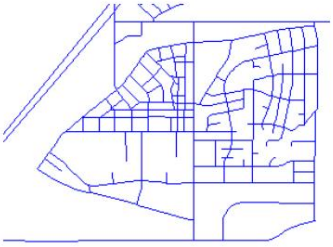
ÿ Pontos COGO

ÿ Superfícies

Encomendas

Pacotes são formas bidimensionais criadas a partir de linhas fechadas, arcos e polilinhas. Quando um lote é importado, o nome do lote e as linhas (segmentos) e curvas (arcos) que compõem o limite do lote são usados para a conversão.

Parcelas em um layout de rua do Autodesk® Land Desktop



Você pode converter lotes em espaços ou polilinhas. Ao converter lotes em espaços, você pode definir um estilo de espaço que é aplicado aos espaços gerados a partir dos lotes e o nome do lote é usado como o nome do espaço. Quando o lote é convertido em uma polilinha, o nome do lote é perdido.

Dados de encomendas em LandXML

```
<Parcel name="444" area="12846.9020">
    <Center>325.15651476 409.45999549</Center>
    <CoordGeom>
        <Line>
            <Start>304.67904916 281.77993878</Start>
            <End>401.62704976 468.02002165</End>
        </Line>
        <Line>
            <Start>401.62704976 468.02002165</Start>
            <End>269.16344536 478.58002603</End>
        </Line>
        <Line>
            <Start>269.16344536 478.58002603</Start>
            <End>304.67904916 281.77993878</End>
        </Line>
    </CoordGeom>
</Parcel>
```

Machine Translated by Google

Pontos COGO (Geometria Coordenada)

Você pode importar pontos LandXML COGO (geometria de coordenadas) e convertê-los em pontos do AutoCAD.

Engenheiros civis criam pontos COGO para localizar locais de levantamento cruciais. Um ponto COGO pode ser um ponto de referência do projeto - um dado comum que toda a equipe civil trabalha e a partir do qual todas as dimensões críticas estão localizadas.

NOTA Um arquivo LandXML geralmente contém um grande número de pontos COGO. Na maioria dos casos, você precisa apenas de um pequeno conjunto para trabalhar no desenho. Você não precisa importar todos os pontos COGO, apenas aqueles que possuem um significado especial para o desenho.

Os pontos COGO são a base para qualquer projeto de engenharia civil ou topografia.
No Land Desktop, você pode usar as teclas de descrição para colocar pontos no desenho com símbolos em camadas específicas. Ao importar um arquivo LandXML, você pode mapear os pontos selecionados para a camada apropriada.

Quando um ponto COGO é importado, ele é definido por suas coordenadas na forma de “norte leste” ou “elevação norte leste”.

Por exemplo, um ponto COGO pode ser representado como: *<CgPOINT NAME="1" DESC="MYPOINT">248.04605951 359.53997314 1.000000</CgPOINT>.*

Pontos COGO em um mapa

OBSERVAÇÃO O Autodesk Land Desktop usa dois sistemas de coordenadas para localizar pontos: X,Y e norte/leste. Quando você inicia um novo projeto, todos esses valores são padronizados como 0, de modo que a coordenada Y seja igual ao norte e a coordenada X seja igual ao leste. A menos que você altere isso no Land Desktop antes de exportar um desenho para LandXML, o valor de norte exportado será idêntico a Y e o valor de leste exportado será idêntico a X.

Superfícies

Na maioria das operações de levantamento e engenharia civil, você coleta informações sobre elevações para gerar contornos de superfície que representam um modelo da superfície do solo. As superfícies em LandXML são compostas de muitas faces que são TINs (Triangular Irregulated Networks) ou quadriláteros. Pontos ou contornos são geralmente uma parte primária da informação da superfície original e

Machine Translated by Google

são complementados com linhas de quebra e limites. Você pode criar uma superfície em LandXML e depois importá-la. Ele é convertido em um elemento de massa de forma livre.

Nos seguintes casos, a importação de superfícies pode criar erros ou falhar completamente:

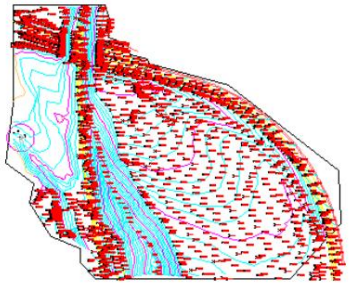
ÿ Superfícies com faces verticais

ÿ Superfícies com pequenos espaços entre as faces individuais

ÿ Superfícies com faces muito estreitas

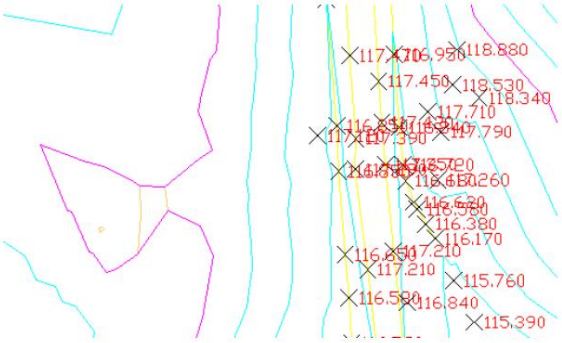
Se a importação falhar, uma mensagem de erro será exibida na linha de comando, como “Falha ao criar elemento de massa a partir do terreno”.

Modelo de superfície no Autodesk® Land Desktop



Um modelo de superfície geralmente é uma estrutura complexa com muitos pontos e faces definidores. Quando você converte um modelo de superfície em um elemento de massa de forma livre, os pontos e as faces são mesclados em um corpo de elemento de massa composto.

Detalhe do modelo de superfície



Machine Translated by Google

Um elemento de massa Free Form contém um grande número de alças. Exibir todas as alças pode diminuir o desempenho e ser desnecessário para usar o elemento de massa. Existem duas maneiras de controlar a exibição de alças em elementos de massa:

ÿ Por padrão, as alças em um elemento de massa de forma livre são exibidas apenas se seu número não exceder 2.000 alças por elemento.

ÿ Você pode desativar totalmente a exibição das alças no desenho se clicar em

ÿ Options, clique na guia Selection e, em Grips, desmarque Habilitar Grips.

Uma superfície no Esquema LandXML contém informações sobre o nome da superfície, tipo, área 2D e 3D e as elevações máxima e mínima. Ele também contém informações sobre cada um dos pontos e faces que compõem a superfície. As informações da superfície são mescladas em um corpo de elemento de massa composto, que pode ter milhares de faces. A aplicação de uma hachura de superfície ou mapa de textura a um elemento de massa complexo pode consumir muito tempo.

Dados de superfície em LandXML

```
<Surfaces>
    <Surface name="Area1" desc="Area1">
        <Definition surfType="TIN" area2DSurf="73335.0380" area3DSurf="188927.3561"
            elevMax="127.6600" elevMin="0.0000">
            <Pnts>
                <P id="1">4838972.630000 315816.970000 116.4700</P>
                <P id="2">4838971.920000 315797.470000 117.6300</P>
                <P id="3">4838965.720000 315798.350000 117.5900</P>
                <P id="4">4838968.400000 315818.170000 116.4000</P>
                ...
            </Pnts>
            <Faces>
                <F>534 214 533</F>
                <F>88 2 3</F>
                <F>256 255 240</F>
                ...
            </Faces>
        </Definition>
    </Surface>
</Surfaces>
```

Validação de arquivo

Quando você importa um arquivo LandXML, o arquivo é validado automaticamente antes de ser importado e aberto. O arquivo LandXML deve estar em conformidade com a definição do esquema LandXML 1.1 a ser usado.

Importando Dados LandXML

Use este procedimento para importar dados LandXML.

Machine Translated by Google

Ao importar um arquivo LandXML, você pode selecionar diferentes tipos de objetos para importar. Para obter uma lista completa, consulte Tipos de dados compatíveis na página 257. Dependendo do tipo de objeto, você pode definir parâmetros de conversão adicionais. Por exemplo, se você deseja importar lotes LandXML, pode optar por convertê-los em objetos de espaço ou polilinhas padrão.

OBSERVAÇÃO Um arquivo LandXML contém informações sobre as unidades de desenho nas quais é medido. Ao importar um arquivo LandXML para um desenho com diferentes unidades, os dados LandXML são convertidos nas unidades do DWG atual. Quando um arquivo LandXML baseado em unidades de metro é importado para um desenho baseado em milímetros, as coordenadas resultantes podem exceder o intervalo no qual cálculos precisos podem ser feitos.

---

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Importar ÿ Land XML.

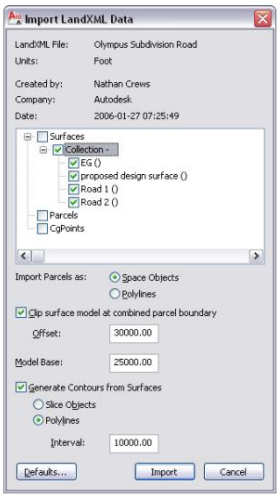
2 Selecione um arquivo LandXML para importar e clique em Abrir.

OBSERVAÇÃO Se você selecionou um arquivo LandXML inválido, um arquivo XML não baseado no Esquema LandXML ou um arquivo XML baseado em uma versão do Esquema LandXML anterior a 1.1, você receberá uma mensagem de erro e não poderá importar o arquivo. Selecione outro arquivo que esteja em conformidade com o esquema LandXML 1.1 ou atualize o arquivo existente de acordo.

---

3 Selecione as opções de importação.

Machine Translated by Google

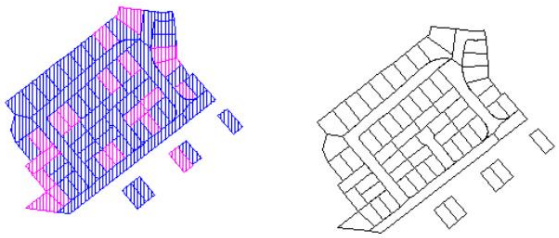


Se você quiser…	Então…
importar superfícies do arquivo LandXML	selecione Superfícies. Isso seleciona todas as superfícies do arquivo importado. Para importar apenas superfícies individuais, expanda Superfícies, expanda Coleção e, a seguir, selecione as superfícies que deseja importar.
importar parcelas do arquivo LandXML	selecione Parcelas. Isso seleciona todos os lotes do arquivo importado. Para importar apenas lotes individuais, expanda Lotes, expanda Coleção e selecione os lotes que deseja importar.
importar pontos COGO do arquivo LandXML	selecione CgPoints. Isso seleciona todos os COGO do arquivo importado. Para importar apenas pontos individuais, expanda CgPoints, expanda Coleção e selecione os pontos que deseja importar.

4 Se estiver importando lotes, indique a forma para a qual deseja convertê-los selecionando Objetos de espaço ou Polilinhas.

Machine Translated by Google

Parcelas convertidas em espaços (à esquerda) e polilinhas (à direita)



5 Se você deseja cortar o modelo de superfície usando a união booleana de todos os lotes como o limite do modelo, selecione Clip Surface Model at Combined Parcel Boundary.

Se esta caixa de seleção estiver marcada, você também pode inserir um deslocamento do limite.

6 Insira um valor para Base do modelo.

Isso cria uma extrusão do limite externo da superfície a partir do valor inserido, começando no ponto mais baixo da superfície.

7 Se você deseja gerar contornos a partir dos dados de superfície que você está importar, selecione Gerar contornos de superfícies.

OBSERVAÇÃO Se quiser ver as superfícies reais do elemento de massa convertido, como um modelo TIN, você pode exibir o elemento de massa sem o sombreamento Gouraud.

---

8 Indique como deseja que os contornos sejam criados selecionando Polilinhas ou Objetos de fatia.

9 Insira um valor de intervalo para o espaçamento vertical dos contornos.

OBSERVAÇÃO Como os objetos de fatia sombreiam toda a sua área, eles podem interferir na aparência da própria superfície em exibições de linhas sombreadas ou ocultas.

---

10 Clique em Importar.

Machine Translated by Google

Selecionando chaves de camada para dados LandXML

Use este procedimento para definir uma chave de camada padrão para os diferentes tipos de dados LandXML que estão sendo importados. Você pode definir chaves de camada individualmente para pontos COGO, lotes, superfícies e linhas de contorno.

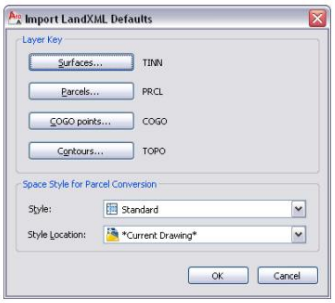
Se você não definir chaves de camada específicas para seus dados LandXML, os dados importados serão colocados nas chaves de camada padrão especificadas para dados LandXML, TINN (superfícies), PRCL (parcelas), COGO (pontos COGO) e TOPO (contornos).

Você também pode definir um estilo de espaço específico para lotes que são importados como espaços.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Importar ÿ Land XML.

2 Selecione um arquivo LandXML para importar e clique em Abrir.

3 Clique em Padrões.



4 Selecione um padrão de chave de camada para os objetos importados.

Se você quiser…	Então…
selecione um padrão de chave de camada para im-click Surfaces.	superfícies portadas
selecione um padrão de chave de camada para Im-click Parcels.	encomendas portadas
selecione um padrão de chave de camada para pontos COGO im-click.	pontos COGO portados
selecione um padrão de chave de camada para im-clique em Contours.	contornos portados

5 Selecione uma chave de camada e clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Se você deseja importar lotes LandXML como espaços, selecione um espaço estilo e um local de estilo, se necessário.

7 Clique em OK.

8 Importe seus dados LandXML conforme descrito em Importando dados LandXML na página 250.

Publicação de arquivos de desenho no Autodesk MapGuide

Você pode publicar objetos e dados de conjuntos de propriedades no pacote de produtos Autodesk MapGuide®.

O conjunto de produtos MapGuide fornece as ferramentas para criar, publicar e exibir mapas, desenhos, projetos, esquemas, planos de gerenciamento de instalações e dados de atributos associados pela Internet, intranet ou extranet com os serviços de um servidor web e um servidor web navegador.

Você pode encontrar vários exemplos de projetos MapGuide em *http://data.mapguide.com/SampleApps/fm/default.htm.*

Pré-requisitos

Para publicar objetos gráficos e dados do conjunto de propriedades no MapGuide, o MapGuide SDF Component Toolkit deve estar instalado em seu computador.

O MapGuide SDF Component Toolkit é uma biblioteca de desenvolvimento que permite aos desenvolvedores ler, escrever e modificar dados de ponto, linha e polígono em arquivos SDF. Os arquivos SDF são o formato de arquivo de dados espaciais nativo do MapGuide, criados a partir de aplicativos independentes ou aplicativos CGI.

Você pode baixar o Autodesk MapGuide SDF Component Toolkit em *http://www.autodesk.com.*

Tipos de dados publicados

Você pode publicar os seguintes tipos de dados de um desenho no MapGuide.

ÿ Dados gráficos: Todos os objetos gráficos podem ser exportados para o MapGuide em um arquivo SDF (Arquivo de Dados Espaciais).
Áreas e espaços são convertidos em polígonos nos arquivos SDF apropriados.
Todos os outros objetos gráficos são convertidos em polilinhas.

Machine Translated by Google

ÿ Dados do conjunto de propriedades: os dados do conjunto de propriedades anexados a um objeto exportado são exportado para um banco de dados do Microsoft® Access que consiste em uma série de tabelas que representam os conjuntos de propriedades individuais. Cada registro de objeto em uma tabela recebe uma chave de objeto exclusiva que corresponde à chave de objeto correspondente no arquivo SDF para associar o registro no banco de dados à geometria SDF apropriada.

ÿ Blocos e MVBlocks: Blocos e MVBlocks são exportados como arquivos SDF e bancos de dados de pontos. Uma vez que os blocos e MVBlocks também são exportados no formato SDF, os bancos de dados de pontos fornecem uma opção para os usuários usarem símbolos em vez da geometria SDF para representar blocos e MVBlocks no MapGuide. Há um formato SDF de geometria de ponto, mas como o AutoCAD Architecture não funciona com sistemas de coordenadas geoespaciais, uma tabela em um banco de dados externo apresenta uma fonte de dados melhor para dados relacionados a pontos. O comando Publish To MapGuide não cria arquivos de bitmap (BMP) ou Windows Metafiles (WMF) representando a geometria de blocos ou MVBlocks. Se você deseja gerar WMFs, você precisa usar o comando AutoCAD®WmfOut ou o MapGuide SDF Loader.

O SDF Loader é um utilitário usado para criar arquivos de dados espaciais (SDF) e seus respectivos arquivos de índice espacial (SIF) a partir de uma variedade de formatos de dados GIS. Você pode baixar o utilitário SDF Loader em *http:// www.autodesk.com.*

ÿ Referências externas: objetos e dados do conjunto de propriedades de referências externas são exportados como se realmente residissem no desenho hospedeiro.

OBSERVAÇÃO O prefixo do nome da referência externa do nome da camada é removido ao exportar dados para o MapGuide. Isso significa que objetos do mesmo tipo que estão na mesma camada em arquivos referenciados externamente separados são colocados nos mesmos arquivos SDF.

Gerando um arquivo MWX

O recurso Publicar no MapGuide cria, além dos tipos de dados listados em Tipos de dados publicados na página 255, um arquivo de mapa padrão (arquivo MWX) que combina os dados exportados em um projeto MapGuide®. O mapa contém uma camada para cada arquivo SDF gerado. Cada camada é visível e selecionável.

Machine Translated by Google

Uma visão geral da estrutura de dados publicada

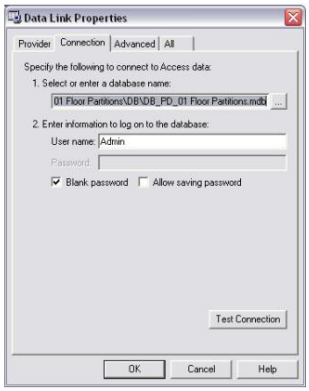
Quando você publica dados no MapGuide®, é criada uma estrutura de dados que facilita a incorporação dos dados em um projeto MWX. Os arquivos exportados são colocados em uma série de pastas que representam as partes relevantes de uma hierarquia de pastas do projeto MWX. Se as seguintes pastas ainda não existirem abaixo da pasta selecionada para exportar seus dados, elas serão criadas e os arquivos apropriados colocados em cada pasta.

Estrutura de diretórios de dados exportados

Os seguintes arquivos estão contidos nas pastas individuais:

ÿ Pasta Data Sources: na pasta Data Sources, você pode encontrar os links de dados para o banco de dados MDB e o diretório SDF. As opções Publish To MapGuide permitem que você coloque as fontes de dados em um local alternativo.

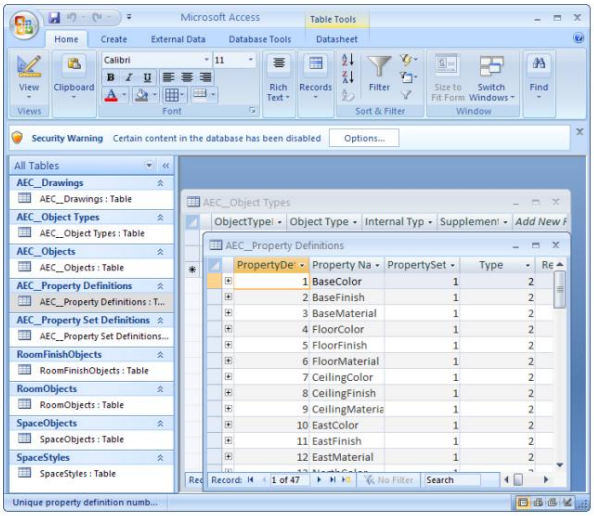
Link de dados para o banco de dados exportado



ÿ DB: a pasta DB contém o banco de dados do Microsoft® Access criado em exportar.

Machine Translated by Google

Arquivo de banco de dados exportado



ÿ MWX: a pasta MWX contém o arquivo de projeto MapGuide combinando os dados espaciais e não espaciais exportados. Para visualizar e editar os dados exportados no MapGuide, abra o arquivo MWX.

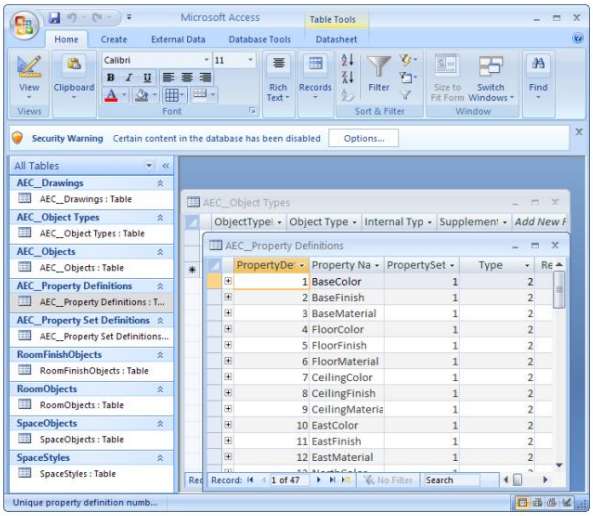
ÿ SDF: a pasta SDF contém o SDF (arquivo de dados espaciais) e o SIF exportados (Arquivo de Índice Espacial) dos objetos gráficos.

Uma visão geral da estrutura do banco de dados

Quando você publica dados no MapGuide®, é criado um banco de dados do Microsoft® Access (MDB) que contém informações sobre os objetos gráficos exportados e os dados do conjunto de propriedades.

Machine Translated by Google

Arquivo de banco de dados exportado



Nome da tabela	Contente
ADT_Desenhos	Esta tabela lista informações sobre o desenho do qual os dados são exportados. As informações incluem nome do arquivo, caminho, data da última modificação e as unidades do desenho.
Tipos ADT_Object	Esta tabela fornece uma listagem dos tipos de objeto e estilos de objeto contidos nos dados exportados. A cada tipo e estilo é atribuído um ID, que é usado posteriormente para identificar objetos individuais na tabela ADT_Objects.
ADT_Objects	Esta tabela lista todos os objetos individuais contidos nos dados exportados.
ADT_Property Set Definitions	Esta tabela fornece uma listagem das definições do conjunto de propriedades contidas nos dados exportados. Cada definição de conjunto de propriedades recebe um ID, que é usado posteriormente para identificar propriedades individuais.
ADT_Definições de propriedade	Esta tabela lista todas as propriedades contidas nos dados exportados. Para identificar propriedades individuais, use o PropertySetId da tabela ADT_Property Set Definitions.
<Objetos>	Para cada tipo de objeto que possui dados de propriedade anexados diretamente a um ou mais de seus objetos, é criada uma tabela que contém

Machine Translated by Google

Nome da tabela	Contente
	os objetos e seus dados de propriedade associados. Por exemplo, se um desenho exportado contiver um número de portas com propriedades anexadas para a profundidade e a largura do quadro, uma tabela DoorObjects será criada listando todas essas portas e suas profundidades e larguras de quadro.
<Object>Estilos	Para cada tipo de objeto que possui dados de propriedade anexados por meio de um estilo de objeto, é criada uma tabela que contém os objetos e os dados de propriedade derivados de seus estilos. Por exemplo, se um desenho exportado contiver várias portas com um estilo que controla a altura e a largura do lanternim, será criada uma tabela Estilos de Portas que listará todas as portas desse estilo com suas alturas e larguras do lanternim.

OBSERVAÇÃO Para obter uma exibição e descrição detalhadas das tabelas individuais, selecione uma tabela no Microsoft® Access, clique com o botão direito do mouse e clique em Design View.

Ao exportar dados para um MDB, certifique-se de que seus nomes de definições de conjunto de propriedades, nomes de definições de propriedades e nomes de camadas atendam aos seguintes critérios de nomenclatura.

ÿ Os nomes não devem exceder 64 caracteres. Nomes mais longos serão truncados após 64 caracteres.

ÿ Os nomes não devem conter os seguintes caracteres especiais: ponto (.), ponto de exclamação (!), acento agudo (`) e colchetes ([]).

Publicação de dados no Autodesk MapGuide

Use este procedimento para publicar dados no MapGuide®.

1 Clique ÿ Publicar ÿ Guia de mapas.

Machine Translated by Google

Se o desenho do qual você deseja publicar objetos fizer parte de um projeto de construção, o nome do projeto e a atribuição de nível do desenho são exibidos na caixa de diálogo Publicar no MapGuide.

Se o desenho não fizer parte de um projeto de construção, o nome do desenho e o “Nível 1” são exibidos por padrão. Você pode alterar essas entradas.

OBSERVAÇÃO O nome do projeto inserido aqui não é usado como o nome da pasta do projeto MapGuide de origem e dos arquivos do projeto. O nome da pasta de origem do projeto e os arquivos do projeto são criados a partir do nome do desenho.

---

2 Em Objetos, clique em **3** .

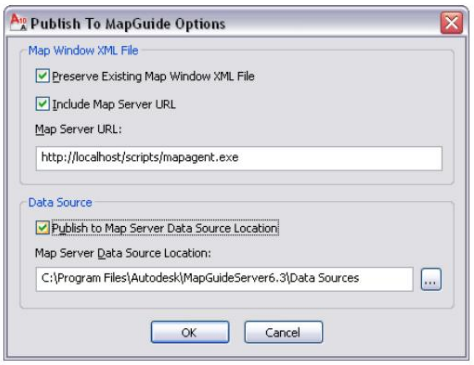
Selecione os objetos que deseja publicar e pressione *ENTER*.

4 Em Pasta, selecione o local para os arquivos do projeto.

Para obter uma descrição detalhada dos arquivos e pastas gerados na exportação, consulte Visão geral da estrutura de dados publicados na página 257.

5 Clique em Opções.

Machine Translated by Google



6 Especifique opções de exportação adicionais:

Se desejar...	**Então...**
preservar o mapa existente Arquivo XML da janela	selecione Preservar arquivo XML de janela de mapa existente. Esta opção impedirá que um arquivo MWX existente neste local seja substituído. Isso permitirá que os usuários preservem quaisquer alterações feitas no arquivo MWX (seleções de tabela de fonte de dados secundária, propriedades de camada ou temas) ao atualizar ou republicar os dados ou geometria subjacentes.
incluir um URL para um mapa Servidor	selecione Incluir um URL de Servidor de Mapa e insira um endereço de servidor.
publicar seus dados em um mapa Localização dos dados do servidor	selecione Publicar no local da fonte de dados do servidor de mapas e procure um local.

Para obter mais informações sobre locais de dados do Map Server, consulte o Guia do usuário do Autodesk MapGuide® on-line.

7 Clique em OK duas vezes.

Dependendo do seu conjunto de seleção, a exportação pode levar mais tempo. Uma barra de progresso mostra o estado da exportação.

Machine Translated by Google

Exportando dados do conjunto de propriedades para um MDB

Use este procedimento para exportar dados de conjunto de propriedades em um desenho para um Microsoft® Banco de dados de acesso (MDB).

1 Clique ÿ Exportar ÿ Dados de propriedade.

2 Selecione os objetos que contêm os dados de propriedade que você deseja Exportar.

3 Pressione *ENTER*.

4 Na caixa de diálogo Exportar dados de propriedade, insira um caminho e um nome para o MDB exportado.

5 Clique em Salvar.

Os dados do conjunto de propriedades dos objetos selecionados são exportados para um banco de dados do Microsoft® Access.

Publicação de desenhos em DWF e DWFx

O Design Web Format™ (DWF™) é um método da Autodesk® de publicação de dados de projeto em um arquivo que pode ser postado na Internet ou em uma intranet. Você pode visualizar arquivos DWF com um navegador da Web, como o Microsoft® Internet Explorer, ou com o download gratuito do Autodesk® Design Review, de onde você também pode plotar o arquivo. Você pode enviar um arquivo DWF publicado como um anexo de e-mail, compartilhá-lo usando um site de colaboração de projeto, como o Autodesk® Buzzsaw®, ou pode publicá-lo no site de uma empresa.

DWFx é a próxima versão do formato de arquivo DWF. O formato de arquivo DWFx é uma mistura de formato DWF e Microsoft XPS (XML Paper Specification).

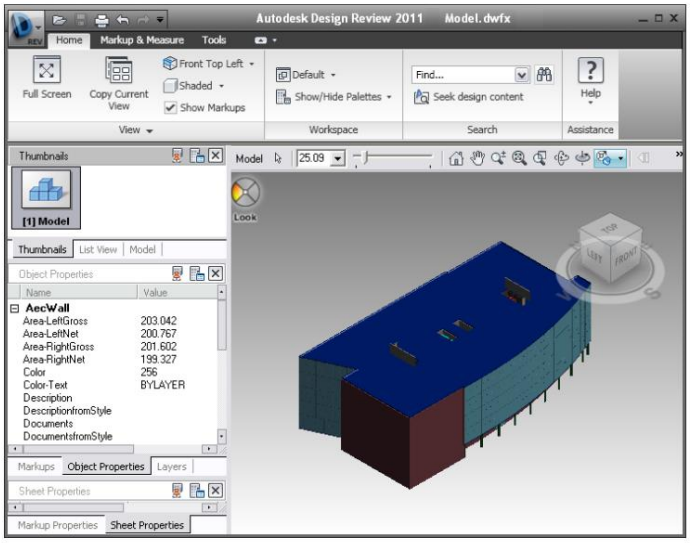
Você pode publicar seus arquivos DWG como modelo 2D ou 3D com os dados do conjunto de propriedades incluídos para DWF ou DWFx. Quando esses arquivos são visualizados com o Autodesk® Design Review, os usuários podem selecionar componentes que representam objetos e exibir as informações do objeto na paleta Propriedades do objeto.

Para obter mais informações sobre os dados do conjunto de propriedades, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

DICA Para visualizar arquivos DWF ou DWFx publicados, você precisa instalar o Autodesk Design Review. Você pode baixar a versão mais recente do Autodesk Design Review em *http:// www.autodesk.com.*

Machine Translated by Google

Arquivo DWFx publicado no Autodesk Design Review



Fluxo de trabalho para publicação de desenhos em DWF ou DWFx

Assista o filme	Revise as etapas
Preparar um desenho para publicação	Selecione uma vista 2D ou 3D da construção com a exibição correta na página 265. Se você estiver trabalhando em um projeto estruturado do AutoCAD Architecture, selecione uma folha na página 496 ou um conjunto de folhas no Project Navigator.
Incluir informações específicas sobre objetos no desenho	Anexar dados adicionais do conjunto de propriedades na página 272 se desejado.
Publicar o desenho	Publique o desenho 2D ou 3D na página 275.

Machine Translated by Google

Condições e limitações para publicar desenhos em 3D DWF ou DWFx

Ao publicar um desenho em 3D DWF ou DWFx, as seguintes condições se aplicam:

ÿ A maioria dos tipos de hachuras (padrões, sólidos, gráficos) são publicados.

ÿ O arquivo 3D DWF ou 3D DWFx usa a configuração de exibição que está ativa no arquivo DWG durante a publicação.

OBSERVAÇÃO Quando você publica objetos 3D em DWF ou DWFx, apenas o conjunto de exibição usado para vistas 3D do desenho é publicado. Para vistas 3D, geralmente é um conjunto de exibição de modelo, por exemplo Modelo com detalhe médio, Modelo com alto detalhe ou Modelo com baixo detalhe. Você pode visualizar os objetos na vista Superior no Design Review; no entanto, esta é apenas uma vista superior da exibição do modelo e não uma vista plana. Os objetos sem representação de exibição no conjunto de exibição do modelo não são exibidos no DWF ou DWFx publicado. Os objetos que normalmente não são exibidos em vistas de modelo são identificadores, anotações, dimensões e símbolos de planta 2D. Se você deseja que eles sejam exibidos no DWF ou DWFx, você pode ativá-los para o conjunto de exibição do modelo ou gerar um arquivo 2D DWF ou 2D DWFx. Para obter mais informações sobre o sistema de exibição, consulte Sistema de exibição na página 777.

ÿ Se os materiais de renderização estiverem ativados, a transparência será convertida para o arquivo DWF ou DWFx. Para obter mais informações, consulte Materiais na página 871.

ÿ Os objetos Live Section são publicados.

ÿ Os dados do conjunto de propriedades anexados a objetos ou estilos são publicados em DWF ou DWFx.

As seguintes limitações se aplicam:

ÿ Linhas infinitas, como linhas de construção (xlines) e raios, não são publicadas.

ÿ As fontes de texto no arquivo DWG são todas convertidas em Arial. A formatação de texto como Negrito, Itálico e Sublinhado não é suportada no momento.

ÿ Planos de recorte e recorte de refex não são suportados.

ÿ Objetos OLE, bem como imagens inseridas, não são suportados.

ÿ Tipos de linha e espessuras de linha não são suportados no momento.

ÿ Os hiperlinks não são publicados (mas são visíveis para objetos não AEC).

Machine Translated by Google

Exportando dados do conjunto de propriedades para um arquivo DWF ou DWFx

Você pode exportar diferentes tipos de dados de conjunto de propriedades para um arquivo DWF ou DWFx.

Dados do conjunto de propriedades automáticas

Cada objeto no AutoCAD Architecture possui um conjunto de propriedades automáticas anexadas a ele. Por exemplo, cada parede tem largura, comprimento e altura. As propriedades automáticas são um subgrupo de todos os dados do conjunto de propriedades que podem ser anexados a um objeto (ou estilo de objeto) com uma definição de conjunto de propriedades.

Você pode exportar automaticamente todas as propriedades automáticas de um objeto para um arquivo DWF ou DWFx. A exportação automática de todas as propriedades automáticas tem a vantagem de não precisar configurar definições de conjuntos de propriedades para objetos individuais; no entanto, não permite selecionar quais propriedades exportar e quais ignorar.

Para obter informações sobre como exportar dados de conjunto de propriedades automático, consulte Publicando um arquivo DWF 3D ou DWFx 3D com dados de conjunto de propriedades automático na página 269.

Dados do Conjunto de Propriedades Definidas pelo Usuário

Os dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário são dados de uma definição do conjunto de propriedades que você criou e anexou a um objeto ou estilo de objeto. Os dados do conjunto de propriedades podem incluir propriedades automáticas do objeto, como altura e largura de uma parede, mas também dados definidos manualmente, como classificações de incêndio ou informações de fabricação, informações do projeto e muito mais.

Ao publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário, você especifica quais definições do conjunto de propriedades incluir e quais excluir. Por exemplo, alguns conjuntos de propriedades em seu desenho podem conter informações confidenciais, que você não deseja expor a outras pessoas. Em outros casos, o destinatário de um arquivo publicado pode precisar apenas de informações muito específicas do conjunto de propriedades sobre um aspecto do desenho e não deseja pesquisar essas informações entre uma grande quantidade de informações não relacionadas.

Ao publicar dados de conjuntos de propriedades definidos pelo usuário, você deve anexar definições de conjuntos de propriedades aos objetos em seu desenho e selecionar um arquivo PPL (lista de propriedades publicadas) que contenha esses conjuntos de propriedades. Por exemplo, você anexa a definição de conjunto de propriedades DoorObjects a várias portas em seu desenho.
Em seguida, adicione a definição do conjunto de propriedades DoorObjects ao seu arquivo PPL. Quando você publica o desenho em DWF ou DWFx, os dados do conjunto de propriedades dessas portas são publicados.
No mesmo arquivo PPL, você adiciona a definição do conjunto de propriedades WindowObjects. No entanto, você não anexa a definição do conjunto de propriedades WindowObjects a nenhuma janela em seu desenho.
Ao publicar o desenho

Machine Translated by Google

para DWF ou DWFx, nenhum dado do conjunto de propriedades da definição do conjunto de propriedades WindowObjects é publicado.

Para publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário em um arquivo DWF ou DWFx, você precisa executar as seguintes etapas de alto nível:

1 Crie definições de conjunto de propriedades para objetos e aplique-as a um objeto ou um estilo de objeto.

   Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

2 Defina no arquivo PPL (lista de propriedades publicadas) quais definições de conjunto de propriedades do seu desenho devem ser exportadas.

   Para obter mais informações, consulte Criando uma nova lista de propriedades publicadas (PPL) na página 278.

3 Publique o desenho em DWF ou DWFx, conforme descrito em Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com dados de conjunto de propriedades definidas pelo usuário na página 272 e Publicando um arquivo 2D ou 3D DWF ou DWFx com dados de conjunto de propriedades na página 275.

Publicando dados do conjunto de propriedades de referências externas

Os dados do conjunto de propriedades funcionam em referências externas e você pode publicar dados de uma referência externa em um arquivo DWF ou DWFx. Para garantir que os dados da referência externa sejam publicados corretamente, certifique-se de que as seguintes condições sejam atendidas:

ÿ A estrutura de dados dos conjuntos de propriedades provenientes de uma referência externa deve ser idêntica à estrutura de quaisquer conjuntos de propriedades correspondentes no desenho hospedeiro. Por exemplo, se uma referência externa tiver uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que reporta Altura, Largura e Número da Porta, o desenho hospedeiro não pode ter uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que reporta Classificação de Incêndio, Largura da Folha e Espessura do Vidro.

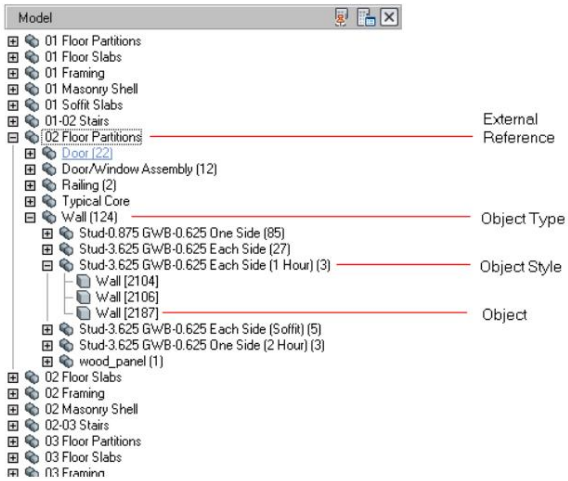
ÿ O mesmo formato de dados de propriedade deve ser aplicado às definições de conjuntos de propriedades de referências externas e definições de conjuntos de propriedades correspondentes no desenho hospedeiro. Por exemplo, se uma definição de conjunto de propriedades de referência externa chamada Portas especifica unidades arquitetônicas com precisão de 1/4 de polegada, o desenho hospedeiro não pode ter uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que especifica unidades arquitetônicas com precisão de 1/16 de polegada. Se os formatos dos dados de propriedade forem diferentes, o formato do desenho hospedeiro é usado para a referência externa.

Machine Translated by Google

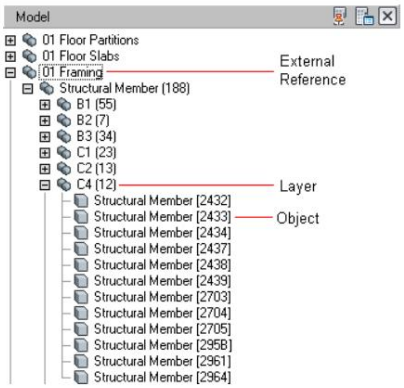
Estrutura de dados do conjunto de propriedades

Conforme mostrado nos exemplos a seguir, você pode especificar como os dados de propriedade são organizados ao exportar dados do conjunto de propriedades de um arquivo DWG para um arquivo DWF, DWFx ou PDF. Esse recurso pode ser útil ao exportar desenhos grandes com muitas propriedades de objeto.

ÿ Agrupamento de dados do conjunto de propriedades por referência externa primeiro e, em seguida, por tipo de objeto e estilo de objeto:

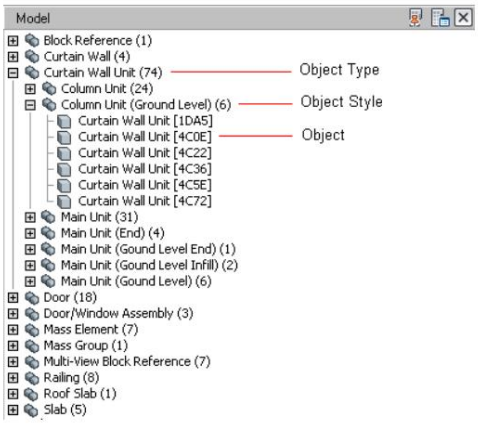


ÿ Agrupamento de dados do conjunto de propriedades primeiro por referência externa e depois por camada:

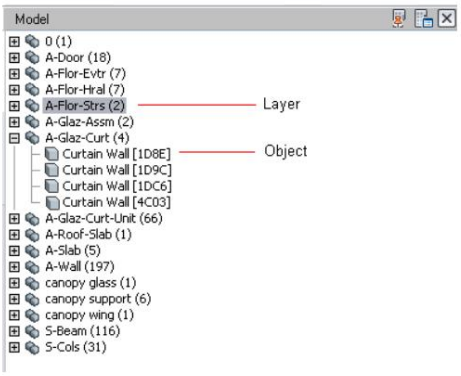


ÿ Agrupamento de dados do conjunto de propriedades por tipo de objeto primeiro e, em seguida, estilo de objeto:

Machine Translated by Google



ÿ Agrupamento de dados do conjunto de propriedades por camada de objeto:



Para obter informações sobre como configurar a estrutura de dados, consulte Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com dados de conjunto de propriedades automáticas na página 269 e Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com dados de conjunto de propriedades definidas pelo usuário na página 272.

Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com propriedade automática Definir dados

OBSERVAÇÃO Esta instrução permite criar um único arquivo 3D DWF ou 3D DWFx do modelo no qual você está trabalhando com dados de conjunto de propriedades automáticas. Se você deseja criar vários arquivos DWF ou DWFx para diferentes planilhas com dados de conjunto de propriedades automáticas, consulte Publicação de um arquivo DWF ou DWFx 2D ou 3D com dados de conjunto de propriedades na página 275.

Machine Translated by Google

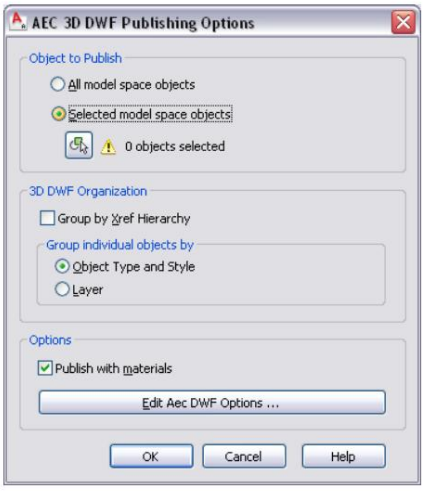
1 Siga um destes procedimentos:

ÿ Clique Exportar ÿ 3D DWF.

ÿ Digite **3ddwf** na linha de comando.

2 Na caixa de diálogo Exportar DWF 3D, selecione DWF 3D ou DWFx 3D para Arquivos do tipo. (Por padrão, 3D DWFx é selecionado.)

3 Clique no menu Ferramentas ÿ Opções.



4 Em Objetos a publicar, selecione o modelo inteiro ou clique em Objetos de espaço do modelo selecionado e escolha objetos no desenho para incluir no arquivo DWF ou DWFx exportado.

5 Em 3D DWF Organization, selecione em que ordem as refexs e os objetos serão exibidos no arquivo exportado.

Se você quiser…	**Então…**
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por seu tipo e estilo de objeto	marque Agrupar por hierarquia de refex. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Tipo e estilo de objeto.
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por sua camada	marque Agrupar por hierarquia de refex. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Camada.

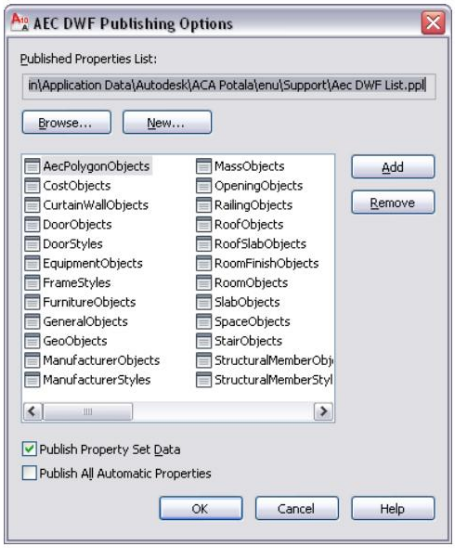
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
agrupar os objetos por tipo e estilo	desmarque Group by Xref Hierarchy. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Tipo e estilo de objeto.
agrupar os objetos por sua camada	desmarque Group by Xref Hierarchy. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Camada.

Para exemplos de ilustrações, consulte Estrutura de dados do conjunto de propriedades na página 268.

6 Selecione Publicar com materiais para incluir as definições de material do arquivo DWG no arquivo DWF ou DWFx.

7 Clique em Editar opções AEC DWF.



8 Na caixa de diálogo Opções de publicação AEC DWF, clique em Publicar tudo Propriedades automáticas.

Isso publicará todas as propriedades automáticas associadas aos objetos selecionados para exportação para o arquivo DWF ou DWFx.

9 Se você deseja publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário, consulte Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com dados de conjunto de propriedades definidas pelo usuário na página 272.

Machine Translated by Google

10 Clique em OK e em Salvar.

Por padrão, os dados de propriedades automáticas exportados serão listados em um grupo de propriedades chamado Aec+<tipo de objeto>. Por exemplo, se você exportar as propriedades automáticas de uma porta, elas serão listadas em AecDoor. Se você estiver exportando definições adicionais do conjunto de propriedades definidas pelo usuário e uma delas já usar o nome Aec+<tipo de objeto>, as propriedades automáticas serão listadas em um grupo de propriedades chamado Aec+<tipo de objeto> (2). No exemplo da porta, isso significaria que, se você estiver exportando uma definição de conjunto de propriedades definidas pelo usuário chamada AecDoor, as propriedades automáticas da porta serão listadas em AecDoor (2).

Se uma propriedade de objeto for uma propriedade automática e também estiver incluída em uma definição de conjunto de propriedades, ela será listada nas propriedades automáticas e na definição do conjunto de propriedades da qual faz parte no arquivo DWF ou DWFx.

Publicando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx com propriedade definida pelo usuário Definir dados

OBSERVAÇÃO Esta instrução permite criar um único arquivo DWF ou DWFx do modelo no qual você está trabalhando com dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário. Se quiser criar vários arquivos DWF ou DWFx para diferentes planilhas com dados de conjunto de propriedades definidos pelo usuário, consulte Publicação de um arquivo DWF ou DWFx 2D ou 3D com dados de conjunto de propriedades na página 275.

1 Siga um destes procedimentos:

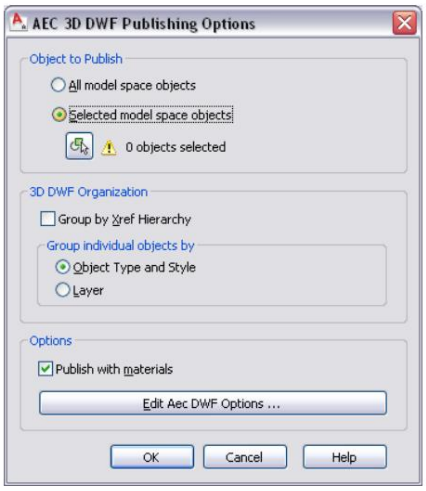
ÿ Clique Exportar ÿ 3D DWF.

ÿ Digite **3ddwf** na linha de comando.

2 Na caixa de diálogo Exportar DWG 3D, selecione 3D DWF ou 3D DWFx para o formato de arquivo. (Por padrão, 3D DWFx é selecionado.)

3 Clique no menu Ferramentas ÿ Opções.

Machine Translated by Google



4 Em Objetos a publicar, selecione para publicar o modelo inteiro ou clique em Objetos de espaço do modelo selecionado e escolha objetos no desenho para incluir no arquivo DWF ou DWFx exportado.

5 Em 3D DWF Organization, selecione em que ordem as refexs e os objetos serão exibidos no arquivo exportado.

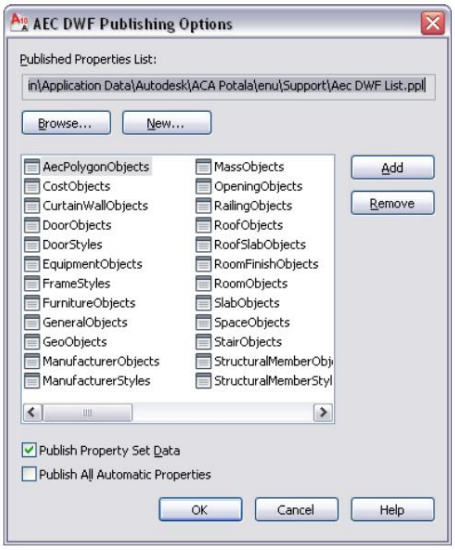
Se você quiser…	Então…
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por seu tipo e estilo de objeto	marque Agrupar por hierarquia de refex. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Tipo e estilo de objeto.
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por sua camada	marque Agrupar por hierarquia de refex. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Camada.
agrupar os objetos por tipo e estilo	desmarque Group by Xref Hierarchy. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Tipo e estilo de objeto.
agrupar os objetos por sua camada	desmarque Group by Xref Hierarchy. Em Agrupar objetos individuais por, selecione Camada.

Para exemplos de ilustrações, consulte Estrutura de dados do conjunto de propriedades na página 268.

Machine Translated by Google

6 Selecione Publicar com materiais para incluir as definições de material do arquivo DWG no arquivo DWF ou DWFx.

7 Clique em Editar opções AEC DWF.



8 Verifique se Publicar dados do conjunto de propriedades está selecionado.

9 Para adicionar uma definição de conjunto de propriedades ao arquivo DWF ou DWFx exportado, clique em Adicionar.

Na caixa de diálogo Adicionar conjuntos de propriedades, por padrão, o desenho atualmente ativo e as definições do conjunto de propriedades nele são exibidos.

10 Para selecionar uma das definições de conjunto de propriedades listadas, marque sua marca e clique em OK.

11 Para selecionar as definições do conjunto de propriedades de outro arquivo de desenho, clique em Procurar e navegue até o desenho desejado. Em seguida, prossiga para adicionar definições de conjunto de propriedades conforme descrito acima.

12 Clique em OK.

13 Para remover uma definição de conjunto de propriedades do arquivo DWF ou DWFx exportado, selecione-o e clique em Remover.

14 Para criar um novo arquivo PPL, clique em Novo e siga as instruções em Criando uma nova lista de propriedades publicadas (PPL) na página 278.

15 Para selecionar um arquivo PPL diferente, clique em Procurar e selecione um novo arquivo.

16 Clique em OK duas vezes e, em seguida, clique em Salvar.

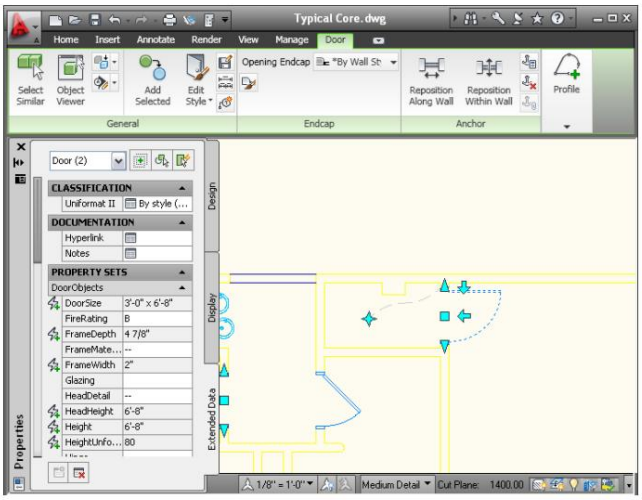
Machine Translated by Google

Quando a exportação for concluída, será perguntado se deseja visualizar o arquivo DWF ou DWFx. Clique em Sim para abrir o arquivo exportado no Autodesk Design Review.

Publicando um arquivo DWF ou DWFx 2D ou 3D com dados do conjunto de propriedades

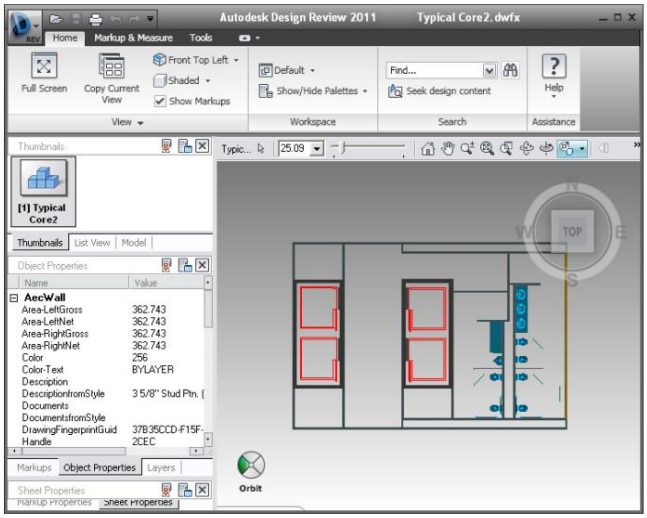
Ao criar um arquivo DWF ou DWFx com a caixa de diálogo Publicar, você pode criar arquivos DWF ou DWFx 2D e 3D. Você também pode criar vários arquivos DWF ou DWFx para folhas individuais em seu desenho. Se você exportar dados do conjunto de propriedades, os dados do conjunto de propriedades serão exibidos em cada arquivo DWF ou DWFx.

Arquivo DWG com dados do conjunto de propriedades



Machine Translated by Google

Arquivo DWFx com dados do conjunto de propriedades



1 Clique Publicar.

OBSERVAÇÃO Se quiser publicar folhas de um projeto, consulte Publicar conjuntos de folhas na página 496.

2 Em Configuração da página, selecione se deseja publicar um DWF 2D ou 3D ou arquivo DWFx:

ÿ Para publicar um arquivo 2D DWF ou DWFx, selecione uma configuração de página 2D ou selecione <Padrão: Nenhum>.

ÿ Para publicar um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx, selecione <3D DWF>.

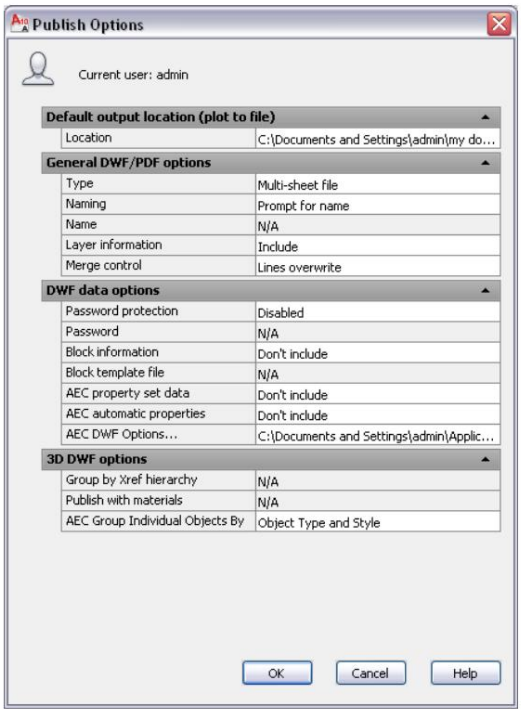
Se a opção <3D DWF> não estiver disponível, nenhuma configuração de exibição 3D válida foi definida para o desenho.

3 Em Publicar em, selecione o formato DWF.

4 Dependendo se você deseja criar DWF ou DWFx, selecione a opção apropriada abaixo de Formato DWF.

5 Clique em Opções de Publicação.

Machine Translated by Google



6 Especifique as opções gerais de DWF conforme descrito em Opções de publicação Caixa de diálogo na Ajuda do AutoCAD.

7 Se você deseja publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário, selecione Incluir para dados do conjunto de propriedades AEC.

8 Se quiser publicar todas as propriedades automáticas dos objetos no desenho, selecione Incluir para propriedades automáticas AEC.

OBSERVAÇÃO As propriedades automáticas podem ser publicadas no lugar ou em adição aos dados do conjunto de propriedades definidas pelo usuário.

---

9 Para adicionar ou remover conjuntos de propriedades definidas pelo usuário para o arquivo DWF ou DWFx exportado, clique no botão Procurar em Opções AEC DWF.

Machine Translated by Google

10 Se estiver criando um arquivo 3D DWF ou 3D DWFx, defina o organização de objetos AEC publicados no Autodesk Design Review: **Se você deseja…**

	Então…
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por seu tipo e estilo de objeto	selecione Tipo e estilo de objeto para AEC Agrupar objetos individuais por. Em seguida, selecione Sim para Agrupar por hierarquia de refex.
agrupe os objetos por sua referência externa e, em seguida, por sua camada	selecione Layer para AEC Group Individual Objects by. Em seguida, selecione Yes para Group by Xref Hierarchy.
agrupar os objetos por tipo e estilo	selecione Tipo e estilo de objeto para AEC Agrupar objetos individuais por. Em seguida, selecione Não para Agrupar por hierarquia de refex.
agrupar os objetos por sua camada	selecione Layer para AEC Group Individual Objects by. Em seguida, selecione No para Group by Xref Hierarchy.

Para exemplos de ilustrações, consulte Estrutura de dados do conjunto de propriedades na página 268.

11 Se estiver criando um arquivo 2D DWF ou 2D DWFx, selecione uma opção de classificação em AEC Group Individual objects by.

12 Clique em OK.

13 Clique em Publicar.

O processo de publicação é iniciado e avisa quando é concluído.

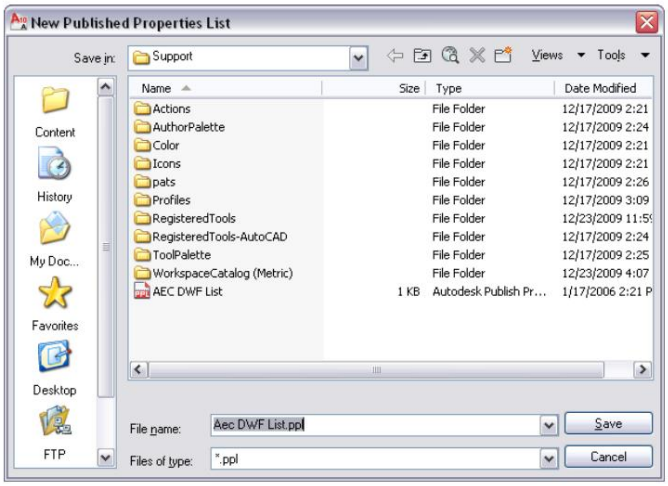
Criando uma nova lista de propriedades publicadas (PPL)

Use este procedimento para criar uma nova lista de propriedades publicadas (PPL). A Lista de propriedades publicadas especifica quais definições de conjunto de propriedades em um arquivo DWG serão exportadas para DWF ou DWFx, desde que a definição do conjunto de propriedades tenha sido adicionada a objetos ou estilos no desenho.

1 Clique ÿ Publicar ÿ Opções de publicação AEC DWF.

Machine Translated by Google

2 Clique em Novo.



3 Procure a pasta na qual deseja salvar o novo arquivo PPL, e insira um nome para o novo arquivo PPL.

4 Clique em Salvar.

O novo arquivo PPL é aberto na caixa de diálogo AEC DWF Publishing Options. Por padrão, ele não contém nenhuma definição de conjunto de propriedades.

5 Clique em Adicionar.

Por padrão, o desenho atualmente ativo e todas as definições de conjunto de propriedades nele são exibidos.

6 Se desejar adicionar definições de conjunto de propriedades de outro desenho, clique em Procurar para navegar até o arquivo desejado.

7 Selecione todas as definições de conjunto de propriedades que devem ser incluídas no novo PPL marcando suas marcas de seleção ou usando o botão Selecionar tudo.

8 Se o PPL estiver completo, clique em OK.

9 Se quiser adicionar mais definições de conjunto de propriedades a ele, clique em Adicionar novamente e repita as etapas 6 a 7.

10 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Publicando desenhos em PDF

O Adobe® Portable Document Format (PDF) facilita a troca eletrônica de conjuntos de desenhos. Um conjunto de desenho eletrônico é o equivalente digital de um conjunto de desenhos plotados.

Arquivos PDF podem ser facilmente distribuídos para visualização e plotagem usando o software gratuito Adobe® Acrobat para download. Você pode enviar um arquivo PDF publicado como um anexo de e-mail, compartilhá-lo usando um site de colaboração de projeto, como o Autodesk® Buzzsaw®, ou publicá-lo em um site da empresa.

Assim como os arquivos DWF, os arquivos PDF são gerados em um formato baseado em vetor adequado para manter a precisão. Os desenhos convertidos em PDF podem ser facilmente distribuídos para visualização e impressão no Adobe Reader, versões 7 ou posteriores, disponíveis no site da Adobe.

Ao contrário dos arquivos DWF ou DGN, os arquivos PDF de várias páginas são anexados uma página por vez (ao contrário de uma folha por vez para arquivos DWF ou um modelo por vez para arquivos DGN). Além disso, os links de hipertexto de arquivos PDF são convertidos em texto simples e as assinaturas digitais não são suportadas. Para obter informações sobre como publicar um arquivo PDF, consulte Publicar desenhos na Ajuda do AutoCAD.

Publicando em PDF

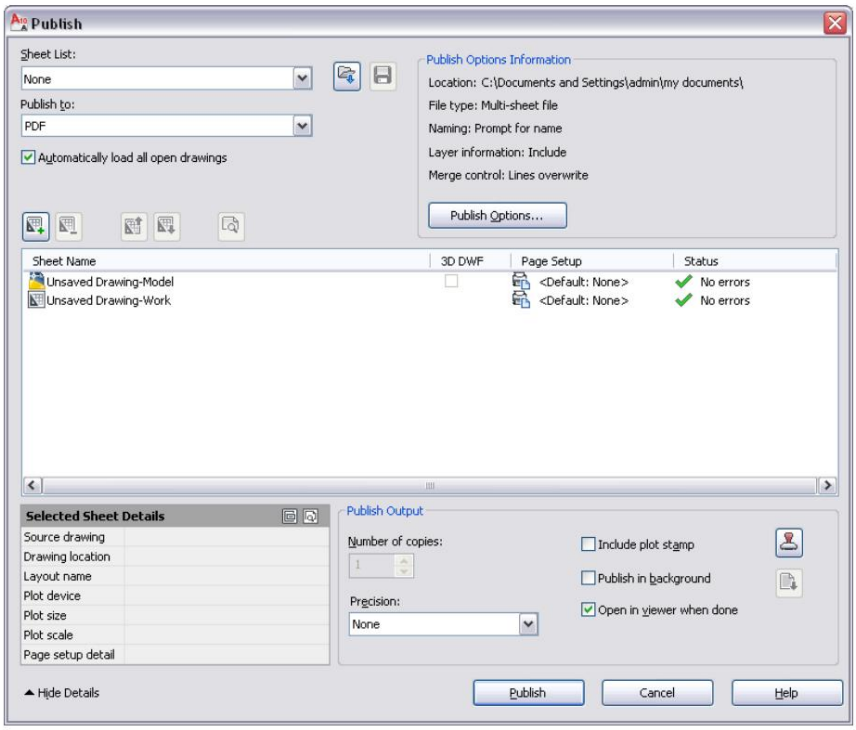
Você pode especificar que os desenhos sejam publicados automaticamente no formato PDF (ou DWF ou DWFx) sempre que forem salvos ou fechados. As configurações de publicação automática também permitem que você especifique se deseja incluir modelos, layouts ou ambos e se deseja publicar um arquivo de várias folhas ou de uma única folha. (Para obter mais informações, consulte Caixa de diálogo Opções de publicação automática na Ajuda do AutoCAD.) Os tópicos a seguir explicam como publicar ou exportar para PDF sob demanda usando as configurações especificadas no momento.

Publicar em PDF

Use este procedimento para publicar arquivos PDF com base nas opções selecionadas.

1 Clique ÿ Publicar.

Machine Translated by Google

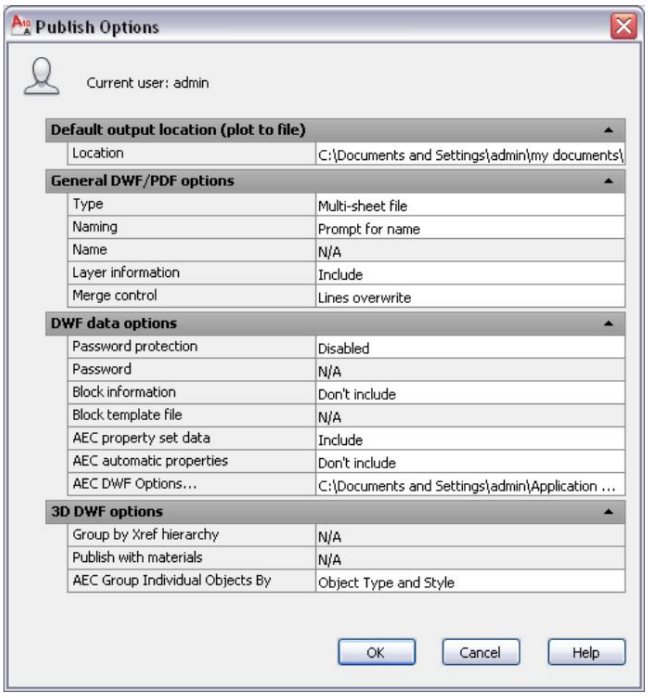


2 Para Publicar em, na caixa de diálogo Publicar, selecione PDF.

3 Especifique outras informações para o arquivo PDF conforme desejado. Para obter mais informações, consulte Publicar caixa de diálogo na Ajuda do AutoCAD.

4 Clique em Opções de publicação se quiser alterar suas configurações, faça as alterações e clique em OK.

Machine Translated by Google



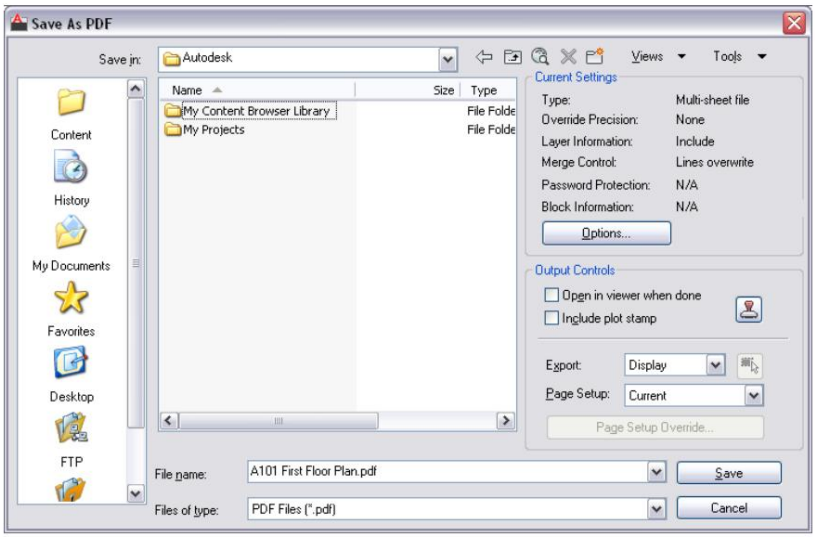
5 Na caixa de diálogo Publicar, clique em Publicar.

Exportar para PDF

Use este procedimento para criar um arquivo PDF.

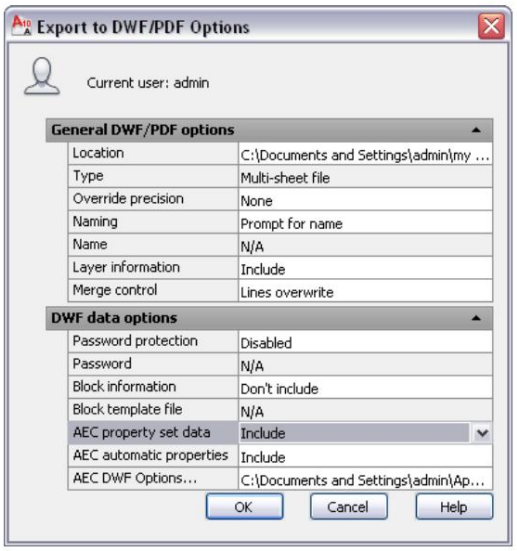
6 clique ÿ Exportar ÿ PDF.

Machine Translated by Google



7 Especifique as informações para o arquivo PDF conforme desejado. Para mais informações, consulte Caixa de diálogo Salvar como PDF na Ajuda do AutoCAD.

8 Clique em Opções se desejar alterar suas configurações, faça as alterações e clique em OK. Para obter mais informações, consulte a paleta de opções Exportar para DWF/PDF na Ajuda do AutoCAD.



9 Na caixa de diálogo Salvar como PDF, clique em Salvar.

Machine Translated by Google

Exportando dados do conjunto de propriedades para um arquivo PDF

Você pode exportar dados de conjuntos de propriedades automáticos e especificados pelo usuário para um arquivo PDF.

Dados do conjunto de propriedades automáticas

Cada objeto no AutoCAD Architecture possui um conjunto de propriedades automáticas anexadas a ele. Por exemplo, cada parede tem propriedades de largura, comprimento e altura.
As propriedades automáticas são um subgrupo de dados do conjunto de propriedades que podem ser anexados a um objeto (ou estilo de objeto) com uma definição de conjunto de propriedades.

Se você exportar automaticamente todas as propriedades automáticas de um objeto para um arquivo PDF, não será necessário definir as definições do conjunto de propriedades para objetos individuais; mas você não pode selecionar quais propriedades exportar e quais ignorar.

Para obter informações sobre como exportar dados de conjunto de propriedades automático, consulte Publicando um arquivo PDF com dados de conjunto de propriedades automático na página 285.

Dados do Conjunto de Propriedades Definidas pelo Usuário

Os dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário são dados de uma definição do conjunto de propriedades que você criou e anexou a um objeto ou estilo de objeto. Os dados do conjunto de propriedades podem incluir propriedades automáticas do objeto, como altura e largura de uma parede, mas também dados definidos manualmente, como classificações de incêndio ou informações de fabricação, informações do projeto e muito mais.

Ao publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário, você especifica quais definições do conjunto de propriedades incluir e quais excluir. Por exemplo, alguns conjuntos de propriedades em seu desenho podem conter informações que você deseja manter confidenciais.
Em outros casos, o destinatário de um arquivo publicado pode precisar apenas de informações específicas do conjunto de propriedades sobre um aspecto do desenho e não deseja pesquisar essas informações entre uma grande quantidade de informações não relacionadas.

Ao publicar dados de conjuntos de propriedades definidos pelo usuário, você deve anexar definições de conjuntos de propriedades aos objetos em seu desenho e selecionar um arquivo PPL (lista de propriedades publicadas) que contenha esses conjuntos de propriedades. Por exemplo, você anexa a definição de conjunto de propriedades DoorObjects a várias portas em seu desenho.
Em seguida, adicione a definição do conjunto de propriedades DoorObjects ao seu arquivo PPL. Quando você publica o desenho em PDF, os dados do conjunto de propriedades dessas portas são publicados. No mesmo arquivo PPL, você adiciona a definição do conjunto de propriedades WindowObjects. No entanto, você não anexa a definição do conjunto de propriedades WindowObjects a nenhuma janela em seu desenho. Quando você publica o desenho em PDF, nenhum dado do conjunto de propriedades da definição do conjunto de propriedades WindowObjects é publicado.

Machine Translated by Google

Para publicar dados do conjunto de propriedades definido pelo usuário em um arquivo PDF, você precisa executar as seguintes etapas de alto nível:

1 Crie definições de conjunto de propriedades para objetos e aplique-as a um objeto ou um estilo de objeto.

   Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

2 Especifique no arquivo PPL (lista de propriedades publicadas) quais definições de conjunto de propriedades de seu desenho devem ser exportadas.

   Para obter mais informações, consulte Criando uma nova lista de propriedades publicadas (PPL) na página 278.

3 Publique o desenho em PDF, conforme descrito em Publicação em PDF na página 280.

Publicando dados do conjunto de propriedades de referências externas

Os dados do conjunto de propriedades funcionam em referências externas e você pode publicar dados de uma referência externa em um arquivo PDF. Para garantir que os dados da referência externa sejam publicados corretamente, certifique-se de que as seguintes condições sejam atendidas:

ÿ A estrutura de dados dos conjuntos de propriedades provenientes de uma referência externa deve ser idêntica à estrutura de quaisquer conjuntos de propriedades correspondentes no desenho hospedeiro. Por exemplo, se uma referência externa tiver uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que reporta Altura, Largura e Número da Porta, o desenho hospedeiro não pode ter uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que reporta Classificação de Incêndio, Largura da Folha e Espessura do Vidro. Para obter mais informações, consulte Estrutura de dados do conjunto de propriedades na página 268.

ÿ O mesmo formato de dados de propriedade deve ser aplicado às definições de conjuntos de propriedades de referências externas e definições de conjuntos de propriedades correspondentes no desenho hospedeiro. Por exemplo, se uma definição de conjunto de propriedades de referência externa chamada Portas especifica unidades arquitetônicas com precisão de 1/4 de polegada, o desenho hospedeiro não pode ter uma definição de conjunto de propriedades chamada Portas que especifica unidades arquitetônicas com precisão de 1/16 de polegada. Se os formatos dos dados de propriedade forem diferentes, o formato do desenho hospedeiro é usado para a referência externa.

Publicando um arquivo PDF com dados de conjunto de propriedades automático

Use este procedimento para incluir dados de propriedade automática em seu PDF. Se quiser publicar folhas de um projeto, consulte Publicar conjuntos de folhas na página 496.

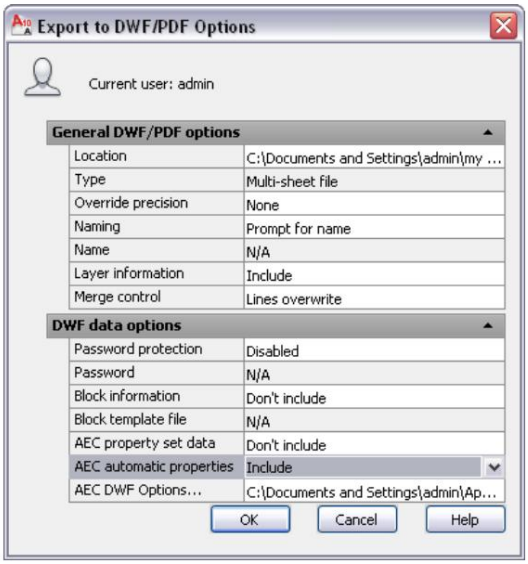
Machine Translated by Google

1 Execute um dos seguintes procedimentos:

ÿ Clique Exportar ÿ Opções DWF/PDF.

ÿ Digite **exportsettings** e selecione Options na linha de comando.

2 Na caixa de diálogo Opções de exportação para DWF/PDF, em Dados DWF opções para propriedades automáticas AEC, selecione Incluir e clique em OK.



Todas as propriedades automáticas associadas aos objetos selecionados para exportação são publicadas no arquivo PDF. Para obter mais informações, consulte a paleta de opções Exportar para DWF/PDF na Ajuda do AutoCAD.

Por padrão, os dados de propriedades automáticas exportados serão listados em um grupo de propriedades chamado Aec+<tipo de objeto>. Por exemplo, se você exportar as propriedades automáticas de uma porta, elas serão listadas em AecDoor. Se você estiver exportando definições adicionais do conjunto de propriedades definidas pelo usuário e uma delas já usar o nome Aec+<tipo de objeto>, as propriedades automáticas serão listadas em um grupo de propriedades chamado Aec+<tipo de objeto> (2). No exemplo da porta, isso significaria que, se você estiver exportando uma definição de conjunto de propriedades definidas pelo usuário chamada AecDoor, as propriedades automáticas da porta serão listadas em AecDoor (2).

Machine Translated by Google

Se uma propriedade de objeto for uma propriedade automática e também estiver incluída em uma definição de conjunto de propriedades, ela será listada nas propriedades automáticas e na definição do conjunto de propriedades da qual faz parte no arquivo PDF.

Publicando um PDF com todos os dados do conjunto de propriedades

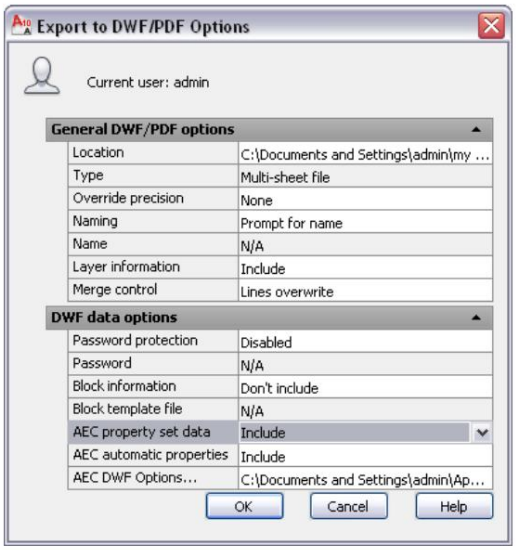
Use este procedimento para incluir dados de conjunto de propriedades automáticas e definidas pelo usuário em seu PDF. Se quiser publicar folhas de um projeto, consulte Publicar conjuntos de folhas na página 496.

1 Execute um dos seguintes procedimentos:

ÿ Clique porta ÿ Opções DWF/PDF.

ÿ Digite **exportsettings** e selecione Options na linha de comando.

2 Na caixa de diálogo Opções de exportação para DWF/PDF, em Dados DWF opções para dados do conjunto de propriedades AEC, selecione Incluir e clique em OK. Para obter mais informações, consulte a paleta de opções Exportar para DWF/PDF na Ajuda do AutoCAD.



Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

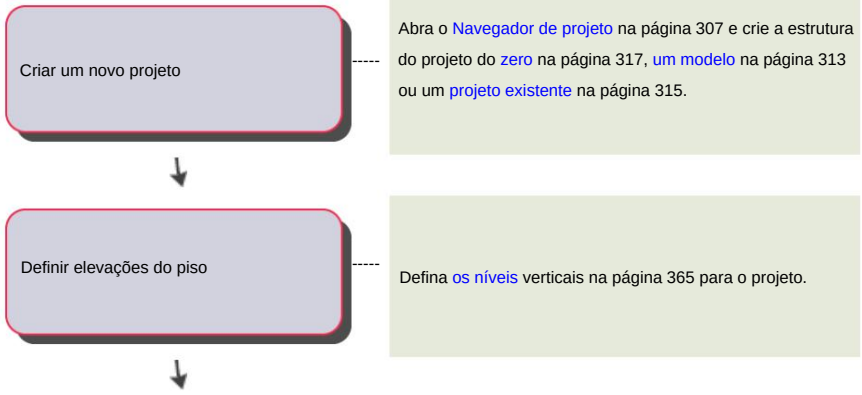
Gerenciamento de desenho 6

O recurso Drawing Management formaliza e automatiza os processos relacionados ao projeto e documentação do modelo de construção. O recurso fornece ferramentas automatizadas que auxiliam você no gerenciamento, visualização e construção de seu prédio.

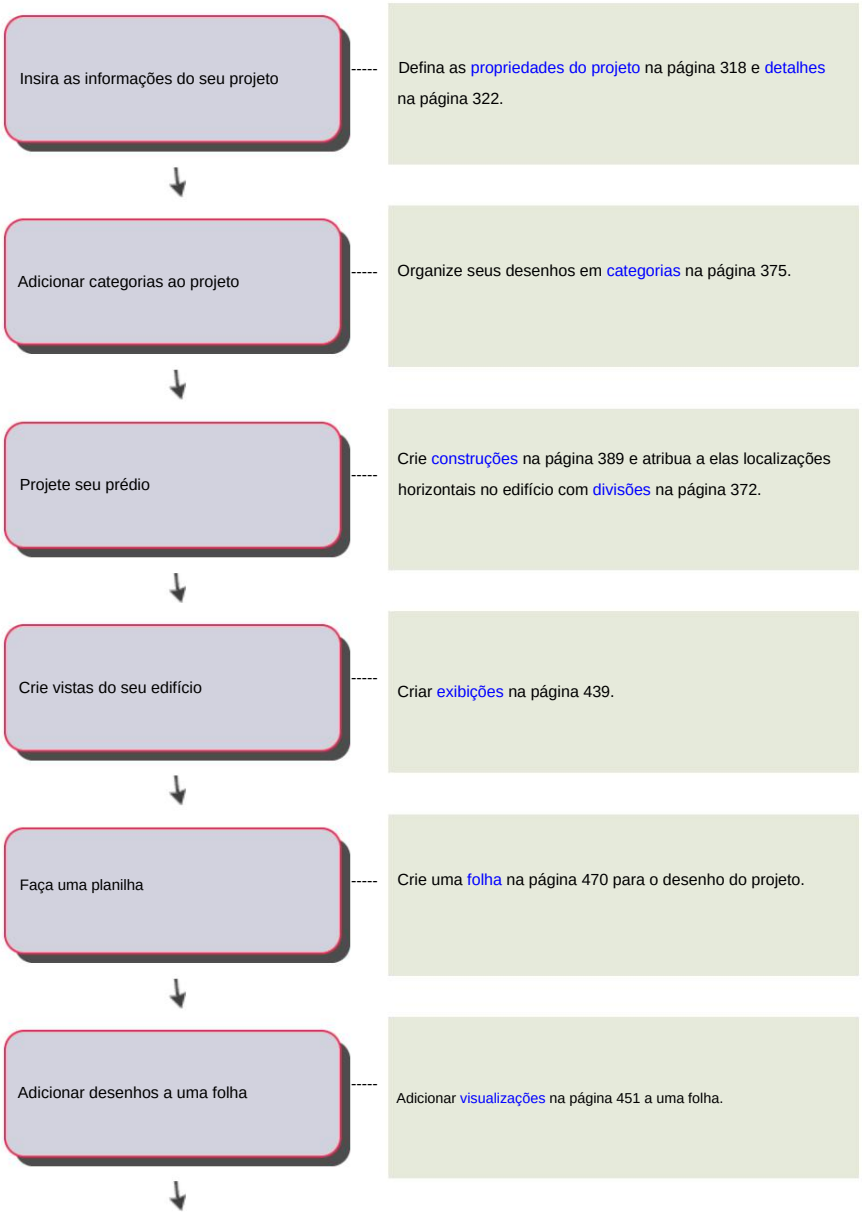
Ao gerenciar seus arquivos de projeto com esse recurso, você obtém consistência em todos os aspectos do projeto. Todos em sua equipe de projeto têm um ambiente de projeto centralizado para acessar os documentos mais atuais, desde modelos de projeto até seções e elevações.

Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto

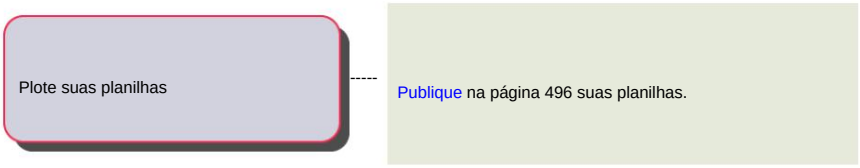
Criar um conjunto de documentos de construção com o recurso Gerenciamento de desenho no AutoCAD Architecture é mais eficiente do que criar desenhos independentes e compilá-los posteriormente.



Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

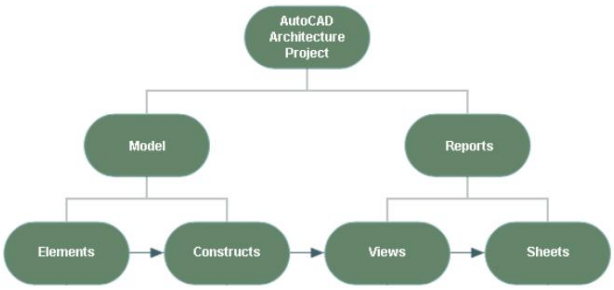


Conceitos de Gerenciamento de Desenho

O recurso Drawing Management do AutoCAD Architecture permite criar grandes projetos de construção distribuídos entre muitos arquivos de desenho. As seções a seguir descrevem os principais conceitos desse recurso.

Projeto

No nível mais alto, os modelos de construção são organizados conceitualmente em projetos. Um projeto é composto por 2 partes: o modelo de construção e os relatórios gerados a partir do modelo. O modelo de construção é composto de construções e elementos, enquanto os relatórios consistem em vistas e folhas. Dentro de um projeto, as construções são referenciadas em visualizações e as visualizações são referenciadas em planilhas.



construções

Uma construção descreve uma parte única de um edifício e é atribuída a um nível e divisão específicos dentro do projeto. Construções abrangentes, como paredes cortina, podem ser atribuídas a vários níveis e divisões.

Por exemplo, o primeiro nível de seu projeto de construção pode consistir em uma construção de casca externa, uma construção de núcleo de primeiro nível e uma construção de partições internas de primeiro nível.

Uma construção pode conter objetos de desenho como paredes e portas, referências externas a elementos ou uma combinação de ambos. Por exemplo, uma construção de núcleo de primeiro nível pode conter as paredes do núcleo diretamente desenhadas na construção e um elemento de elevador inserido como uma referência externa.

Machine Translated by Google

Você pode criar e modificar construções dentro do projeto atual. Você também pode importar desenhos e convertê-los ou adicioná-los a construções. Você pode importar construções para o projeto fisicamente ou criando um link.

As construções são referenciadas em visualizações. Para obter mais informações, consulte Construtos na página 385.

Visualizações

Após a estrutura do edifício ser definida e as construções serem atribuídas a níveis e divisões, você pode gerar relatórios (vistas e folhas) a partir do modelo do edifício. Uma vista referencia automaticamente uma série de construções para apresentar uma vista específica do projeto de construção. Para criar um desenho de vista, você primeiro decide qual parte do edifício deseja ver e o tipo de vista a ser gerado. Você pode, por exemplo, criar uma planta de forro refletido no primeiro andar ou uma planta de estrutura no segundo andar.

Você também pode criar uma vista composta de todos os andares do edifício, conforme mostrado:

Visualização 3D de toda a visualização do edifício

Veja os desenhos referenciando automaticamente as construções apropriadas de acordo com sua localização dentro do edifício. Por exemplo, para criar uma planta baixa da ala oeste do segundo andar, você deve criar uma vista que faça referência a todas as construções atribuídas ao segundo andar e à ala oeste. Isso também incluiria uma parede cortina abrangendo o primeiro ao quinto andar. Você pode fazer referência a construções adicionais que deseja ver na exibição, mesmo que não estejam naquele andar, como o contorno de um edifício.

Em um desenho de vista, você também pode adicionar dados como anotação, dimensões e tabelas. Criar a anotação em um desenho de vista ou em uma folha é uma decisão que você toma com base em seu fluxo de trabalho e necessidades individuais.

Machine Translated by Google

Três tipos diferentes de desenhos de vista, cada um com seu próprio modelo e identificados por um ícone diferente, podem ser usados como ferramentas organizacionais.

ÿ Desenho de vista geral

ÿ Desenho de vista de detalhe

ÿ Desenho de vista de corte/elevação

As visualizações são referenciadas em planilhas. Para obter mais informações sobre o sistema de visualização no AutoCAD Architecture, consulte Visualizações na página 432.

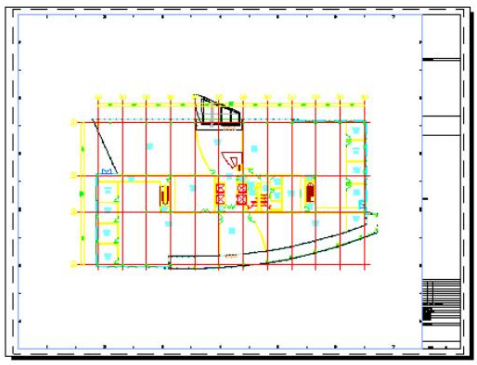
Folhas

Folhas são usadas para traçar desenhos de seu projeto de construção.

O sistema de folhas no AutoCAD Architecture consiste nos seguintes componentes:

ÿ Folha: uma folha é um layout de espaço de papel que foi registrado como uma folha.
Uma folha pode conter uma ou mais visualizações de folha. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com espaço do modelo e espaço do papel" na Ajuda do AutoCAD.

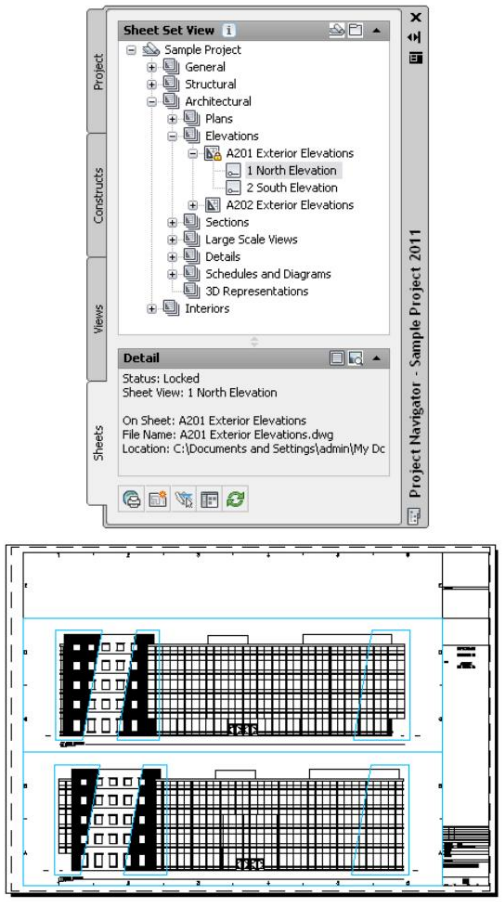
Folha com exibição de folha de plano de construção



ÿ Vistas de folha: Uma vista de folha é uma viewport de espaço de papel criada arrastando uma vista de espaço de modelo de um desenho de vista no Explorer do Desenho para uma folha.

Machine Translated by Google

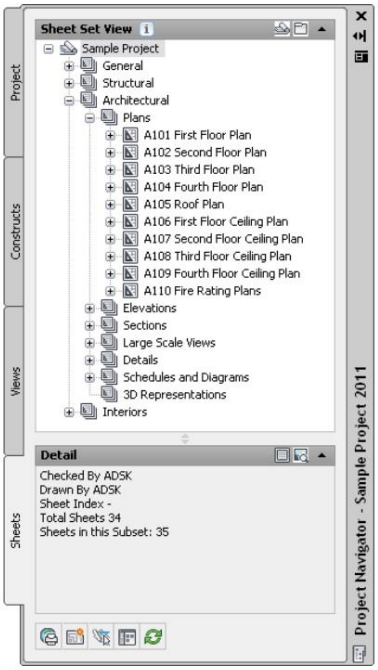
Vista da folha criada a partir da vista do espaço do modelo



ÿ Conjunto de folhas: um conjunto de folhas é uma coleção de folhas nomeada e ordenada. Os conjuntos de folhas são semelhantes ao conjunto físico de folhas encadernadas que são o principal meio de comunicação para um projeto de construção típico. Os conjuntos de folhas são personalizados para saída eficiente de documentos impressos ou eletrônicos por meio do comando Publicar.

Machine Translated by Google

Conjunto de folhas para o projeto AutoCAD Architecture



Cada projeto no AutoCAD Architecture possui um conjunto simples de folhas de projeto, que contém todas as folhas do projeto.

ÿ Desenho de folha: um desenho de folha é um arquivo DWG contendo um ou mais folhas.

Conjunto de folhas, folhas, vistas de folha, desenhos de folha e vistas de espaço do modelo são listados nas guias Folhas e Vistas do Navegador de projeto.

Embora seja recomendado colocar anotações em uma vista, você pode adicionar anotações como tags, dimensões e tabelas de tabela a uma folha. Para obter mais informações, consulte Folhas na página 467.

Padrões do Projeto

Há um recurso de Padrões de projeto no AutoCAD Architecture. Os padrões do projeto fornecem um mecanismo para estabelecer, manter e sincronizar estilos e configurações de exibição em um projeto do AutoCAD Architecture. Dentro de um projeto, você pode especificar estilos padrão, configurações de exibição e padrões do AutoCAD que são usados em todos os desenhos do projeto. Estilos padrão e configurações de exibição são

Machine Translated by Google

definidos em desenhos padrões associados ao projeto. O projeto é sincronizado com esses padrões durante todo o ciclo de vida do projeto. Para obter mais informações, consulte Padrões de projeto na página 585.

Paletas de ferramentas do projeto e biblioteca do navegador de conteúdo

Além dos desenhos padrão, você também pode configurar paletas de ferramentas específicas do projeto e uma biblioteca do Navegador de conteúdo para um projeto. Um caminho raiz definido pelo usuário para o conteúdo da ferramenta garante que as ferramentas sempre façam referência ao desenho de conteúdo correto para sua definição.

Gestão de Referência Externa

As referências externas permitem que seus arquivos de origem sejam distribuídos em vários locais diferentes em seu computador ou em uma rede. Você pode atribuir facilmente tabelas de tabela, identificadores de anotação e dimensões a referências externas. Diferentes pessoas podem trabalhar simultaneamente no mesmo projeto.

Você especifica se os caminhos de referência são caminhos externos completos ou externos relativos.

Para obter mais informações sobre referências externas, consulte “Referenciar outros arquivos de desenho (Xrefs)” na Ajuda do AutoCAD.

Para obter mais informações sobre como anotar referências externas em um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Unidades mapeadas

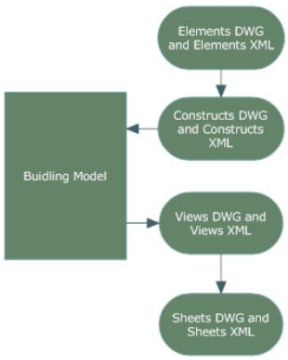
O AutoCAD Architecture oferece suporte a unidades mapeadas em um ambiente de projeto. Você pode mapear a mesma letra de unidade de identificação em diferentes servidores com a mesma estrutura de projeto. Se você usar unidades mapeadas em um projeto do AutoCAD Architecture, não será solicitado a refazer o caminho sempre que abrir os arquivos de desenho do projeto de diferentes servidores. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com equipes de projeto localizadas remotamente na página 307.

Estrutura XML

Um projeto do AutoCAD Architecture tem uma estrutura XML subjacente. Para cada arquivo de desenho que você cria, por exemplo, um desenho de piso ou um desenho estrutural, um arquivo XML é criado. O arquivo XML contém informações relevantes do projeto, como informações de nível e divisão. Você pode

Machine Translated by Google

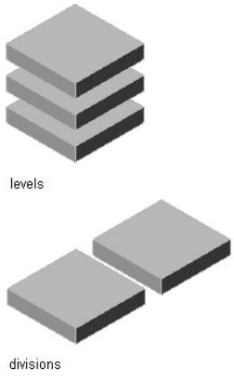
reutilize qualquer arquivo de desenho criado dentro de um projeto fora do projeto também, porque o próprio arquivo de desenho não contém informações relevantes para o projeto.



Níveis e Divisões

O projeto fornece uma estrutura de níveis (pisos) e divisões (alas) que especificam onde as construções do projeto de construção estão localizadas. Por padrão, um novo projeto consiste em um nível e uma divisão. Você pode adicionar níveis e divisões ao longo da vida útil de um projeto. A matriz de níveis e divisões fornece a estrutura para ajudar a identificar exclusivamente os componentes do edifício. Por exemplo, você pode ter um constructo em seu prédio atribuído ao Primeiro Andar – Ala Oeste.

Esquema de níveis e divisões



Objetos de construção, como paredes cortina e poços de elevadores, podem abranger vários níveis e divisões. Você pode usar uma construção abrangente para esses tipos de objetos de construção.

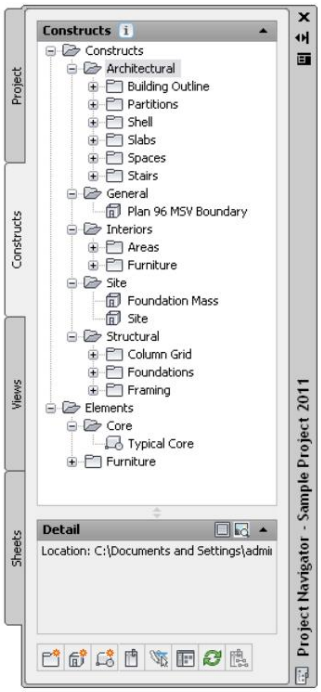
Para obter mais informações, consulte Níveis na página 364 e Divisões na página 372.

Machine Translated by Google

Categorias

Para ajudar a organizar a construção, os componentes do projeto de construção - construções, vistas e folhas - podem ser categorizados. Você pode usar categorias como shell, núcleo e partições internas. Categorizar uma construção permite filtrar essa construção ao gerar exibições.

Construir categorias no Project Navigator



Para obter mais informações, consulte Categorias na página 375.

A Estrutura do Projeto

Quando você cria um novo projeto, o AutoCAD Architecture cria automaticamente um ambiente de projeto para conectar os arquivos individuais em um projeto. Este ambiente tem 3 componentes principais:

Machine Translated by Google

O Arquivo do Projeto (APJ)

O arquivo do projeto (APJ) contém:

ÿ o nome e o número do projeto

ÿ informações sobre níveis e divisões

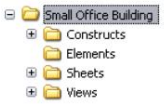
ÿ configurações para modelos de desenho, detalhes do projeto, padrões do projeto, projeto paletas e o método de vinculação de refexs

Você também configura estilos de padrões, configurações de exibição e padrões do AutoCAD aqui. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com propriedades do projeto na página 318. Um arquivo APJ existente pode servir como modelo para um novo projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto com base em um modelo (Copiando um projeto) na página 313.

OBSERVAÇÃO O arquivo APJ é um documento XML bem formado. Você pode abri-lo e modificá-lo usando um editor de XML.

A Estrutura de Categoria Padrão

Quando você cria um novo projeto, a seguinte estrutura de categoria padrão é criada:



Essas categorias estão vazias, a menos que você tenha criado o novo projeto a partir de um projeto existente com arquivos de desenho.

Essas categorias de nível superior podem ser redirecionadas para apontar para outras pastas. Cada pasta principal deve usar uma pasta exclusiva e não pode ser ascendente ou descendente uma da outra na estrutura da árvore. Você pode criar subcategorias em cada uma delas. Para obter mais informações, consulte Categorias na página 375.

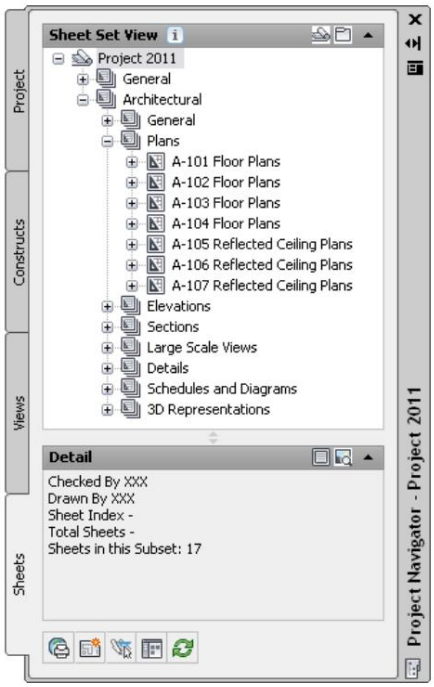
O conjunto de folhas de projeto

No AutoCAD Architecture, as folhas do projeto são coletadas em conjuntos de folhas ou em um projeto. Um conjunto de folhas permite que você tenha configurações de publicação comuns em várias folhas.

Machine Translated by Google

Quando você cria um novo projeto, um conjunto de folhas exclusivo é criado para este projeto. O conjunto de folhas de projeto é exibido na guia Folhas do Navegador de projeto.

Folha de projeto definida no AutoCAD Architecture Project Navigator



Apenas um conjunto de folhas pode ser associado a um projeto. Você não pode alterar o conjunto de folhas de um projeto existente, mas pode alterar suas propriedades. Para obter mais informações, consulte Definindo as propriedades do conjunto de folhas de projeto na página 473.

Antes de começar: referências externas

O recurso Drawing Management usa referências externas (xrefs) como meio de criar um projeto e mantê-lo. Os elementos são referenciados em construções, as construções são referenciadas em visualizações e as visualizações são referenciadas em planilhas. O mecanismo de referência é idêntico ao recurso regular de gerenciamento de referências externas do AutoCAD. No entanto, os métodos de segundo plano empregados possuem recursos adicionais.

As refexs criadas no gerenciamento de desenhos podem usar automaticamente os dados do projeto, enquanto aquelas criadas manualmente por meio da paleta de refexs ou da linha de comando não podem. Por exemplo, uma construção que é colocada em um determinado

Machine Translated by Google

O nível usará os dados de elevação desse nível (conforme definido pelo projeto) para controlar o ponto de inserção do eixo Z ao ser referenciado em uma vista.

Se você estiver trabalhando em um ambiente de projeto, a melhor prática para referenciar desenhos de projeto em outros desenhos de projeto é usar o Project Navigator em vez do AutoCAD Xref Manager padrão. O AutoCAD Xref Manager não pode diferenciar entre desenhos de projeto e desenhos que não são do projeto. Se você fizer referência a um arquivo que não seja de projeto em um arquivo de projeto por engano, não poderá usar a funcionalidade completa de gerenciamento de desenho nesse arquivo.

Sempre que você define um desenho de projeto no Project Navigator, um arquivo XML acompanhante é criado. O arquivo XML é vital para o projeto. Sob nenhuma circunstância você deve excluí-lo (a menos que esteja excluindo o projeto inteiro). Esse arquivo XML contém:

ÿ informações sobre atribuições de nível e divisão

ÿ viewport e informações de conteúdo apropriadas para o tipo de desenho

Lembre-se destas considerações ao trabalhar com um projeto:

ÿ Não exclua nenhum arquivo XML gerado pelo recurso Gerenciamento de desenho.
Eles são vitais para o projeto.

ÿ Use o Project Navigator para criar, modificar e referenciar arquivos de projeto
dentro do projeto. Se você quiser usar arquivos não pertencentes ao projeto existentes em um projeto, converta-os primeiro em arquivos de projeto. Para obter mais informações, consulte Convertendo um desenho em um elemento na página 417 e Convertendo um desenho em uma construção na página 393.

ÿ O Gerenciamento de desenho suporta o uso de caminhos relativos para externos
referências. Na configuração do projeto, você pode decidir se deseja usar caminhos completos ou caminhos relativos. Trabalhar com caminhos de refex relativos torna mais fácil mover o projeto e transmiti-lo e reduz a necessidade de refazer o caminho do projeto.
Para obter mais informações sobre caminhos relativos e completos, consulte “Definir caminhos para desenhos referenciados” na Ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Alterar caminhos de refex completos para caminhos de refex relativos ou caminhos relativos para caminhos completos em um projeto existente alterará os caminhos existentes. Uma exceção é se o caminho refex aponta para um local que está fora das pastas do projeto ou não é suportado por caminhos relativos. Para obter informações sobre como adicionar caminhos de pesquisa de localização do projeto, consulte Especificando as opções padrão do projeto na página 304.

Machine Translated by Google

Antes de começar: trabalhando em um ambiente de rede

Quando você está trabalhando em um projeto grande, o projeto pode ser hospedado em um servidor de rede e acessado por vários usuários simultaneamente. Para um fluxo de trabalho contínuo, lembre-se destes pontos:

ÿ **Manter a árvore do projeto atualizada:** quando vários usuários estão trabalhando em um projeto simultaneamente, é possível que a visualização do projeto de um usuário não reflita as alterações feitas por outro usuário.
Por exemplo, o usuário 1 pode adicionar/mover/excluir construções em um projeto ao mesmo tempo que o usuário 2 está anotando planilhas. O usuário 2 não é notificado de que o colega de trabalho removeu algumas construções do projeto.
Se o usuário 2 tentar abrir uma construção removida do Project Navigator em sua máquina, uma mensagem de erro será exibida.

Para evitar essa situação, atualize o Project Navigator clicando em (Refresh Project) para que todos os itens sejam atualizados para refletir o status atual do projeto. Para obter mais informações, consulte Atualizando o Project Navigator na página 513.

ÿ **Os ícones refletem o status dos desenhos:** um símbolo de cadeado é automaticamente anexado ao ícone de desenho se o desenho estiver em uso. Quando você mantém o cursor sobre o nome do desenho, uma dica de ferramenta exibe informações sobre o arquivo de desenho.

ÿ **Restrições de acesso no servidor de rede:** você pode limitar a capacidade de outros usuários de editar e excluir arquivos de projeto usando permissões de rede. Você pode limitar os direitos Excluir para todo o projeto, para que os usuários não possam excluir arquivos do projeto ou mover arquivos dentro do projeto. Você pode considerar limitar os direitos de exclusão à pasta do projeto superior (contendo o arquivo APJ) enquanto permite exclusões nas subpastas.

ÿ **Unidades mapeadas:** o recurso Gerenciamento de desenho suporta o trabalho com unidades mapeadas. Você pode colocar o arquivo APJ do projeto ou os desenhos do projeto em uma unidade mapeada e espelhar as informações do servidor para usuários em vários locais. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com equipes de projeto localizadas remotamente na página 307.

Arquivos de suporte do projeto

Um projeto pode ser associado a vários arquivos de suporte. Normalmente, esses arquivos são usados para fornecer padrões que garantem consistência em todo o projeto ou

Machine Translated by Google

em vários projetos. Alguns arquivos de suporte são obrigatórios, enquanto outros são opcionais.

OBSERVAÇÃO Você pode encontrar todos os modelos relacionados ao projeto em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template.*

Os seguintes arquivos de suporte podem ser usados em um projeto do AutoCAD Architecture:

ÿ Modelo de projeto (opcional)

ÿ Modelos de desenho (obrigatório)

ÿ Modelo de conjunto de folhas (obrigatório)

ÿ Desenhos de padrões do projeto (opcional)

ÿ Grupo de paletas de ferramentas do projeto (opcional)

ÿ Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto (opcional)

ÿ Modelos de estrutura de projeto (opcional)

Esses arquivos de suporte são descritos abaixo.

Modelo de projeto

Um modelo de projeto é um projeto existente que pode ser usado como modelo ao criar um novo projeto. Quando você cria um projeto com base em um projeto modelo, todos os arquivos de desenho, configurações e arquivos de suporte do novo projeto são retirados do projeto modelo. Como alternativa, você pode usar apenas a estrutura e os arquivos de suporte de um projeto como base para o novo projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto com base em um modelo (Copiando um projeto) na página 313 e Criando um novo projeto com a estrutura de um projeto existente na página 315.

Modelos de desenho

Ao criar um novo projeto, você pode definir modelos padrão para novos elementos, construções e vistas de modelo criadas no projeto. Para obter mais informações, consulte Criar e salvar desenhos na página 187. Os modelos de folha são definidos no modelo de conjunto de folhas do projeto.

O modelo de conjunto de planilhas de projeto

Cada projeto tem um conjunto de folhas exclusivo que coleta e organiza as folhas em um projeto quando o projeto é criado. O conjunto de folhas é criado a partir de um modelo no qual o usuário define a estrutura do conjunto de folhas, o modelo de folha padrão,

Machine Translated by Google

e substituições de configuração de página. Ao criar um projeto com base em um projeto-modelo, o conjunto de folhas desse projeto é usado como um modelo de conjunto de folhas. Quando você cria um novo projeto sem usar um modelo, é usado o modelo de conjunto de folhas padrão definido em Especificando as opções de projeto padrão na página 304.

Você não pode alterar o modelo de conjunto de folhas após criar um projeto. Você pode, no entanto, alterar as propriedades do conjunto de folhas no projeto.

Por padrão, os seguintes modelos de conjuntos de folhas são enviados com o software:

ÿ Conjunto de folhas Aec (Imperial ctb).dst

ÿ Conjunto de folhas Aec (Imperial stb).dst

ÿ Conjunto de folhas Aec (métrica ctb).dst

ÿ Conjunto de folhas Aec (métrica stb).dst

Desenhos de Padrões de Projeto

Você pode definir desenhos específicos do projeto que contenham estilos padrão e configurações de exibição, bem como padrões do AutoCAD para um projeto. Para obter mais informações, consulte Especificando padrões de projeto na página 324.

Grupo de paletas de ferramentas do projeto

Você pode definir um grupo de paletas de ferramentas a ser usado no projeto. Se o seu projeto não for baseado em um modelo que inclua um grupo de paletas de ferramentas específico do projeto, você pode definir um conforme descrito em Configuração de ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

Você pode definir uma biblioteca do Navegador de conteúdo específica do projeto que é aberta por padrão quando você inicia o Navegador de conteúdo no Project Navigator. A biblioteca do projeto contém ferramentas e paletas padrão para o projeto. Para obter mais informações, consulte Configurando ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Especificando as opções de projeto padrão

Use este procedimento para definir as opções padrão para seus projetos do AutoCAD Architecture. As seguintes opções podem ser especificadas para projetos:

ÿ Caminhos de pesquisa de localização

ÿ Arquivos de modelo para construções, elementos, visualizações e conjuntos de folhas

Machine Translated by Google

ÿ Quadro de avisos do projeto

ÿ Imagem do projeto

OBSERVAÇÃO Quando você cria um novo projeto com base em um projeto-modelo, os modelos padrão, quadro de avisos e imagem do projeto-modelo são usados no novo projeto. Se o novo projeto não for baseado em um projeto-modelo, serão usadas as configurações definidas nos padrões do projeto.

Além disso, você pode especificar configurações que afetam seu espaço de trabalho quando:

ÿ Iniciando o aplicativo

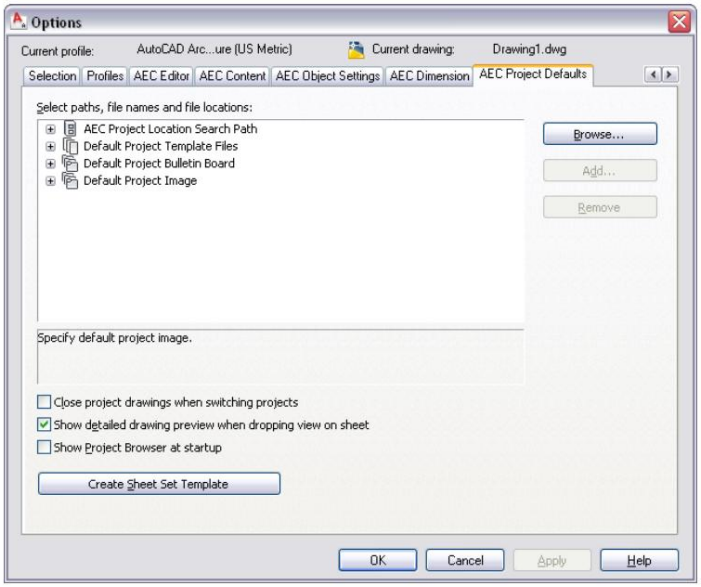
ÿ Alternar entre projetos

ÿ Arrastando e soltando uma vista em uma folha

Para especificar os padrões do projeto:

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Padrões do projeto AEC.



3 Expanda o caminho de pesquisa de localização do projeto AEC:

Machine Translated by Google

Os caminhos também são exibidos na lista suspensa do Navegador de projeto (acima da lista de projetos), fornecendo atalhos para pastas que contêm projetos.

Se você quiser…	**Então…**
alterar um caminho de pesquisa de local de projeto existente	clique no caminho que deseja alterar e clique em Procurar. Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione o novo caminho de pesquisa e clique em OK.
adicionar um caminho de pesquisa	clique em Adicionar. Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione o caminho de pesquisa adicional e clique em OK.
remover um caminho de pesquisa	clique em Remover.

4 Expanda Arquivos de modelo de projeto padrão.

5 Para alterar qualquer um dos modelos padrão, o quadro de avisos ou a imagem, expanda a categoria, selecione o arquivo existente e clique em Procurar. Em seguida, na caixa de diálogo Selecionar arquivo, selecione o novo arquivo e clique em Abrir.

6 Especifique como sua área de trabalho é

exibida: **Se você deseja…**	**Então…**
feche todos os arquivos de desenho que estão abertos em seu projeto atual quando você mudar para um projeto diferente	selecione Fechar desenhos do projeto ao alternar projetos. Essa configuração só terá efeito se a opção Sempre executar a ação selecionada na caixa de diálogo Navegador de projeto-Fechar arquivos de projeto também estiver selecionada. Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335.
melhore o desempenho exibindo apenas o nome da vista do espaço do modelo dentro do quadro da vista ao soltá-la em uma folha	Desmarque Mostrar visualização detalhada do desenho ao soltar a vista na folha.
especificar que o Projeto O navegador é aberto toda vez que você abre o AutoCAD Architec lei	selecione Mostrar navegador de projeto na inicialização.

Machine Translated by Google

7 Para criar um novo modelo de conjunto de folhas, clique em Criar modelo de conjunto de folhas, e consulte Criando um modelo de conjunto de folhas na página 497.

8 Clique em OK.

Trabalhando com equipes de design localizadas remotamente

A melhor prática para trabalhar com membros de uma equipe remota é configurar a estrutura de um projeto em uma unidade dedicada de um servidor de rede central. Se você precisar espelhar uma unidade de servidor, comunique o local às equipes remotas para que possam atribuir a mesma letra de unidade. Quando locais remotos usam a mesma unidade mapeada, a equipe estendida pode trabalhar no projeto sem ser solicitado a refazer o caminho do projeto quando ele for definido como atual.

Se você deseja especificar unidades mapeadas para um projeto existente, organize primeiro o projeto completo na unidade específica. Em seguida, use o Project Browser para procurar o projeto usando a letra da unidade mapeada.

Abrindo um projeto de uma unidade mapeada

Use este procedimento para abrir um projeto localizado em uma unidade mapeada. Você já deve ter a estrutura do projeto definida nesse drive.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto 2 .

Na caixa de diálogo Arquivos de projeto, navegue até a unidade mapeada (indicada por uma letra) na qual seu projeto está localizado e clique em Abrir.

3 Para definir esse projeto como atual, selecione o arquivo APJ e clique em Abrir.

4 Clique em Fechar no Navegador de projeto.

O Navegador de Projetos

O Navegador de projeto é onde você realiza tarefas de alto nível relacionadas ao projeto, como criar um novo projeto, selecionar o projeto ativo no momento e definir as propriedades do projeto.

Machine Translated by Google

Abrindo o Navegador de Projeto

Use este procedimento para abrir o Navegador de projeto.

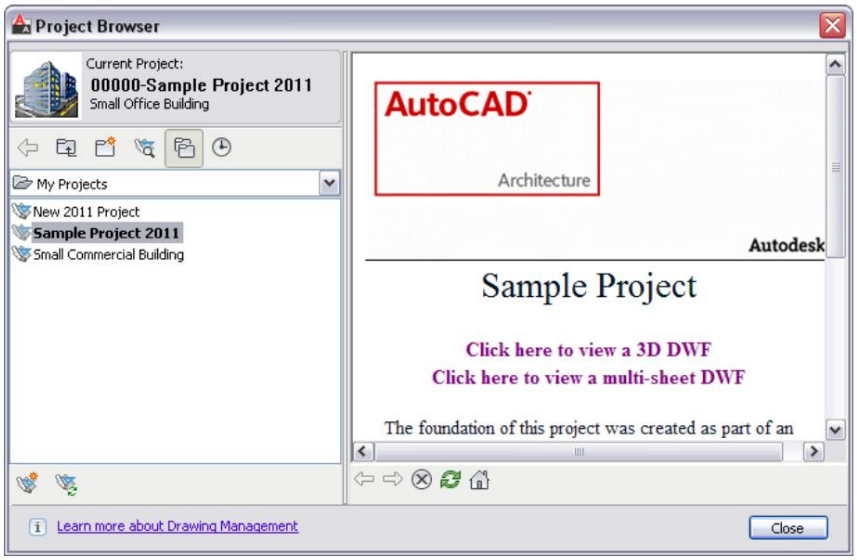
ÿ Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

ÿ Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

ÿ Na linha de comando, digite **AecProjectBrowser.**

Usando o Navegador de Projeto

No Navegador de projeto, você cria novos projetos, define as configurações do projeto e os padrões do projeto, adiciona informações detalhadas e seleciona o projeto atual. Quando você define um projeto como atual, seja no menu de contexto ou clicando duas vezes no nome do arquivo, o projeto é migrado para um formato compatível com a versão atual do AutoCAD Architecture. Se você também refazer o caminho do projeto, todos os desenhos do projeto também serão migrados e você não poderá abrir o projeto em nenhuma versão mais antiga do software. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.



Navegador de projeto

Machine Translated by Google

No lado esquerdo do Navegador de projeto, você seleciona o projeto atual, cria novos projetos, procura projetos existentes e visualiza o histórico do projeto. No menu de contexto, você também pode editar as propriedades do projeto, fechar um projeto, copiar a estrutura do projeto, eTransmitir um projeto e arquivar um projeto. Todas as informações inseridas aqui pertencem ao projeto como um todo. No lado direito do Navegador de projeto, um Internet Explorer incorporado permite que você navegue na página inicial do seu projeto.

OBSERVAÇÃO Os projetos criados no Navegador de projeto são exibidos como arquivos e pastas no Windows Explorer. Como regra geral, você não deve executar nenhuma operação de arquivo em um arquivo de projeto, exceto nos casos em que um procedimento declara explicitamente que você deve. As alterações no Windows Explorer nem sempre são atualizadas corretamente no Navegador de projeto ou no Navegador de projeto, e você pode obter uma exibição inconsistente dos dados do projeto. Quaisquer alterações feitas no projeto no Navegador de projeto são gerenciadas e coordenadas pelo AutoCAD Architecture. Alterações feitas fora do software podem não ser coordenadas e processadas corretamente.

O Cabeçalho do Projeto

O projeto atualmente selecionado é exibido na área superior esquerda do Navegador de projeto. O cabeçalho contém o nome do projeto, o número do projeto, um bitmap selecionado pelo usuário que representa o projeto e uma breve descrição opcional do projeto.
Você insere essas informações quando cria um novo projeto ou edita as propriedades de um projeto existente.

Cabeçalho do projeto

A Barra de Navegação do Projeto

Abaixo do cabeçalho do projeto, os botões da barra de ferramentas ajudam você a navegar na estrutura de pastas.

Botão	Descrição
	Retorna para a pasta exibida anteriormente.
	Exibe a pasta um nível acima da pasta exibida no momento.

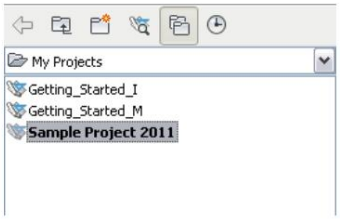
Machine Translated by Google

Botão	Descrição
	Leva você ao Project File Navigator, onde você pode procurar arquivos de projeto (APJ).
	Permite criar uma nova pasta no local especificado.
	Exibe os projetos na pasta selecionada na lista abaixo. Para obter informações detalhadas, consulte O seletor de projetos na página 310.
	Exibe uma lista histórica de projetos classificados por vários critérios. Para obter informações detalhadas, consulte O seletor de projetos na página 310.

O seletor de projetos

O seletor de projeto no lado esquerdo do Navegador de projeto exibe os projetos que você criou no AutoCAD Architecture.

Seletor de projeto



Você tem 2 opções principais para exibir projetos:

Exibindo Projetos por Estrutura de Pastas

Você pode exibir os projetos em seu computador ou rede com base na estrutura de pastas do Windows Explorer. Quando você navega para uma pasta, todos os projetos e subpastas contidos nessa pasta são exibidos.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 Na barra de navegação do projeto, clique em .

Machine Translated by Google

O seletor de projetos exibe a estrutura de pastas do seu computador. O conteúdo da pasta atualmente selecionada é exibido no projeto

seletor. Os arquivos do projeto são exibidos com o ícone do projeto . O actual projeto é exibido em negrito.

3 Para alternar para outra pasta, selecione-a na lista suspensa.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

4 Para navegar até a pasta pai da pasta atual, clique em .

Exibindo Projetos por Histórico

No seletor de projetos, você pode exibir projetos com base em seu histórico.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 Na barra de navegação do projeto, clique em .

3 Selecione a opção pela qual deseja classificar os projetos. ÿ Se

você selecionar Usado mais recentemente, os últimos oito projetos que você tornou atuais são exibidos em ordem decrescente no seletor de projetos.

ÿ Se você selecionar Por data, uma lista de datas do projeto será exibida, classificada por dia atual, semana atual e semanas anteriores.

ÿ Se você selecionar Por projeto, uma lista de nomes de projetos será exibida, classificada em ordem alfabética.

ÿ Se você selecionar Por local, uma lista de pastas contendo arquivos de projeto será exibida em ordem alfabética. Se você clicar duas vezes em uma pasta, os projetos contidos nela serão exibidos.

Os arquivos do projeto são exibidos com o ícone do . o projeto atual projeto em negrito.

Machine Translated by Google

4 Se quiser remover um projeto do histórico, selecione o projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover da lista do histórico. Clique em Sim na caixa de mensagem subsequente.

OBSERVAÇÃO Você não pode remover o projeto atual da lista de histórico.

5 Se você deseja remover a lista completa do histórico, exceto a atual projeto, selecione um projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Redefinir lista de histórico. Clique em Sim na caixa de mensagem subsequente.

A visualização incorporada do Internet Explorer

Um projeto pode se conectar a uma página HTML de quadro de avisos. Você pode fazer isso, por exemplo, para fornecer um link para a página inicial de sua empresa ou um site de projeto. A página HTML é exibida no painel direito do Navegador de projeto. Na parte inferior da página, há uma barra de navegação padrão do Internet Explorer com botões para Voltar, Avançar, Parar, Atualizar e Página Inicial do Projeto.

Definindo um projeto atual

Use este procedimento para definir um projeto como o projeto atual.

Para trabalhar no ambiente do projeto, você deve definir o projeto atual.
Apenas um projeto pode ser atual por vez, e todas as operações do projeto que você executa, como adicionar construções e elementos ou alterar níveis e divisões, são feitas dentro do projeto atual.

Quando você seleciona um projeto como o atual, o cabeçalho do projeto e o quadro de avisos HTML padrão são exibidos no Navegador de projeto e o nome aparece na paleta do Navegador de projeto.

OBSERVAÇÃO Se o Navegador de projeto ainda não contiver nenhum projeto, consulte Criando um novo projeto na página 313.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de .
projeto **2** No seletor de projeto, selecione um projeto.

Os projetos são exibidos com um ícone de projeto .

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Definir projeto atual.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar duas vezes no projeto.

O projeto selecionado é carregado no AutoCAD Architecture, e você pode trabalhar com ele até fechá-lo ou selecionar outro.

4 No Project Browser, clique em Close para começar a trabalhar na paleta Project Navigator.

Se você estiver trabalhando no mesmo projeto em mais de uma sessão da mesma versão do AutoCAD Architecture e fizer alterações em uma sessão, poderá atualizar automaticamente o projeto na(s) outra(s) sessão(ões) abrindo o Navegador de projeto lá.

Criando um novo projeto

Existem 3 opções para criar um novo projeto. Você pode copiar um projeto existente e todas as suas configurações; você pode criar um projeto com a estrutura de pastas e arquivos de suporte de um projeto existente; ou você pode criar um novo projeto do zero, sem arquivos e configurações predefinidas.

Criando um novo projeto com base em um modelo (copiando um projeto)

Use este procedimento para criar um projeto usando um projeto existente como modelo.

Esta é a maneira mais rápida e fácil de criar um projeto com configurações predefinidas e arquivos de suporte. Quando você usa esse método, os seguintes arquivos e estruturas são copiados para o novo projeto:

ÿ Todos os arquivos DWG e XML do projeto

ÿ Arquivos de padrões do projeto

ÿ Arquivos de padrões do AutoCAD

ÿ Configurações de sincronização de padrões do projeto

ÿ Modelo de conjunto de folhas

ÿ Detalhes do projeto

ÿ Modelos de desenho

ÿ Bancos de dados de componentes principais e detalhados

ÿ Grupo de paletas de ferramentas do projeto

Machine Translated by Google

ÿ Caminho raiz do conteúdo da ferramenta

ÿ Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

OBSERVAÇÃO Os arquivos de padrões do projeto, o grupo de paletas de ferramentas do projeto e a biblioteca do Navegador de conteúdo do projeto são copiados para o novo projeto somente se estiverem localizados na pasta original do projeto. Os componentes padrão localizados fora da pasta do projeto serão referenciados pelo novo projeto, mas não copiados para ele.

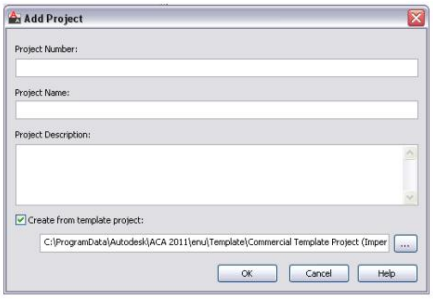
A criação de um novo projeto com base em um modelo copiará todos os arquivos que estão na pasta do projeto. Se você deseja que apenas os arquivos de suporte e a estrutura do projeto sejam copiados, mas não seus arquivos de desenho, consulte Criando um novo projeto com a estrutura de um projeto existente na página 315.

Se você redirecionou uma pasta de projeto (elementos, construções, vistas ou folhas) para uma pasta que não está abaixo da pasta raiz do projeto (localização do arquivo APJ), o projeto não pode ser usado como um projeto modelo. Para obter mais informações, consulte Especificando o local das categorias de nível superior na página 381.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 Clique com o botão direito do mouse em um projeto ou pasta existente no seletor de projetos, e clique em Novo Projeto.

Como alternativa, você pode clicar no na barra de ferramentas abaixo do projeto seletor.



3 Na caixa de diálogo Adicionar projeto, insira um número para o novo projeto.

Cada projeto precisa de um número de identificação exclusivo. Você pode usar numerais, caracteres alfabéticos ou uma combinação, como 100A.
O número do projeto aparece no cabeçalho do projeto.

O número atribuído aqui pode ser usado como prefixo para todos os desenhos criados no projeto. Você também pode usar o número

Machine Translated by Google

como uma propriedade para um bloco de título. Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521.

4 Insira um nome para o novo projeto.

5 Em Descrição do projeto, se desejar, insira uma descrição breve o suficiente para ser exibida no cabeçalho do projeto.

Detalhes sobre o projeto podem ser inseridos em uma planilha separada. Para obter informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

6 Selecione Criar a partir do projeto-modelo.

7 Insira o caminho e o nome de um arquivo APJ existente ou clique em navegar para para um arquivo APJ.

8 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Você não pode especificar todos os arquivos de suporte e caminhos diretamente ao criar um novo projeto; você só pode definir nome, número, descrição e modelo de projeto. As demais configurações só podem ser definidas após a criação do projeto. Se você criar o projeto com base em um modelo, as configurações do modelo serão usadas para a configuração inicial. Para definir as configurações do projeto, consulte Trabalhando com propriedades do projeto na página 318.

Criando um novo projeto com a estrutura de um projeto existente

Use este procedimento para criar um novo projeto baseado na estrutura e nos arquivos de suporte de um projeto existente. No entanto, se você redirecionou alguma categoria no projeto no qual deseja basear seu novo projeto, ela não pode ser usada como modelo. Para obter mais informações, consulte Especificando o local das categorias de nível superior na página 381.

Quando você usa esse método, os seguintes arquivos e configurações são copiados para o novo projeto:

ÿ Arquivos de padrões do projeto

ÿ Arquivos de padrões do AutoCAD

ÿ Configurações de sincronização de padrões do projeto

ÿ Modelo de conjunto de folhas

ÿ Detalhes do projeto

Machine Translated by Google

ÿ Modelos de desenho

ÿ Bancos de dados de componentes principais e detalhados

ÿ Grupo de paletas de ferramentas do projeto

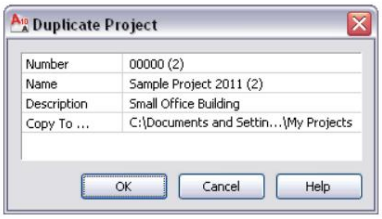
ÿ Caminho raiz do conteúdo da ferramenta

ÿ Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de .

projetos **2** No seletor de projetos, localize a pasta na qual se encontra o projeto do qual deseja copiar os arquivos de estrutura e suporte.

3 Selecione o projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar estrutura do projeto.



4 Na caixa de diálogo Duplicar projeto, insira um número para o novo projeto.

Cada projeto precisa de um número de identificação exclusivo. Você pode usar numerais, caracteres alfabéticos ou uma combinação, como 100A.
O número do projeto aparece no cabeçalho do projeto.

O número atribuído aqui pode ser usado como prefixo para todos os desenhos criados no projeto. Você também pode usar o número como uma propriedade para um bloco de título. Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521.

5 Insira um nome para o novo projeto.

6 Em Descrição, se desejar, insira uma descrição breve o suficiente para ser exibido no cabeçalho do projeto.

Detalhes sobre o projeto podem ser inseridos em uma planilha separada. Para obter informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

7 Em Copiar para, selecione uma pasta na qual deseja salvar o projeto copiado.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Criando um novo projeto sem usar um modelo

Use este procedimento para criar um novo projeto que não seja baseado em um modelo, mas use os modelos de desenho, modelo de conjunto de folhas e quadro de avisos do projeto especificado nos Padrões do projeto AEC, conforme descrito em Especificando as opções padrão do projeto na página 304. Observe que você ainda precisa definir os detalhes do projeto e os padrões do projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 Clique com o botão direito do mouse em um projeto ou pasta existente no seletor de projetos, e clique em Novo Projeto.

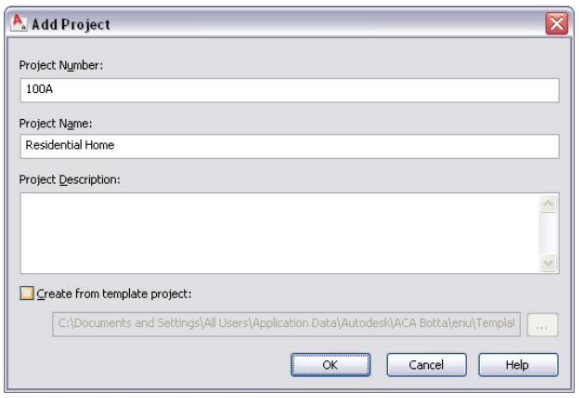
Como alternativa, você pode clicar no na barra de ferramentas abaixo do projeto seletor.

3 Na caixa de diálogo Adicionar projeto, insira um número para o novo projeto.

Cada projeto precisa de um número de identificação exclusivo. Você pode usar numerais, caracteres alfabéticos ou uma combinação, como 100A.
O número do projeto aparece no cabeçalho do projeto.

O número atribuído aqui pode ser usado como prefixo para todos os desenhos criados no projeto. Você também pode usar o número como uma propriedade para um bloco de título. Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521.

4 Insira um nome para o novo projeto.



5 Em Descrição do projeto, se desejar, insira uma descrição breve o suficiente para ser exibida no cabeçalho do projeto.

Machine Translated by Google

Detalhes sobre o projeto podem ser inseridos em uma planilha separada.
Para obter informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

6 Verifique se Criar a partir do projeto-modelo não está selecionado.

7 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Você não pode especificar todos os arquivos de suporte e caminhos diretamente ao criar um novo projeto; você só pode definir nome, número, descrição e modelo de projeto. As demais propriedades são definidas após a criação do projeto. Se você criar o projeto com base em um modelo, as propriedades do modelo serão usadas para a configuração inicial. Se você criar um projeto sem usar um modelo, as propriedades inicialmente estarão vazias ou serão definidas pelas opções de projeto padrão do AEC. Para definir as propriedades do projeto, consulte Trabalhando com propriedades do projeto na página 318.

Trabalhando com propriedades do projeto

Ao criar um novo projeto, as seguintes propriedades podem ser definidas ou alteradas:

ÿ Quadro de avisos do projeto

ÿ Imagem do projeto

ÿ Caminhos relativos ou completos para referências externas

ÿ Sincronização das configurações da camada de desenho da vista com as vistas da folha

ÿ Localização do arquivo da paleta de ferramentas do projeto

ÿ Tipo de armazenamento da paleta de ferramentas do projeto

ÿ Caminho raiz do conteúdo da ferramenta de projeto

ÿ Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

ÿ Modelos de desenho para elementos, construções e vistas

ÿ Detalhes do projeto

ÿ Bancos de dados de componentes de detalhes do projeto e bancos de dados de notas principais

ÿ Configurações de padrões do projeto

Machine Translated by Google

Quando você cria um projeto com base em um projeto-modelo, essas configurações são inicialmente obtidas desse projeto. Você pode alterá-los, se necessário.

OBSERVAÇÃO O modelo do conjunto de planilhas do projeto é definido durante a criação do projeto; ou é o conjunto de folhas usado no projeto-modelo ou, se você optou por criar um novo projeto sem usar um modelo, é o modelo de conjunto de folhas de projeto padrão definido em Especificando as opções de projeto padrão na página 304 .

Especificando as propriedades básicas do projeto

Use este procedimento para definir ou alterar as propriedades básicas de um projeto. As propriedades básicas são divididas em 3 categorias:

ÿ Geral

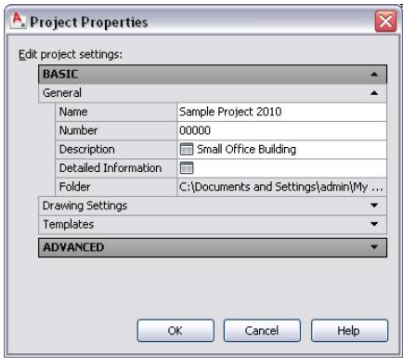
ÿ Configurações de desenho

ÿ Modelos

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

A caixa de diálogo Propriedades do projeto é exibida.



3 Em Geral, defina ou altere as seguintes propriedades como necessário.

Propriedade	Descrição
Nome	O nome do projeto é definido quando você cria o projeto. Se você mudar o nome aqui, apenas

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	o nome exibido no Project Browser e no Project Navigator é alterado; o arquivo APJ e a pasta do projeto no Windows Explorer mantêm o nome original. O procedimento recomendado para renomear o projeto é descrito em Renomear um projeto na página 334.
Número	O número do projeto é definido quando você cria o projeto. Você pode inserir um novo número aqui. **OBSERVAÇÃO** Em Drawing Settings, você pode especificar que o número do projeto seja adicionado como um prefixo para cada desenho do projeto criado no projeto. Se você alterar o número do projeto durante o ciclo de vida do projeto, os nomes de arquivo existentes serão alterados e reencaminhados.
Descrição	Para adicionar uma descrição ou alterar o atual um, clique , digite o texto desejado e em OK.
Informação detalhada	Para anexar informações definidas pelo usuário a um projeto, como dados do projeto e descrição do local, clique . Para obter mais informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.
Pasta	Esse caminho é somente leitura e identifica onde o projeto está localizado.

4 Em Básico, expanda Configurações de desenho e defina ou altere as seguintes propriedades conforme necessário:

Propriedade	Descrição
Usar caminhos de refex relativos	Selecione Sim para ter referências externas dentro o projeto anexado usando caminhos relativos

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	quando possível. Isso torna mais fácil mover ou transmitir eletronicamente um projeto. Depois que a barra de progresso indicar que os arquivos do projeto foram renomeados, você terá a opção de refazer o caminho do projeto agora ou refazer o caminho mais tarde. Alterar caminhos de refex completos para caminhos de refex relativos ou caminhos relativos para caminhos completos para caminhos de refex existentes alterará os caminhos existentes de acordo. Uma exceção a esse comportamento é se o caminho refex apontar para um local fora das pastas do projeto ou não for suportado por caminhos relativos.
Combinar Camadas de Visualização de Folha para Visualizar	Selecione Sim para usar as configurações da camada de desenho da vista em qualquer vista de folha gerada a partir do desenho da vista ou uma de suas vistas do espaço do modelo. As configurações são atualizadas na vista da folha quando são alteradas no desenho da vista. Para obter mais informações, consulte Sincronizando camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha na página 461.
Nomes de arquivo de prefixo com Projeto número	Selecione Sim para ter o número do projeto pré-fixado nos nomes dos arquivos de desenho criados neste projeto. Se você selecionar Não, nenhum prefixo será adicionado aos arquivos de desenho criados neste projeto. **OBSERVAÇÃO** Quando você adiciona ou altera a configuração do prefixo em um projeto existente, os nomes de arquivo estendidos são alterados e reencaminhados. Os prefixos de nome de arquivo não são exibidos no Explorer do Desenho.

5 Em Básico, expanda Modelos e defina ou altere o seguintes propriedades, conforme necessário:

Propriedade	Descrição
Usar Mod Comum o/Ver Modelos	Especifique se deseja basear seus elementos, construções e visualizar desenhos em um

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	único modelo comum ou defina arquivos DWT separados como modelos para cada tipo de desenho. Para obter uma visão geral dos tipos de desenho, consulte Conceitos de gerenciamento de desenho na página 291. Se o valor de Usar modelo comum/modelos de vista for Sim, a propriedade Modelo comum/modelo de vista especifica o local do modelo comum para construções de elementos e desenhos de vista. Para mudar isso valor, clique , selecione um desenho diferente em modelo e clique em Abrir.
Modelo de elemento Modelo de construção Visão Geral Tem placa Seção/Elevação Exibir modelos Modelo de Visualização de Detalhes	Se o valor de Usar Modelos Comuns de Modelo/ Visualização for Não, essas propriedades especificam o local do arquivo de modelo padrão. Para alterar qualquer um desses valores, , selecionar clique em um modelo de desenho diferente e clique em Abrir.
Modelo de Folha	Especifica a localização do arquivo de modelo padrão para criar novas planilhas. Para mudar isso valor, clique , selecione um desenho diferente em modelo e clique em Abrir. Se o conjunto de folhas estiver bloqueado para o projeto, esta propriedade será somente leitura.

6 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto

Use este procedimento para adicionar informações detalhadas a um projeto.

Os detalhes do projeto são itens de informações definidos pelo usuário que podem ser anexados a um projeto. Os detalhes podem incluir informações de contato sobre contratados, representantes legais ou outros. Você também pode usar os detalhes do projeto para rastrear alterações e melhorias no projeto.

Machine Translated by Google

Você pode criar categorias detalhadas, como Dados Financeiros, que podem conter itens detalhados, como Valor do Empréstimo ou Valor do Subsídio. A planilha de detalhes permite criar um modelo de informação que atenda às suas necessidades.

Se você criar um projeto com base em um modelo de projeto, poderá usar as categorias e itens de detalhes do projeto de um projeto existente. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto na página 313. Se você criar um novo projeto sem um modelo, nenhum projeto existem detalhes.

NOTA As informações detalhadas são salvas no arquivo APJ do projeto em formato XML. Você pode abrir o arquivo APJ do projeto em um editor XML para editar as informações detalhadas.

Os detalhes do projeto não são usados apenas no arquivo APJ do projeto, mas também são exibidos como propriedades manuais nos dados do cronograma de um projeto. Você pode usar os detalhes para criar tabelas de cronograma para seu projeto ou construir blocos de título para folhas. Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 Selecione o projeto ao qual deseja adicionar detalhes, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Se necessário, expanda Básico ÿ Geral e para Informações detalhadas clique .

4 Adicione ou modifique os detalhes do projeto conforme necessário:

Se você deseja…	**Então…**
adicione ou edite o valor do detalhe item	insira as informações na coluna da direita do detalhe apropriado linha.
adicionar uma categoria de detalhes	clique , digite um nome para o novo categoria de detalhes e clique em OK.
adicionar um item de detalhe dentro de um detalhe categoria	selecione a categoria, clique , digitar em um nome para o novo detalhe e pressione *ENTER*.
remover um item de detalhe	selecione o item de detalhe e clique em .

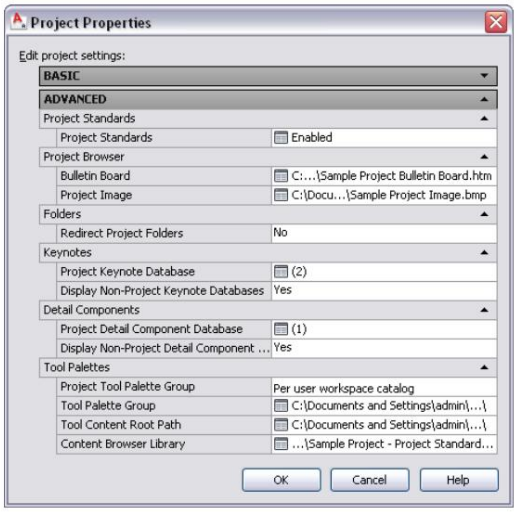
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
remover uma categoria de detalhes	primeiro exclua todos os itens de detalhes no categoria de detalhe; então selecione o gato gória e clique em .

5 Quando terminar de editar, clique em OK duas vezes.

Propriedades Avançadas do Projeto

Você pode definir ou modificar as propriedades avançadas do projeto, como padrões, imagens, notas-chave, componentes de detalhes e paletas de ferramentas.



Especificando os Padrões do Projeto

Use este procedimento para configurar os padrões do projeto. O recurso Padrões do projeto está desativado por padrão e permite estabelecer, manter e sincronizar padrões em todos os desenhos em um projeto do AutoCAD Architecture. Os padrões do projeto incluem estilos padrão, configurações de exibição e padrões do AutoCAD que são usados em todos os desenhos do projeto. Estilos padrão e configurações de exibição são especificados em um ou mais desenhos padrões associados ao projeto.
Os desenhos do projeto podem então ser sincronizados com esses padrões durante todo o ciclo de vida do projeto, automaticamente ou sob demanda.

Machine Translated by Google

O recurso AutoCAD Architecture Project Standards integra o verificador AutoCAD Standards, permitindo que você configure um ou mais arquivos DWS para componentes do AutoCAD. Componentes do AutoCAD que podem ser incluídos em uma verificação de padrões
são:

ÿ Estilos de dimensão do AutoCAD

ÿ Camadas do AutoCAD

ÿ Estilos de texto

ÿ Tipos de linha

Na caixa de diálogo Configurar padrões de projeto AEC, você define quais desenhos usar como fonte para estilos padrão e configurações de exibição, quais desenhos usar como fonte para camadas, estilos de dimensão, estilos de texto e camadas do AutoCAD e como sincronizar os padrões no projeto. Para obter informações detalhadas sobre como configurar padrões de projeto, consulte Padrões de projeto na página 585.

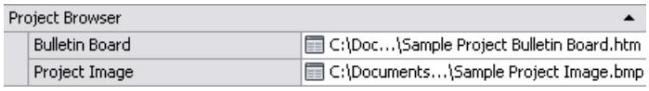
Especificando imagens do navegador de projeto e do quadro de avisos

Use este procedimento para especificar uma imagem BMP para o cabeçalho do projeto e um arquivo HTML para o BBS do projeto. Você pode especificar que o arquivo HTML aponte para a página inicial de sua empresa ou um site de projeto. O cabeçalho do projeto atual e o quadro de avisos HTML padrão são exibidos no Navegador de projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Em Avançado, defina ou altere as propriedades do projeto do Navegador de projeto conforme necessário.



4 Para Bulletin Board, clique no , selecione a página HTML para exibir em Project Browser e clique em Open.

A página selecionada é exibida no lado direito do Navegador de projeto em um Internet Explorer incorporado.

Machine Translated by Google

5 Em Project Image, clique no , selecione o arquivo bitmap para exibir em cabeçalho do projeto e clique em Open.

DICA Devido ao tamanho relativamente pequeno do cabeçalho (64x64 pixels), uma imagem simples com contrastes nítidos cria o melhor efeito.

6 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

Especificando locais para as pastas do projeto

Use este procedimento para alterar o local das pastas do projeto. Idealmente, as pastas do projeto não serão redirecionadas e estarão localizadas na pasta do projeto como Elements, Constructs, Views e Sheets. Se você alterar o local das pastas do projeto, precisará refazer o caminho. Para obter mais informações, consulte Especificando o local das categorias de nível superior na página 381.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Em Avançado, defina ou altere as propriedades do projeto Pastas como necessário.

Propriedade	Descrição
Redirecionar pastas do projeto	Especifique se deseja redirecionar seus elementos, construções, visualizações e pastas de planilhas para um local diferente. Se o valor de Redirect Project Folders for No, o local da pasta padrão para o projeto será usado. Para obter mais informações, consulte Especificando as opções de projeto padrão na página 304.
Pasta Elementos Pasta Construções Pasta de Visualizações	Se o valor de Redirect Project Folders for Yes, essas propriedades especificam a localização das pastas do projeto. Para alterar qualquer um destes

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Pasta Planilhas	valores, clique no valor, clique em Procurar, selecione um local de pasta diferente e clique em OK.

4 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

OBSERVAÇÃO As pastas devem ser exclusivas e não ancestrais ou descendentes da pasta do projeto.

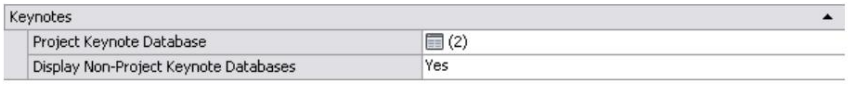
Especificando os bancos de dados do Keynote para um projeto

Para garantir a conformidade com um padrão específico de keynotes, por exemplo, o padrão CSI, você pode usar o seguinte procedimento para especificar os bancos de dados de keynotes relevantes para um projeto. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de anotação e notas-chave na página 3549.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Em Avançado, defina ou altere as propriedades do projeto Keynotes como necessário.



4 Em Project Keynote Database, clique em . (O número de bancos de dados associados ao projeto atual é anotado.)

5 Na caixa de diálogo Adicionar/remover bancos de dados de notas-chave, clique em Adicionar para adicionar um banco de dados de notas-chave ao projeto.

6 Para remover um banco de dados da lista de bancos de dados disponíveis no projeto, selecione o banco de dados e clique em Remover.

7 Clique em OK.

8 Para Exibir bancos de dados de notas-chave não relacionados ao projeto, especifique se todos os bancos de dados de notas-chave incluídos na guia Conteúdo AEC na caixa de diálogo Opções são exibidos, além dos bancos de dados de notas-chave especificados para o projeto.

9 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

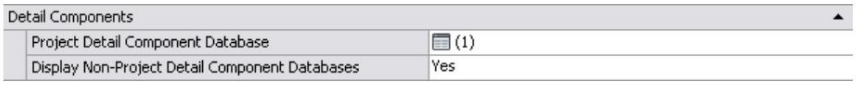
Machine Translated by Google

Especificando os bancos de dados de componentes de detalhes do projeto para um projeto

Use este procedimento para especificar os bancos de dados de componentes de detalhes relevantes para o projeto.
Para obter mais informações, consulte Detalhes dos componentes na página 3489.

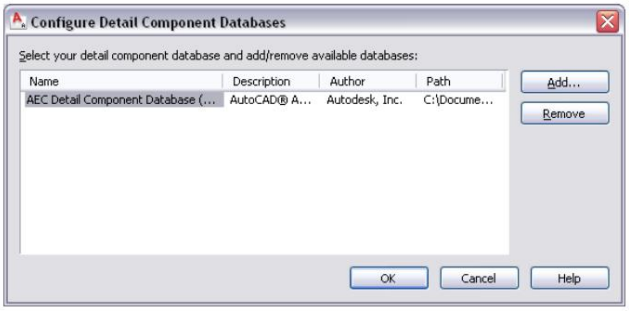
1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto **2** No .
seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Em Avançado, defina ou altere as propriedades do projeto Detail Components conforme necessário.



4 Para Banco de dados de componentes de detalhes do projeto, clique em . (O número de bancos de dados associados ao projeto atual é anotado.)

5 Na caixa de diálogo Configurar bancos de dados de componentes de detalhes, clique em Adicionar para adicionar um banco de dados de componentes de detalhes ao projeto.



OBSERVAÇÃO Somente bancos de dados de componentes de detalhes estruturados corretamente podem ser adicionados aqui; se você tentar adicionar um banco de dados com uma estrutura diferente, receberá uma mensagem de erro.

6 Para remover um banco de dados da lista de bancos de dados disponíveis no projeto, selecione o banco de dados e clique em Remover.

7 Clique em OK.

8 Para Exibir bancos de dados de componentes de detalhes não relacionados ao projeto, especifique se todos os bancos de dados de componentes de detalhes incluídos na guia Conteúdo AEC na caixa de diálogo Opções são exibidos, além dos bancos de dados de componentes de detalhes especificados para o projeto.

Machine Translated by Google

9 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

Adicionando uma biblioteca de navegador de conteúdo de projeto e paleta de ferramentas Grupo

Você pode definir um grupo de paletas de ferramentas do projeto e especificar uma biblioteca do Navegador de conteúdo a ser associada ao projeto. Então, toda vez que o Navegador de conteúdo abrir na paleta do Navegador de projeto, a biblioteca do projeto será exibida.

Grupo de paletas de ferramentas do projeto

Cada projeto pode ter um grupo específico de paletas de ferramentas (arquivos ATC) associado a ele. Dependendo de como você criou o projeto, o grupo de paletas de ferramentas pode ser criado e exibido de diferentes maneiras.

Para um novo projeto, o grupo de paletas de ferramentas do projeto está vazio por padrão, a menos que as configurações do projeto apontem para um grupo de paletas existente.

Caminho raiz do conteúdo da ferramenta

Definir um caminho raiz de conteúdo de ferramenta pode ajudar a manter suas ferramentas consistentes se o projeto ou os desenhos de padrões forem movidos durante o ciclo de vida do projeto.

Quando as ferramentas nas paletas de ferramentas do projeto apontam para o caminho raiz do conteúdo da ferramenta especificado nas configurações do projeto, o caminho raiz do conteúdo é criado como uma variável (%AECPROJECT_DIR%) na definição XML da ferramenta. Quando o caminho raiz do conteúdo da ferramenta nas configurações do projeto é alterado, o caminho das ferramentas é alterado de acordo.

Por exemplo, se todas as ferramentas do projeto apontam para o conteúdo armazenado em <*Project Root Folder*>*Standards**Content**Content 1*\, você pode mover o conteúdo para <*Project Root Folder*>*Standards**Content**Content 2*\, ajustar o conteúdo da ferramenta root na configuração do projeto de acordo e todas as ferramentas agora apontarão corretamente para <*Project Root Folder*>*Standards**Content**Content* 2.

Outro exemplo é se um usuário criar um pacote eTransmit do projeto e seus arquivos de conteúdo de ferramenta para trabalhar offline. Quando o pacote eTransmit é descompactado no computador local, o caminho raiz do conteúdo da ferramenta pode ser redirecionado para uma unidade diferente e todo o conteúdo permanece válido.

Mais tarde, quando os desenhos que o usuário modificou offline forem copiados de volta para o projeto principal no servidor P, o caminho raiz do conteúdo mudará automaticamente de volta para *P:*\<*Pasta Raiz do Projeto*>*Standards**Content**Content,* porque este é o caminho do arquivo APJ original.

Machine Translated by Google

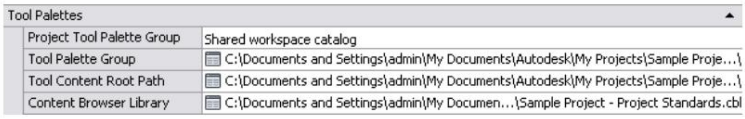
Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

Para um projeto grande, o gerente de CAD pode querer configurar uma biblioteca do navegador de conteúdo em um volume de rede compartilhado, para que todos os usuários do projeto tenham acesso rápido às ferramentas padrão. Quando o Navegador de conteúdo é aberto na paleta Navegador de projeto, a biblioteca associada ao projeto é aberta automaticamente.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

A caixa de diálogo Propriedades do projeto é exibida.



3 Em Paletas de ferramentas, especifique a localização do grupo de paletas de ferramentas do projeto. Você pode selecionar uma pasta local ou uma pasta de rede.

Se você não especificar um local, o seguinte comportamento padrão será selecionado automaticamente com base em como você criou seu projeto:

Tipo de projeto	Ficheiro de Grupo de Paletas de Ferramentas Localização	Paleta de ferramentas de projeto Grupo
Projeto legado da Architec desktop virtual 2005/2006	apontando para novo vazio Arquivo ATC em \<*Projeto Nome*>*Padrões*\ *Trabalho-spacePalettes*\ <*Project*- palettes set and add tools *Name*>*.atc* a ele, consulte Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto na página 623	Criado, mas não exibido. Para exibir o grupo de paletas de ferramentas na ferramenta e Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
Novo projeto não baseado em um modelo	apontando para novo vazio Arquivo ATC em \<*Projeto Nome*>*Padrões*\ *Trabalho-ferramentasToolPalettes*\ <*Project*- palettes set and add tools to it, *Nome*>*.atc*	Criado, mas não exibido. Para exibir o grupo de paletas de ferramentas no espaço de consulte Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto na página 623 e Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.

Machine Translated by Google

Tipo de projeto	Ficheiro de Grupo de Paletas de Ferramentas Localização	Paleta de ferramentas de projeto Grupo
Novo projeto baseado em de fault AutoCAD Arquitetura modelo de projeto	apontando para o novo arquivo ATC em \<*Project Name*>*Standards*\ *Work-spaceToolPalettes*\ <*Nome do Projeto*>*.atc.* Por padrão, uma paleta de ferramentas vazia já está inserida.	Criado e exibido com a paleta de ferramentas padrão vazia. Para adicionar ferramentas e paletas, consulte Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
Novo projeto baseado no usuário definido existe ing modelo de projeto	Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto-modelo estiver localizado dentro do tem pasta do projeto plate, ela será copiada com todas as paletas contidas para a pasta correspondente do novo projeto. A localização do arquivo da paleta de ferramentas do novo projeto apontará para a paleta de ferramentas copiada grupo. Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto modelo estiver localizado fora do tem pasta do projeto plate, o local do arquivo da paleta de ferramentas do novo projeto apontará para o mesmo local, compartilhando o grupo de paletas de ferramentas com o projeto modelo.	Exibido como grupo de paletas de ferramentas copiado ou grupo de paletas de ferramentas referenciado

4 Para Project Tool Palette Group, selecione Shared Workspace Catalog, Catálogo de espaço de trabalho por usuário ou nenhum.

Se você selecionar Catálogo de espaço de trabalho compartilhado, o caminho selecionado para Grupo de paletas de ferramentas será adicionado ao seu perfil de projeto (AWS) e o catálogo de ferramentas será acessado a partir do local especificado. Se você selecionar Catálogo de espaço de trabalho por usuário, uma pasta será criada em *C*:*Meus documentos**Autodesk**Meus projetos*\<*nome do projeto*> e as paletas de ferramentas serão copiadas para essa pasta. Se você selecionar Nenhum, a ferramenta de projeto

Machine Translated by Google

o grupo de paletas está desativado para este projeto e as outras propriedades em Paletas de ferramentas não são exibidas.

5 Para Caminho raiz do conteúdo da ferramenta, você pode especificar um caminho raiz para as ferramentas usadas no grupo de paletas de ferramentas do projeto. Quando as ferramentas nas paletas do projeto são criadas com o caminho raiz do conteúdo da ferramenta especificado na configuração do projeto, o caminho raiz do conteúdo é criado como uma variável (%AECPROJECT_DIR%). Quando o caminho raiz do conteúdo da ferramenta na configuração do projeto é alterado e os desenhos de estilo referenciados são movidos para o novo local, o caminho das ferramentas do projeto é alterado de acordo.

OBSERVAÇÃO Quando um projeto é reencaminhado e o caminho raiz do conteúdo está dentro da pasta do projeto, ele será reencaminhado de acordo.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

6 Para Biblioteca do navegador de conteúdo, selecione a Biblioteca do navegador de conteúdo padrão (CBL) a ser exibida quando o Navegador de conteúdo for aberto no Navegador de projeto.

7 Clique em OK para retornar ao Navegador de projeto.

Consolidando informações inconsistentes do projeto e do conjunto de folhas

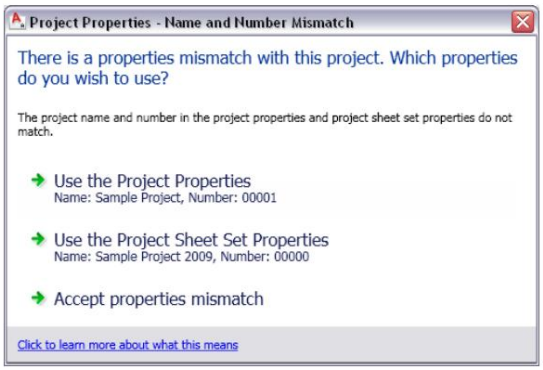
Se o nome e o número do projeto que você inseriu nas propriedades do conjunto de folhas (Criando um modelo de conjunto de folhas na página 497) diferirem do nome e número do projeto quando você criou o projeto (Criando um novo projeto na página 313), então o projeto as informações são inconsistentes e precisam ser consolidadas. Ao editar as propriedades de um projeto inconsistente, você é solicitado a consolidar as informações do projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .

2 No seletor de projeto, selecione o projeto para o qual deseja definir as configurações, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

Se o nome e o número do projeto e o modelo do conjunto de folhas não corresponderem, uma mensagem será exibida:

Machine Translated by Google



Em Usar as propriedades do projeto, o nome e o número das propriedades do projeto são exibidos. Em Usar as propriedades do conjunto de folhas do projeto, o nome e o número do projeto diferente do conjunto de folhas são exibidos.

Se você quiser…	Então…
consolidar as informações do projeto sob o nome e número do projeto	selecione Usar as propriedades do projeto. O nome e o número do conjunto de folhas são substituído pelo nome e número do projeto.
consolidar as informações do projeto sob o nome e número do conjunto de planilhas do projeto	selecione Usar as propriedades do conjunto de folhas de projeto. O nome e o número do projeto são substituídos pelo nome e número do conjunto de planilhas do projeto.
continuar a usar nomes diferentes para o projeto e o conjunto de planilhas do projeto	selecione Aceitar incompatibilidade de propriedades.

Movendo um projeto

Use este procedimento para mover um projeto com todos os seus arquivos associados para um local de arquivo diferente.

Quando você move um projeto, todos os caminhos internos entre os arquivos do projeto são atualizados automaticamente, para que todas as relações entre os desenhos sejam mantidas atualizadas.

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

OBSERVAÇÃO Não use o Windows Explorer para mover um arquivo de projeto para um local diferente. Isso pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

1. Verifique se o projeto está fechado. Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335.
2. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .
3. Selecione o projeto que deseja mover, clique com o botão direito do mouse e clique em Mover Projeto.
4. Selecione o local para o qual deseja mover o projeto.
5. Clique em OK.

O projeto e todos os seus arquivos e pastas são movidos para o novo local.

Renomeando um Projeto

Use este procedimento para renomear um projeto existente.

Renomear o projeto renomeia os seguintes arquivos de projeto:

ÿ Renomeie o nome de exibição do projeto no Project Browser e no Project Navigator

ÿ Renomeie o arquivo APJ

ÿ Renomeie a pasta do projeto superior

Quando você renomeia um projeto, todos os caminhos internos entre os arquivos do projeto são atualizados automaticamente, para que todas as relações entre os desenhos sejam mantidas atualizadas.

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

OBSERVAÇÃO Não use o Windows Explorer para renomear um arquivo de projeto. Isso pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

1. Verifique se o projeto está fechado. Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335.
2. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .
3. No seletor de projetos, selecione o projeto que deseja renomear, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear projeto.
4. Digite o novo nome e clique em OK.

Fechando todos os arquivos do projeto

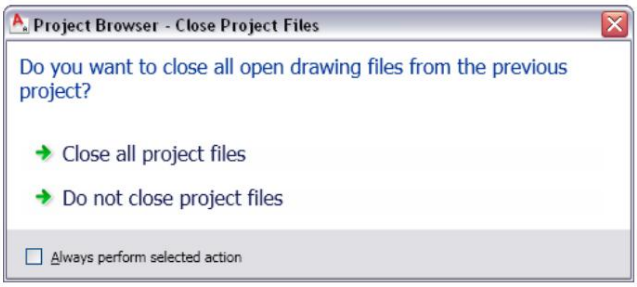
Use um dos seguintes métodos para fechar todos os arquivos de desenho no projeto atual.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Todos os desenhos do projeto.
Esta opção fecha todos os desenhos do projeto, mas deixa o projeto atual e o Project Navigator exibido.

ÿ Na paleta Project Navigator, clique com o botão direito abaixo da árvore de arquivos e clique em Close All Project Files.
Esta opção fecha todos os desenhos do projeto, mas deixa o projeto atual e o Project Navigator exibido.

ÿ Na guia Projeto da paleta Project Navigator, clique em , em seguida, especifique suas preferências na caixa de diálogo Navegador de projeto - Fechar arquivos de projeto.

Machine Translated by Google



Se você quiser…	Então…
sempre feche todos os arquivos do projeto, feche o projeto Navigator e saia do ambiente do projeto quando você clica	selecione Sempre executar a ação selecionada e clique em Fechar todos os arquivos do projeto.
sempre feche o Project Navigator e saia do ambiente do projeto, mas deixe todos os arquivos do projeto abrir, quando você clicar	selecione Sempre executar a ação selecionada e clique em Não fechar arquivos de projeto. Esta opção permite trabalhar nos arquivos fora do ambiente do projeto para que você não faça alterações acidentalmente no projeto.
feche todos os arquivos do projeto, feche o Project Navigator, clique em Close all project files. e saia do ambiente do projeto para esta instância	
feche o Project Navigator e saia do ambiente do projeto, mas deixe todos os arquivos do projeto abertos para esta instância	clique em Não feche os arquivos do projeto. Esta opção permite trabalhar nos arquivos fora do ambiente do projeto para que você não faça alterações acidentalmente no projeto.

OBSERVAÇÃO Quando você seleciona Sempre executar a ação selecionada, a opção Fechar desenhos do projeto ao alternar projetos na guia Padrões do projeto AEC da caixa de diálogo Opções também é selecionada. Consulte Especificando as opções de projeto padrão na página 304.

Observe também que a caixa de diálogo Navegador de projeto - Fechar arquivos de projeto se torna uma janela oculta mensagem. Ele não será exibido quando você clicar até que você o ative novamente, conforme explicado em Caixa de diálogo de configurações de mensagens ocultas na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Transmitindo Eletronicamente um Projeto

Use este procedimento para criar um pacote de conjunto de arquivos eletrônicos para um projeto ou para empacotar arquivos para que possam ser arquivados.

O pacote eletrônico pode incluir o seguinte:

ÿ Todos os arquivos de desenho do projeto (DWG), incluindo referências externas

ÿ Todos os arquivos XML do projeto

ÿ O arquivo de projeto (APJ)

ÿ Todos os modelos de projeto

ÿ O arquivo do conjunto de folhas de projeto (DST)

ÿ Mapa de fontes do AutoCAD

ÿ Tabelas de estilo de plotagem do AutoCAD

Se você deseja eTransmit um projeto, é recomendável que ele use caminhos xref relativos. Você pode determinar se um projeto usa caminhos refex completos ou caminhos refex relativos na configuração do projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto na página 313 e Antes de começar: referências externas na página 300.

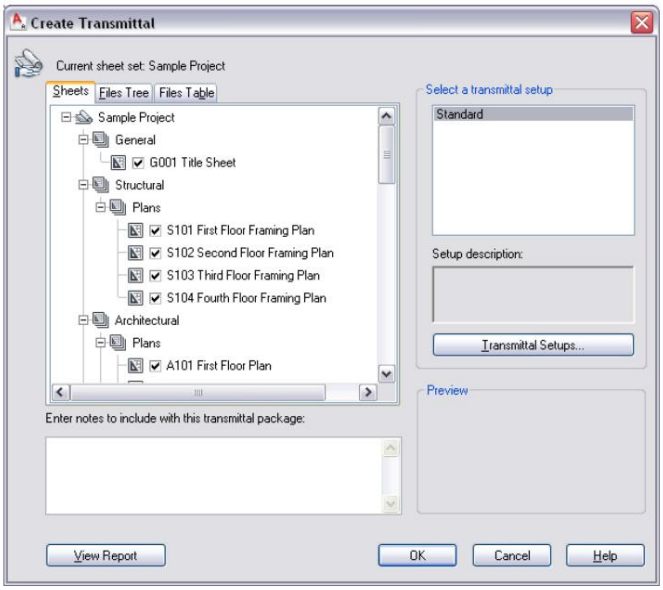
Para obter mais informações sobre como criar pacotes para transmissões eletrônicas, consulte Empacotar um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto **2** No .
seletor de projeto, selecione o projeto a partir do qual deseja criar um pacote eletrônico.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em eTransmit.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Criar transmissão é exibida. Para obter mais informações, consulte Empacotar um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet na Ajuda do AutoCAD.



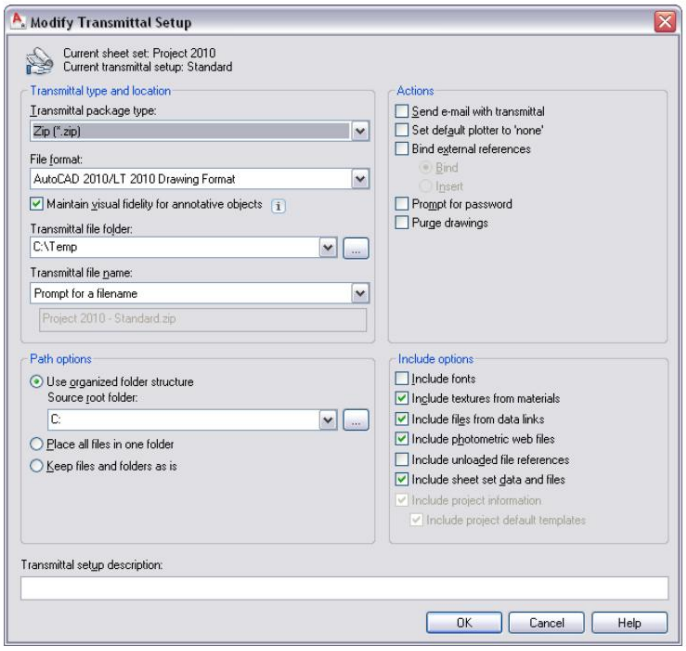
4 Selecione os componentes a serem incluídos no pacote eletrônico.

5 Selecione a configuração de transmissão para o pacote e clique em Transmittal Configurações.

6 Na caixa de diálogo Configurações de transmissão, clique em Modificar.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão é exibida.



7 Em Tipo de pacote de transmissão, selecione o tipo de pacote no qual para exportar seu projeto.

Para obter mais informações, consulte a caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão na Ajuda do AutoCAD.

8 Em Formato de arquivo, selecione o formato no qual deseja exportar o arquivos de desenho. Se você deseja exportar os desenhos do projeto com seus objetos AEC: ÿ intactos

(como paredes e portas), selecione o formato de desenho AutoCAD <versão>.

ÿ explodido (como faces 3D e hachuras), selecione o formato de desenho do AutoCAD <versão> com objetos AEC explodidos.

9 Em Pasta de arquivo de transmissão, selecione a pasta na qual colocar o pacote.

Por exemplo, se você selecionou ZIP como o tipo de pacote de transmissão e C:\MyTransfer como a pasta de transmissão, o arquivo ZIP contendo seu projeto será colocado em C:\MyTransfer\MyProject.zip.

Machine Translated by Google

10 Em Nome do arquivo de transmissão, especifique o método para nomear o pacote de transmissão: **Se você**

deseja...	Então…
exibir uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão onde você pode inserir o nome do pacote de transmissão	selecione Solicitar um nome de arquivo.
use um nome de arquivo padrão lógico e, se necessário, selecione Sobrescrever. nome do arquivo já existe, substitua o nome do arquivo existente	
use um nome de arquivo padrão lógico e, se o nome do arquivo já existir, adicione um número ao final do nome do arquivo	selecione Incrementar nome do arquivo se necessário.

11 Selecione as opções de transmissão:

Se desejar…	Então…
duplicar a estrutura de pastas para os arquivos que estão sendo transmitidos e tornar a pasta raiz a pasta de nível superior dentro da árvore hierárquica de pastas	selecione Usar estrutura de pasta organizada. Para obter mais informações, consulte a caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão na Ajuda do AutoCAD. **NOTA** Esta opção não está disponível se você estiver salvando um pacote de transmissão em um local da Internet.
descompacte todos os arquivos em uma única pasta de destino especificada quando o pacote de transmissão estiver instalado	selecione Colocar todos os arquivos em uma pasta. **AVISO** Não selecione esta opção ao transmitir informações do projeto eletronicamente. Quando você colocar todos os arquivos em uma pasta, a estrutura do projeto será nivelada.
preservar a estrutura de pastas de todos os arquivos no pacote de transmissão idade	selecione Manter arquivos e pastas como estão. **NOTA** Esta opção não está disponível se você estiver salvando um pacote de transmissão em um local da Internet.

Machine Translated by Google

Se você estiver transmitindo um projeto, as seguintes informações relacionadas ao projeto sempre serão incluídas no pacote de transmissão:

ÿ Arquivo de projeto (APJ)

ÿ arquivos XML

ÿ Arquivos de modelo de projeto

12 Especifique ações para a transmissão. Para obter mais informações, consulte a caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão na Ajuda do AutoCAD.

13 Identifique opções para incluir na transmissão:

Se você quiser incluir…	**Então…**
os arquivos de fonte associados (TXT e SHX) com o pacote de transmissão	selecione Incluir fontes. **NOTA** Como as fontes TrueType são proprietárias, elas não estão incluídas no pacote de transmissão. Se alguma fonte TrueType necessária não estiver presente no computador para o qual o pacote de transmissão é copiado, a fonte especificada pela variável de sistema FONTALT será substituída.
texturas de materiais com a transmissão pacote	selecione Incluir texturas de materiais que estão ligados a objetos ou rostos.
arquivos externos referenciados por um link de dados para o pacote de transmissão	selecione incluir arquivos de dados links.
arquivos web fotométricos associados a luzes web no desenho	selecione Incluir arquivos da Web fotométricos.
os dados e arquivos do conjunto de folhas (DST) no pacote de transmissão	selecione Incluir dados do conjunto de folhas e arquivos.

14 Insira uma descrição para a configuração de transmissão e clique em OK.

Machine Translated by Google

Essa descrição é exibida na caixa de diálogo Criar transmissão abaixo da lista de configurações de arquivo de transmissão. Você pode selecionar qualquer configuração de transmissão na lista para exibir sua descrição.

15 Clique em Fechar e, em seguida, clique em OK para iniciar a transmissão eletrônica.

Excluindo um projeto

A exclusão de um projeto é uma tarefa do administrador do sistema. Portanto, você não o executa no Navegador de projeto, mas no Windows Explorer.

Excluir a pasta do projeto exclui todos os arquivos DWG, arquivos XML e o arquivo APJ. Antes de fazer isso, certifique-se de que você realmente não precisa mais de nenhum desses arquivos. Se você não trabalha mais em um projeto, mas ainda deseja salvar os arquivos DWG nele, muitas vezes é suficiente apenas remover o contexto do projeto, conforme descrito em Removendo o contexto do projeto na página 343.

OBSERVAÇÃO Antes de excluir um projeto, certifique-se de que não é o projeto atual no AutoCAD Architecture.

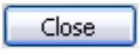
1 No Windows Explorer, navegue até a pasta do projeto que deseja excluir.

2 Exclua a pasta do projeto.

Fechando o Navegador de Projeto

Fechar o Navegador de projeto leva você à próxima fase, onde você está trabalhando no projeto de construção real, criando e editando elementos, construções, vistas de construção e folhas. Nesta fase, você trabalha principalmente com o Project Navigator. Para obter mais informações, consulte O navegador do projeto na página 345.

Feche o Navegador de projeto com um destes botões:

Botão	Descrição
	Clique com o botão direito do mouse no cabeçalho da caixa de diálogo Arquitetura do AutoCAD e clique em Fechar.
	Clique no botão Fechar no canto inferior direito do Navegador de projeto.
	Clique no botão Fechar do Windows no canto superior direito do Navegador de projeto.

Machine Translated by Google

Removendo o Contexto do Projeto

Use este procedimento para remover todas as informações relacionadas ao projeto dos arquivos de desenho de um projeto. Isso pode ser desejável se você deseja entregar os arquivos a um empreiteiro que não trabalha com a versão mais recente do AutoCAD Architecture ou se o projeto não existe mais, mas você não deseja excluir os arquivos de desenho.

Muitas das informações relacionadas ao projeto associadas a um arquivo de desenho não residem no próprio arquivo de desenho, mas no arquivo XML que o acompanha. Isso significa que você pode usar todos os seus arquivos de projeto a qualquer momento em um contexto de desenho não relacionado ao projeto. No entanto, se você deseja trabalhar permanentemente sem o contexto do projeto, é recomendável limpar seu conjunto de arquivos dos arquivos de projeto não utilizados.

As informações relacionadas ao projeto residem nos seguintes arquivos:

ÿ O arquivo APJ, que contém os dados gerais e de alto nível do projeto, como nome, número, detalhes do projeto e padrões do projeto.

ÿ Os arquivos XML, cada um dos quais armazena as informações do projeto para um arquivo de desenho individual.

Se você excluir o arquivo APJ e os arquivos XML, os arquivos de desenho restantes não terão mais conexões com um projeto. Eles são arquivos de desenho regulares do AutoCAD Architecture e podem ser copiados, editados e excluídos como qualquer outro arquivo de desenho.

Os arquivos de desenho podem conter estilos padrão e configurações de exibição, se os padrões tiverem sido configurados para o projeto. Quando os arquivos XML e APJ são excluídos, quaisquer estilos padrão e configurações de exibição não são mais sincronizados nos desenhos agora autônomos.

OBSERVAÇÃO Uma vez que o contexto do projeto foi removido, não há uma maneira simples de recriá-lo. se você removeu o projeto e deseja reconstruir um projeto em torno dos arquivos de desenho restantes, crie o projeto do zero e importe os arquivos de desenho para ele.

Para remover informações relacionadas ao projeto

1. No Windows Explorer, navegue até a pasta que contém o projeto.
2. Na pasta do projeto, exclua o arquivo APJ. Por exemplo, se você tiver um projeto chamado Office Building, exclua o arquivo chamado Office Building.apj.

Machine Translated by Google

3 Abra as pastas Elements, Constructs, Sheets e Views e exclua os arquivos XML associados aos seus arquivos de desenho.

Por exemplo, se sua pasta Constructs contiver First Floor Construct.dwg, selecione e exclua o arquivo chamado First Floor Construct.xml.

4 Repita a etapa anterior para cada arquivo de desenho.

OBSERVAÇÃO Se você reorganizar os arquivos em uma estrutura de arquivo diferente, talvez seja necessário redefinir manualmente os caminhos de referência externos quebrados nos desenhos.

Abrindo um projeto no Windows Explorer

Você pode abrir o AutoCAD Architecture com um projeto específico definido como atual clicando duas vezes no arquivo APJ do projeto no Windows® Explorer. Se já houver uma sessão do AutoCAD Architecture aberta, o novo projeto se tornará o projeto ativo na mesma sessão. Com base na configuração especificada, você tem a opção de fechar todos os arquivos de desenho abertos do projeto anterior.

Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335.

Quando você instala o AutoCAD Architecture 2011 e a extensão dos arquivos APJ não foi associada anteriormente a outro aplicativo, como um editor XML, a associação de arquivo entre a extensão do arquivo APJ e o AutoCAD Architecture é criada automaticamente. Se você já havia associado a extensão do arquivo APJ a outro aplicativo e deseja alterar essa associação para o AutoCAD Architecture, use as seguintes etapas:

1 No menu Iniciar do Windows, clique em Configurações ÿ Painel de controle.

2 Clique duas vezes em Opções de pasta.

3 Clique na guia Tipos de arquivo.

4 Em Tipos de arquivos registrados, role até a extensão APJ e selecione isto.

Na seção Detalhes, o aplicativo padrão para abrir arquivos APJ é listado. Se o valor de Abre com for AECLAUNCHCURRENTPROJECT.EXE, clique em OK. Caso contrário, clique em Restaurar ou em Alterar, selecione Arquitetura do AutoCAD na caixa de diálogo Abrir com e clique em OK.

Machine Translated by Google

Para abrir o AutoCAD Architecture a partir de um arquivo APJ, use as seguintes etapas:

1 No Windows Explorer, navegue até o arquivo APJ do projeto que deseja abrir.

Os arquivos APJ têm um ícone específico no Windows Explorer.

2 Clique duas vezes no arquivo APJ.

O AutoCAD Architecture será aberto com o projeto clicado duas vezes definido como o projeto atual.

O navegador do projeto

Depois de selecionar um projeto no Navegador de projeto, abra o Navegador de projeto para criar e editar os dados reais de construção e documentação. Aqui você cria elementos, construções, vistas de modelo, vistas de detalhe, vistas de seção e folhas, conectando-as umas com as outras.

OBSERVAÇÃO Embora os arquivos de projeto e as categorias criadas na paleta Project Navigator sejam exibidos como arquivos e pastas no Windows Explorer, você não deve mover, copiar, excluir ou renomear arquivos de projeto de lá. Essas alterações não são atualizadas na paleta Project Navigator e você pode obter uma exibição inconsistente dos dados do projeto. Quaisquer alterações feitas no projeto na paleta Project Navigator são gerenciadas e coordenadas pelo software. Observe também que quaisquer alterações feitas na paleta Project Navigator (como renomear, excluir ou alterar as propriedades do arquivo) não podem ser desfeitas usando o comando Desfazer do AutoCAD.

Abrindo o Navegador de Projetos

O Project Navigator é aberto por padrão depois de fechar o Project Browser.
Se você o fechou manualmente e deseja exibi-lo novamente, use um dos seguintes métodos:

ÿ Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

ÿ Na linha de comando, digite **AecProjectNavigator.**

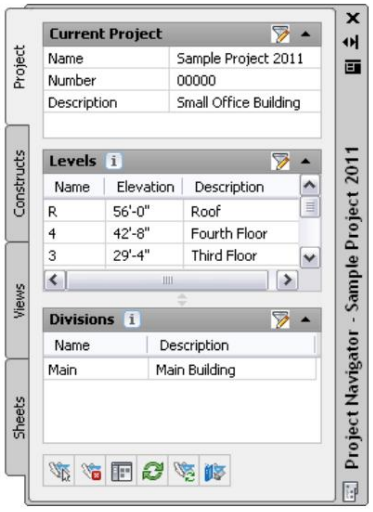
Machine Translated by Google

As guias do navegador do projeto

O Project Navigator tem 4 guias nas quais você pode inserir dados do projeto. As guias correspondem às principais fases da criação do projeto: informações gerais do projeto (níveis e divisões), criação de dados de construção (construções e elementos) e criação de documentação de construção (vistas e folhas).

A Aba Projeto

A guia Project da paleta Project Navigator é onde você insere informações pertencentes a todo o projeto.



Na guia Projeto, você pode fazer o seguinte:

ÿ Alterar as propriedades do projeto. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com o projeto Propriedades na página 318.

ÿ Adicionar, modificar e excluir níveis. Para obter mais informações, consulte Níveis na página 364.

ÿ Adicionar, modificar e excluir divisões. Para obter mais informações, consulte Divisões em página 372.

ÿ Inicie o Navegador de projeto. Para obter mais informações, consulte Abrindo o Navegador de projeto na página 308.

Machine Translated by Google

ÿ Inicie o Navegador de conteúdo para acessar a biblioteca do projeto. Para mais informações, consulte Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto na página 363.

ÿ Feche o projeto atual. Para obter mais informações, consulte Fechando todo o projeto Arquivos na página 335.

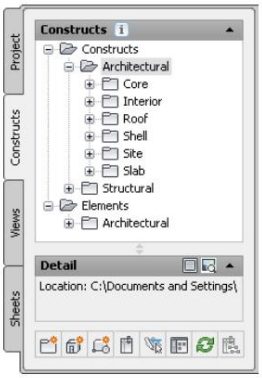
ÿ Atualize o projeto. Para obter mais informações, consulte Atualizando o projeto Navegador na página 513.

ÿ Sincronize o projeto com os estilos padrão do projeto e a configuração de exibição. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com padrões AEC na página 640.

ÿ Habilitar e configurar padrões de projeto. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões de projeto na página 595.

A Aba Construções

A guia Constructs da paleta Project Navigator é onde você adiciona os objetos de construção básicos para seu projeto. Para obter informações sobre os comandos disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.



Na guia Constructs, você pode fazer o seguinte:

ÿ Adicionar, modificar e excluir construções e elementos dentro do projeto. Para obter mais informações, consulte Construtos na página 385 e Elementos no projeto de construção na página 411.

Machine Translated by Google

ÿ Abra e feche elementos existentes e construa desenhos. Para mais informações, consulte Abrindo e Fechando um Construto na página 396 e Abrindo e Fechando um Elemento na página 421.

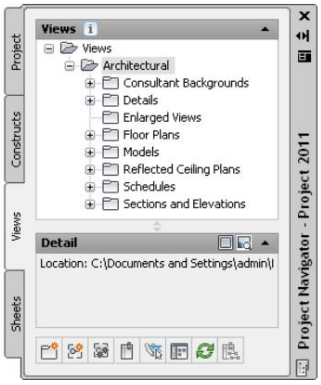
ÿ Crie categorias para construções e elementos. Para mais informações, veja Categorias na página 375.

ÿ Elementos de referência em construções. Para obter mais informações, consulte Anexando um elemento como uma referência externa a um constructo na página 399 e Sobrepondo um elemento como uma referência externa a um constructo na página 399.

ÿ Inicie o Navegador de conteúdo para acessar a biblioteca do projeto. Para mais informações, consulte Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto na página 363.

A Aba Visualizações

A guia Visualizações da paleta Project Navigator é onde você cria visualizações individuais de seus dados de construção. As visualizações contêm construções e são o local principal para adicionar anotações como notas, tags e dimensões no projeto. Depois de criar um desenho de vista, você pode criar vistas de espaço do modelo nele. Para obter informações sobre os comandos disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.



Na guia Visualizações, você pode fazer o seguinte:

ÿ Adicionar, modificar e excluir vistas gerais, vistas de detalhes e vistas de corte/elevação. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho de vista de espaço do modelo a partir de uma chamada de detalhe na página 448.

Machine Translated by Google

ÿ Adicionar, modificar e excluir vistas de espaço do modelo. Para mais informações, veja Criando uma vista de espaço do modelo na página 454.

ÿ Abrir e fechar desenhos de vista. Para obter mais informações, consulte Abertura e Fechando um desenho de vista na página 447.

ÿ Altere o conteúdo dos desenhos de vista. Para obter mais informações, consulte Alterando as propriedades de um desenho de vista na página 449.

ÿ Crie categorias para desenhos de vista. Para mais informações, consulte Categorias na página 375.

ÿ Inicie o Navegador de conteúdo para acessar a biblioteca do projeto. Para mais informações, consulte Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto na página 363.

A Aba Folhas

A guia Sheets da paleta Project Navigator é onde você cria e organiza as planilhas para seu projeto. Vistas de referência de folhas e são usadas para plotar desenhos.

A guia Folhas também é onde você gerencia o conjunto de folhas do projeto, executando tarefas como criar um sumário, gerenciar configurações de página ou publicar em uma plotadora, PDF, DWF ou arquivo DWFx. Para obter informações sobre os comandos disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.

Os botões na parte superior da guia Folhas permitem visualizar as informações da folha de uma das seguintes maneiras: Clique no botão Visualização do conjunto de folhas para ver a visualização do conjunto de folhas.

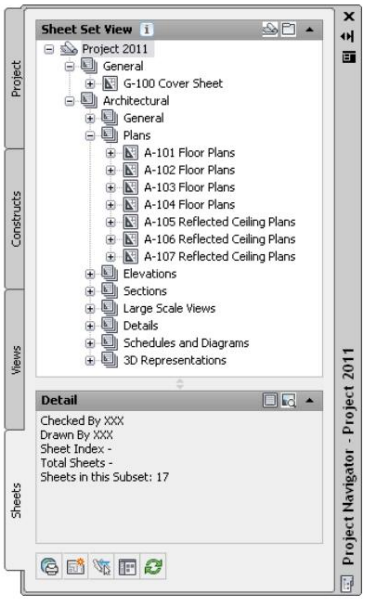
ÿ Visualização do Conjunto de Folhas

ÿ Visualização do Explorador

Machine Translated by Google

Visualização do Conjunto de Folhas

A Visualização do Conjunto de Folhas é uma visualização em árvore do conjunto de planilhas do projeto no qual você tem acesso a todos os recursos de publicação.



Na visualização Conjunto de folhas, você pode fazer o seguinte:

ÿ Adicionar, modificar e excluir folhas no projeto. Para obter mais informações, consulte Criando uma folha na página 470.

ÿ Crie subconjuntos de folhas que definem a estrutura lógica do conjunto de folhas. Para obter mais informações, consulte Criando um subconjunto de folhas na página 476.

ÿ Abrir e fechar visualizações de folha. Para obter mais informações, consulte Abrindo uma planilha Veja na página 484.

ÿ Atribuir números a vistas de folha. Para obter mais informações, consulte Numeração Vistas de folha na página 484.

ÿ Insira um sumário. Para obter mais informações, consulte Inserindo uma lista de folhas na página 488.

ÿ Transmitir eletronicamente o conjunto de folhas ou um subconjunto de folhas. Para obter mais informações, consulte Transmitindo folhas e conjuntos de folhas eletronicamente na página 494.

ÿ Arquive o conjunto de folhas ou um subconjunto de folhas. Para obter mais informações, consulte Publicação Conjuntos de folhas na página 496.

Machine Translated by Google

ÿ Publique o conjunto de folhas ou um subconjunto de folhas em uma plotadora, um PDF, um arquivo DWF, um arquivo DWFx ou em uma configuração de página alternativa. Para obter mais informações, consulte Publicar conjuntos de folhas na página 496.

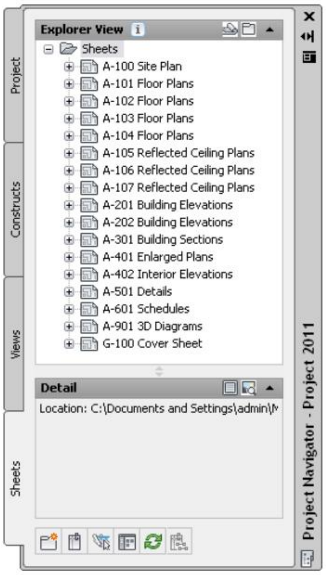
ÿ Crie seleções de planilhas para tarefas específicas. Para obter mais informações, consulte Criando uma seleção de folha na página 492.

ÿ Gerenciar opções de página e publicação. Para obter mais informações, consulte Publicação Conjuntos de folhas na página 496.

ÿ Inicie o Navegador de conteúdo para acessar a biblioteca do projeto. Para mais informações, consulte Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto na página 363.

Visualização do Explorador

A Visualização do Explorer é uma visualização da estrutura de pastas e desenhos de folha no projeto.



Na Visualização do Explorer, você pode fazer o seguinte:

ÿ Abrir, fechar e excluir desenhos de folha. Para obter mais informações, consulte Excluir um desenho de folha na página 483.

ÿ Crie categorias para desenhos de folha. Para mais informações, consulte Categorias na página 375.

Machine Translated by Google

ÿ Inicie o Navegador de conteúdo para acessar a biblioteca do projeto. Para mais
informações, consulte Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto na página 363.

Usando o Navegador de Projetos

O Project Navigator é o ponto principal a partir do qual você trabalha com o projeto.

O Explorador de Desenhos

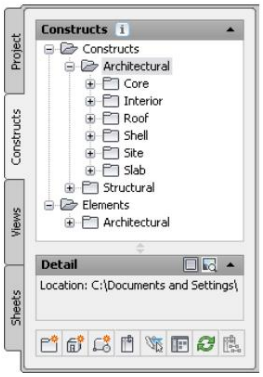
O Drawing Explorer é uma visualização em árvore comum às guias Constructs, View e Sheets do Project Navigator. É aqui que os arquivos de desenho são organizados. Cada guia do Project Navigator, exceto a guia Project, tem uma árvore do Drawing Explorer onde os arquivos de desenho do projeto associados - elementos, construções, vistas e folhas - são exibidos.

ÿ A guia Construções organiza construções e elementos no projeto.

ÿ A guia Vista organiza os desenhos de vista, bem como seu modelo associado
vistas do espaço.

ÿ A guia Folhas organiza desenhos de folha, folhas, vistas de folha e a folha
definir.

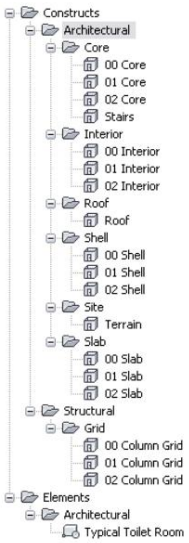
Explorador de desenho



Os arquivos de desenho pertencentes a um projeto são exibidos em suas respectivas guias na visualização em árvore do Explorer do Desenho, que lista os desenhos em sua categoria (pasta). Você pode arrastar e soltar ou copiar e colar arquivos de desenho no Explorer do Desenho.

Machine Translated by Google

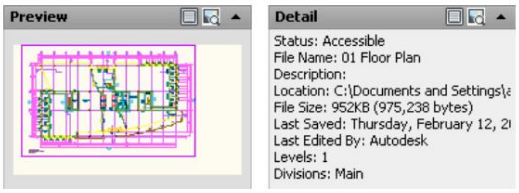
A guia Drawing Explorer of Constructs foi totalmente expandida



Os painéis de visualização e detalhes

Abaixo do Drawing Explorer na paleta Project Navigator está o painel Preview ou Detail. Você exibe este painel clicando com o botão direito do mouse na parte inferior da paleta Project Navigator e selecionando Preview/Details Pane no menu Tooltip Style. Para obter mais informações, consulte Dicas de ferramentas do Explorer do Desenho na página 359.

Com o Painel de visualização/detalhes selecionado, você pode alternar os modos clicando em (Visualização) para exibir uma visualização ou clicando (Detalhe) para exibir uma descrição no arquivo de desenho selecionado.



Machine Translated by Google

O Menu de Contexto do Explorer do Desenho

Quando você clica com o botão direito do mouse em um arquivo de desenho no Explorer do Desenho da paleta Project Navigator, um menu de contexto é exibido. Os comandos no menu de contexto podem variar um pouco com base no tipo e status do arquivo selecionado:

Comando	Descrição
Abrir	Abre o arquivo de desenho selecionado no AutoCAD Architecture. Indisponível se o arquivo de desenho está em uso ou tem um atributo somente leitura.
Traga para frente	Retorna o foco para o arquivo selecionado se for já aberto na sessão de desenho atual.
Abrir somente leitura	Abre o arquivo selecionado no modo somente leitura e o exibe na área de desenho. Se o arquivo de desenho já estiver aberto para gravação na sessão atual, clicar em Abrir somente leitura abre uma cópia e traz esse arquivo de desenho para frente.
Fechar	Fecha o arquivo de desenho selecionado. Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335.
Referências Externas	Abre a caixa de diálogo Referências externas que lista todas as referências externas no arquivo e permite descarregar, recarregar e desanexá-los de um menu de contexto. para mais em formação, consulte Exibindo referências externas de uma construção na página 402, Exibindo referências externas de um desenho de vista na página 444 ou Exibindo referências externas de um desenho de folha na página 486.
Novo ÿ Categoria	Cria uma nova categoria para o tipo de arquivo selecionado: por exemplo, uma categoria de elemento ou uma categoria de construção. Para obter mais informações, consulte Categorias na página 375.

Machine Translated by Google

Comando	Descrição
Novo ÿ Elemento Construir Vista Dwg (Geral, Corte/Elevação, Detalhe) Visualização do espaço do modelo Folha	Cria um novo arquivo de projeto do tipo especificado. Para obter uma descrição desses tipos de arquivo, consulte Conceitos de gerenciamento de desenho na página 291.
Salvar desenho atual como Elemento Construir Vista (Geral, Corte/Elevação, De tailho)	Converte desenhos pré-existentes e não relacionados ao projeto em desenhos de arquivo de projeto. **OBSERVAÇÃO** O arquivo herdado deve estar aberto para executar este comando.
Anexar refex	Anexa o desenho selecionado como uma referência externa (xref) ao desenho atualmente ativo. **OBSERVAÇÃO** A refex deve estar fechada ao anexá-la.
Sobreposição refex	Sobrepõe o desenho selecionado como uma referência externa ao desenho atualmente ativo. **OBSERVAÇÃO** A refex deve estar fechada quando você a sobrepõe.
Inserir como Bloco	Insere o desenho selecionado como um bloco no desenho ativo. **OBSERVAÇÃO** O desenho que está sendo inserido como um bloco deve ser fechado ao inseri-lo.
Corte	Corta o arquivo selecionado do Explorer do Desenho. Use este comando junto com Colar para realocar arquivos de desenho no Explorer do Desenho. **OBSERVAÇÃO Não** é possível recortar um arquivo aberto.

Machine Translated by Google

Comando	Descrição
cópia de	Copia o arquivo selecionado. Use este comando junto com Colar para copiar um arquivo para um local diferente.
Copiar construção para níveis	Cria uma nova cópia do desenho da construção para cada nível especificado.
Anexar Elemento a Construtos	Referencia o elemento selecionado em um ou várias construções que você especificar.
Colar	Cola um arquivo recortado ou copiado em um novo local de arquivo especificado com o Explorer do Desenho. Depois de colar um arquivo em um local diferente, você será solicitado a refazer o caminho do projeto para atualizar as informações do arquivo.
Excluir	Exclui o arquivo selecionado. **OBSERVAÇÃO Não** é possível excluir um arquivo atual aberta.
Renomear	Renomeia o arquivo selecionado. **NOTA** Você não pode renomear um arquivo que está abrir. Depois de renomear um arquivo, você será solicitado a refazer o caminho do projeto para atualizar as informações do arquivo.
Repath File	Abre a caixa de diálogo Fila de reencaminhamento do projeto, na qual você pode visualizar a fila de reencaminhamento e reencaminhar ou excluir caminhos de arquivos pendentes. Indisponível se não houver arquivos na fila. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com equipes de projeto localizadas remotamente na página 307. **AVISO** Selecionar Repath migra seus desenhos para o formato da versão atual. Isso significa que você não poderá abrir esses desenhos em nenhuma versão mais antiga. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Machine Translated by Google

Comando	Descrição
eTransmit	Cria um pacote eTransmit a partir do arquivo selecionado, incluindo todas as referências externas nces.
Propriedades	Abre as propriedades do arquivo de desenho do projeto selecionado. Dependendo do tipo de arquivo, as propriedades podem diferir. Uma construção, por exemplo, tem configurações para atribuição de nível e divisão; uma visão tem uma lista de construções atribuídas a ela. Para obter informações detalhadas sobre as propriedades do arquivo, consulte as seções apropriadas para os tipos de arquivo individuais.

A barra de ferramentas do Project Navigator

Como mostra a tabela a seguir, os botões na barra de ferramentas na parte inferior do Project Navigator variam de acordo com a guia que está ativa. Algumas das mesmas funções também estão disponíveis no menu de contexto da guia:

Botão	Descrição	Localização da guia
Navegador de projeto	Inicia o Navegador de Projeto	Todos
Fechar Projeto Atual	Fecha todos os arquivos de projeto do projeto atual. Para obter mais informações, consulte Fechando todos os arquivos de projeto na página 335	Projeto
Navegador de conteúdo	Inicia o Navegador de conteúdo. Se um biblioteca do projeto foi definida para o projeto, ela é exibida no conteúdo Navegador.	Todos
Atualizar projeto	Atualiza as informações do projeto no Explorer do Desenho para refletir as alterações feitas. **OBSERVAÇÃO** Atualizar o projeto com frequência é especialmente importante quando você está trabalhando com um projeto em um servidor de rede.	Todos

Machine Translated by Google

Botão	Descrição	Localização da guia
Sincronizar Projetos	Sincroniza um projeto com seus padrões de projeto do projeto, se tiverem sido estabelecidos. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões na página 633.	
Configurar projeto Padrões	Abre a caixa de diálogo Configurar padrões de projeto AEC na qual você pode configurar ou modificar padrões para o projeto atual. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões de projeto na página 595.	Projeto
Adicionar categoria	Adiciona uma nova categoria para elementos, construções, visualizações ou folhas. Você pode aninhar categorias e criar uma árvore organizacional.	construções, Visualizações, Planilhas
Adicionar elemento	Cria um novo elemento.	construções
Adicionar construção	Cria uma nova construção.	construções
Mostrar Referência Externa ences	Abre a caixa de diálogo Referências externas que lista todas as referências externas na arquivo selecionado e permite descarregar, recarregar e desanexá-los de um menu de contexto . de um desenho de folha na página 486.	construções, Visualizações, Planilhas
Repath Xref	Abre a caixa de diálogo Fila de Repath do Projeto, na qual você pode visualizar a fila de repath e, em seguida, atualizar os caminhos refex modificados. Indisponível se não houver arquivos na fila.	construções, Visualizações, Planilhas

Machine Translated by Google

Botão	Descrição	Localização da guia
	AVISO Selecionar Repath migra seus desenhos para o formato da versão atual. Isso significa que você não poderá abrir esses desenhos em nenhuma versão mais antiga. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.	
Adicionar Visualização	Cria uma nova visualização.	Visualizações
Regenerar visualização	Recarrega todas as refexs necessárias para gerar a visualização selecionada após você editar as refexs na visualização, adicionar novas referências ou alterar as propriedades da visualização.	
Adicionar planilha	Cria um novo desenho de folha.	Folhas
Publicar	Publica o conjunto de folhas na plotadora, DWF, DWFx ou PDF que você especificar.	Folhas

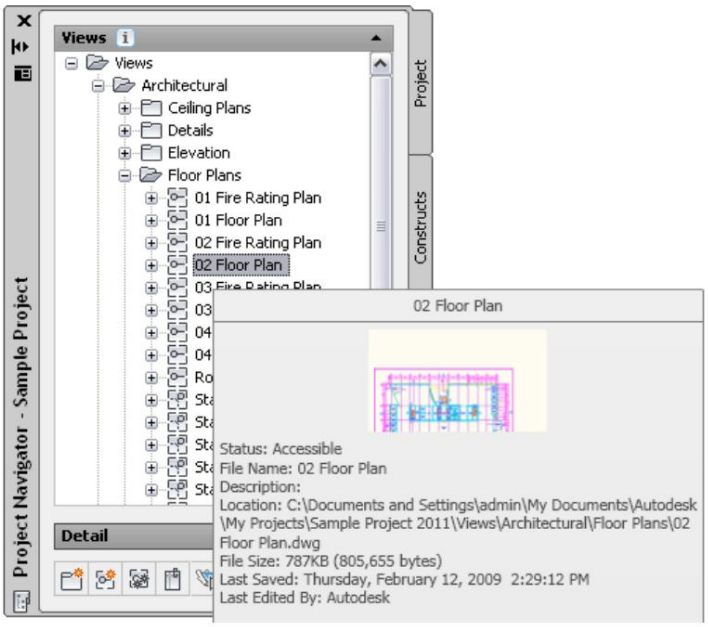
Dicas de Ferramentas do Explorador de Desenho

Para especificar o conteúdo da dica de ferramenta exibida quando você move o cursor sobre um item no Explorer do Desenho, clique com o botão direito em uma área aberta na barra de ferramentas e selecione uma das seguintes opções:

Se você quiser…	Então…
exibir o painel Visualização ou Detalhes na parte inferior da paleta Navegador do projeto	selecione Visualizar/Painel de detalhes.
feche a paleta Project Navigator	selecione Fechar.
exibir apenas o nome do arquivo	selecione Estilo de dica de ferramenta e clique em Nome.
exibir o nome e uma imagem do conteúdo	selecione Estilo de dica de ferramenta, clique em Visualizar e, em seguida, clique em Pequeno, Médio ou Grande.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
exibir detalhes, como status, local, selecione Estilo de dica de ferramenta e clique em Detalhes. e quem atualmente tem o arquivo aberto (se aplicável)	
exibir uma imagem e detalhes	selecione Estilo de dica de ferramenta, clique em Visualização e detalhes e clique em Pequeno, Médio ou Grande.



Arraste e solte na paleta Project Navigator

Você pode arrastar e soltar arquivos em uma guia do Project Navigator, da guia para a área de desenho ou de e para o Windows Explorer. Posteriormente, você será solicitado a refazer o caminho do projeto para atualizar as informações do arquivo.

As seguintes operações de arrastar e soltar são suportadas:

ÿ Arrastar elementos, construções, vistas e folhas de uma categoria no Explorer do Desenho para outra.

ÿ Arrastar elementos, construções, vistas e folhas do Explorer do Desenho para a área de desenho do AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

ÿ Arrastar e soltar objetos de um desenho aberto na área de desenho em um elemento ou construção no Explorer do Desenho.

ÿ Arrastando arquivos de desenho do Windows Explorer para o Project Navigator; o local para soltar determina o tipo de arquivo. Por exemplo, um arquivo arrastado para uma categoria de construção torna-se uma construção.

A Barra de Estado do Desenho

Ao trabalhar com um desenho em um projeto, a barra de status do desenho exibe o nome do projeto atual, o nome do arquivo do projeto e o tipo de arquivo do projeto. Quando você abre um desenho que não pertence a um projeto, nenhuma informação do projeto é exibida.

Barra de status do desenho

Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto

Use este procedimento para exibir o grupo de paletas de ferramentas do projeto no conjunto de paletas de ferramentas.

Dependendo da configuração do local do arquivo da paleta de ferramentas (conforme descrito em Adicionar uma biblioteca do navegador de conteúdo do projeto e um grupo de paletas de ferramentas na página 329), o grupo de paletas de ferramentas do projeto pode ser exibido automaticamente depois que você definir um projeto como atual e fechar o navegador do projeto, ou pode estar vazio e não ser exibido no conjunto de paletas de ferramentas. O grupo de paletas de ferramentas do projeto é exibido automaticamente quando contém pelo menos uma paleta.

Os grupos de paletas de ferramentas do projeto que não são exibidos automaticamente não serão exibidos nos seguintes casos:

ÿ Um novo projeto que não é baseado em um modelo e não aponta para um grupo de paleta de ferramentas existente

ÿ Um projeto herdado que não é redirecionado manualmente para uma paleta de ferramentas existente grupo

ÿ Um projeto baseado em um projeto-modelo em que o tipo de armazenamento Grupo de paletas de ferramentas do projeto está definido como Nenhum.

ÿ Um projeto baseado em um projeto modelo sem paletas de ferramentas de projeto

Machine Translated by Google

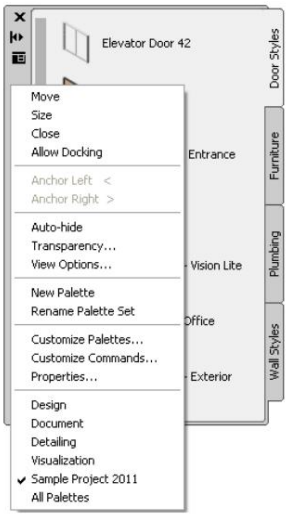
Se um grupo de paletas de ferramentas vazio for criado para um projeto, ele não será exibido nas paletas de ferramentas definidas depois que o projeto for definido como atual. Para exibi-lo, adicione pelo menos uma paleta de ferramentas.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools .

2 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, .

clique em ÿ Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto contiver pelo menos uma paleta, ela será exibida na lista de grupos de paletas de ferramentas disponíveis e poderá ser selecionada.

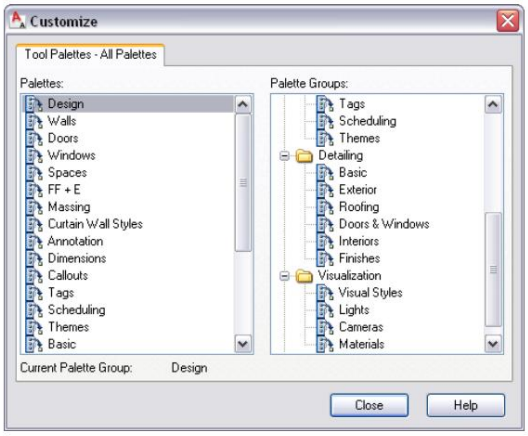
Selecionando o grupo de paletas de ferramentas do projeto



ÿ Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto atual estiver vazio, é não exibido.

Machine Translated by Google

3 Para adicionar uma nova paleta ao grupo de paletas de ferramentas vazio para que exibir o grupo de paletas de ferramentas do projeto, clique , e clique em Personalizar paletas.



À esquerda, todas as paletas disponíveis são listadas. À direita, todos os grupos de paletas são listados. O grupo vazio de paletas de ferramentas do projeto é listado lá.

4 Clique com o botão direito do mouse na lista de paletas à esquerda e clique em Nova paleta.

5 Digite um nome para a nova paleta.

6 Selecione a paleta e arraste-a para o grupo de paletas do projeto na certo.

7 Clique em Fechar e clique novamente.

O grupo de paletas de ferramentas do projeto está listado nos grupos de paletas disponíveis e pode ser selecionado e exibido.

Exibindo a biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

Você pode iniciar o Navegador de conteúdo diretamente do Navegador de projeto e exibir uma Biblioteca do Navegador de conteúdo específica do projeto.

Se você estiver trabalhando com padrões de projeto, a biblioteca do projeto deve conter ferramentas que façam referência aos estilos padrão do projeto. Se você não estiver usando padrões de projeto, a biblioteca do projeto deve conter as ferramentas necessárias neste projeto.

Para obter informações sobre como criar uma biblioteca do Navegador de conteúdo para um projeto, consulte Configuração de ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Machine Translated by Google

1 Defina o projeto como atual, conforme descrito em Definindo um projeto como atual na página 312, e feche o Navegador de projeto.

2 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

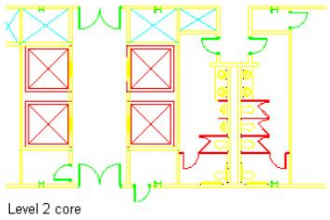
3 Na barra de ferramentas da paleta Project Navigator, clique em .

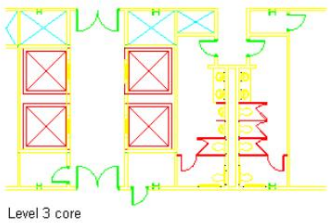
O Navegador de conteúdo é aberto com a biblioteca do projeto exibida.

Níveis

Os edifícios são segmentados em níveis (ou andares) no plano vertical. Ao criar um projeto, você determina o número de níveis, a altura de piso a piso e a elevação do piso. Quando você adiciona ou remove níveis, o projeto é atualizado com as informações do novo nível.

Vista de planta de níveis de núcleo de construção idênticos





Padrões de Nível

Por padrão, o primeiro nível está presente em cada novo projeto. Tem uma cota zero e representa o rés-do-chão. Você pode alterar o valor da elevação para o primeiro nível, que é usado como a elevação padrão para cada novo nível inserido.

OBSERVAÇÃO A unidade na qual a altura do nível é exibida depende dos padrões de desenho do desenho ativo.

Machine Translated by Google

Copiando Níveis com Construtos

Você pode duplicar pisos de forma rápida e fácil com plantas idênticas. Depois de criar um nível e atribuir as construções de planta baixa a ele - por exemplo, um layout de apartamentos no primeiro andar - você pode facilmente criar novos níveis, que possuem cópias das construções do primeiro nível atribuídas a eles. Você pode editar e renomear essas construções posteriormente na guia Construções.

DICA Se você duplicar as plantas baixas dessa maneira, uma construção será criada para cada novo nível. Se você editar a planta baixa posteriormente, por exemplo, para adicionar uma porta extra, edite cada nível e construa individualmente. Se suas plantas baixas forem absolutamente idênticas, você pode evitar essa tarefa. Crie um elemento contendo a planta baixa e faça referência a ele na primeira construção. Em seguida, copie as construções para os níveis.
Cada uma das construções copiadas tem a mesma referência e você pode alterá-las rapidamente alterando o elemento referenciado uma vez.

Para obter informações sobre como criar constructos e atribuí-los a níveis, consulte Criando um novo constructo na página 389.

Para obter informações sobre como criar elementos e fazer referência a eles em construções, consulte Criando um elemento na página 414 e Anexando um elemento como uma referência externa a uma construção na página 399.

Criando um novo nível

Use este procedimento para adicionar níveis a uma construção.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Níveis, clique em **3** Se desejar .

que cada novo nível obtenha sua elevação de piso a partir da altura do nível abaixo, clique em Ajuste automático de elevação.

4 Adicione um nível usando um dos seguintes métodos:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar um nível acima do nível atual	clique . O andar a andar padrão altura do novo nível é idêntica ao nível abaixo. Se você selecionou Elevação de ajuste automático, a elevação do piso do nível começa no topo do nível anterior.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar o nível acima do qual deseja adicionar um nível, clicar com o botão direito do mouse e clicar em Adicionar nível acima.
adicionar um nível abaixo do nível atual	selecione o nível abaixo do qual deseja adicionar um nível, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar nível abaixo. **OBSERVAÇÃO** Se você adicionar um nível abaixo do piso térreo e tiver selecionado a elevação de ajuste automático, a elevação do novo nível é uma altura negativa.

OBSERVAÇÃO Se você adicionar um nível entre os níveis existentes e tiver selecionado o ajuste automático de elevação, as elevações de todos os níveis acima ou abaixo do novo nível serão ajustadas automaticamente.

5 Se necessário, edite as propriedades do novo nível:

Se você quiser…	Então…
mudar o nome do nível	clique no nome e digite um novo. Observe que você não pode dar o mesmo nome a 2 nomes diferentes níveis — o nome é o identificador exclusivo do nível ao atribuir construções.
alterar a elevação base do nível	insira um novo valor. Se você selecionou Elevação de ajuste automático, a elevação base se ajusta à elevação e altura do piso do nível abaixo, e você não precisará fazer alterações aqui.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	OBSERVAÇÃO A elevação base de um nível determina onde o nível começa no plano horizontal. Normalmente, a elevação da base de um nível é determinada pela altura entre os andares do nível ser baixo.
alterar a altura piso a piso do nível	insira um novo valor. Se você adicionar níveis acima deste nível e selecionar Autoajustar elevação, eles usarão a altura do piso deste nível como a elevação base.
alterar o ID do nível	insira um novo ID. A identidade pode ser usada em tabelas de horários. Para mais informações para agendar um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.
adicione uma descrição ao nível	insira uma descrição para o nível.

6 Quando terminar de adicionar níveis ao projeto, clique em OK.

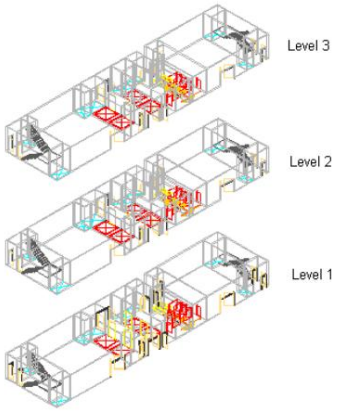
7 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente para atualizar o nível alterado informações ao longo do projeto.

Copiando um Nível com Construtos Atribuídos

Use este procedimento para copiar um nível existente e todas as suas construções atribuídas dentro do edifício.

Machine Translated by Google

Visualização 3D de níveis copiados com construções atribuídas



Quando você cria um novo nível, ele está vazio e não possui construções atribuídas. Depois de atribuir construções ao nível, conforme descrito em Criando uma nova construção na página 389, você pode copiar esse nível e suas construções dentro da construção. Por exemplo, talvez você tenha criado um nível de primeiro andar e atribuído 3 construções de apartamentos a ele. Para criar um nível de segundo andar com exatamente o mesmo layout, você pode copiar e colar o primeiro nível com suas construções de apartamentos e renomeá-lo como "Segundo andar".

1 Crie um nível e atribua construções a ele.

Para obter mais informações, consulte Criando um novo constructo na página 389.

2 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

3 Clique na guia Projeto e, em Níveis, clique em **4** Selecione .

o nome do nível que deseja copiar, clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar nível e conteúdo.

5 Clique no nível acima ou abaixo daquele em que deseja

coloque o nível copiado, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar nível acima ou Colar nível abaixo.

6 Renomeie o nível colado de acordo: por exemplo, Segundo nível.

7 Se necessário, edite a descrição e o ID.

8 Clique em OK.

9 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente para atualizar o nível alterado informações ao longo do projeto.

10 Clique na guia Construções.

Machine Translated by Google

11 Localize a categoria Constructs.

As construções que foram criadas copiando o nível e as construções estão abaixo da construção original. Por exemplo, se você copiou o nível do primeiro andar com uma construção chamada Primeiro Andar—Apartamento Esquerdo, agora você tem 2 construções: Primeiro Andar—Apartamento Esquerdo e Primeiro Andar—Apartamento Esquerdo (2).

12 Se necessário, renomeie a construção copiada com um nome apropriado: por exemplo, Segundo Andar—Apartamento Esquerdo.

13 Para atualizar o Explorer do Desenho, clique em .

Alterando as propriedades de um nível

Use este procedimento para alterar as propriedades de um nível.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Níveis, clique em **3** Altere as .

informações de nível conforme necessário: **Se desejar...**

	Então…
mudar o nome do nível	clique no nome e digite um novo. Como alternativa, você pode selecionar o nome, clicar com o botão direito do mouse e clicar em Rename Level.
alterar a elevação de um nível	clique na elevação do piso e altere-a. **OBSERVAÇÃO** Se você selecionou Elevação de ajuste automático, os níveis acima e abaixo do nível são alterados de acordo. Para evitar isso, desmarque Elevação de ajuste automático antes de fazer alterações na elevação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar a altura do piso do um nível	clique na altura entre andares e altere-a. **OBSERVAÇÃO** Se você selecionou Elevação de ajuste automático, os níveis acima e abaixo do nível são alterados de acordo. Para evitar isso, desmarque Elevação de ajuste automático antes de fazer alterações na elevação.
alterar o ID de um nível	clique no ID e altere-o.
alterar a descrição de um nível	clique na descrição e altere-a.

4 Clique em OK.

5 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente para atualizar o nível alterado informações ao longo do projeto.

Excluindo um nível

Use este procedimento para excluir um nível de uma construção.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Níveis, clique **em 3** Clique no . nome do nível a ser excluído.

4 Exclua o nível usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir nível.

ÿ Na caixa de diálogo Níveis, clique em .

5 Clique em OK.

6 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente para atualizar o nível alterado informações ao longo do projeto.

OBSERVAÇÃO Construtos atribuídos ao nível excluído não são excluídos.

Machine Translated by Google

Níveis de Mudança: Interações com o Projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. As informações a seguir descrevem as alterações que você pode fazer em um nível e os efeitos das alterações em outras partes do projeto de construção:

ÿ **Adicionando novos níveis:** ao adicionar um novo nível a um projeto, você deve atribuir construções. Você também precisa de vistas e folhas para representar esse nível. Para obter mais informações, consulte Construções na página 385, Visualizações na página 432 e Folhas na página 467.

ÿ **Alterando o nome do nível:** quando você altera o nome de um nível, o as construções atribuídas a ele são atualizadas automaticamente para fazer referência ao novo nome. Por exemplo, se você alterar o nome de um nível de 1 para Primeiro andar, as construções atribuídas a esse nível serão atualizadas automaticamente para serem atribuídas ao Primeiro andar.

ÿ **Alterando a ID do nível:** as IDs de nível podem ser usadas em tabelas de programação. Se você alterar as informações aqui, as informações em sua tabela de agendamento serão alteradas.

ÿ **Alteração da altura entre pisos de um nível:** ao alterar a altura piso a piso de um nível e você selecionou Auto-ajuste de elevação, a altura piso a piso de todos os níveis é ajustada. A exibição de vários níveis é regenerada para ajustar a alteração na altura. Por exemplo, se você alterar a altura do primeiro andar de 3 metros para 4 metros, a elevação do segundo nível mudará de 3 metros para 4 metros. Se você optou por não ajustar os níveis automaticamente, precisará atualizar todos os outros níveis manualmente para evitar lacunas ou níveis sobrepostos. Em qualquer caso, certifique-se de que os objetos nas construções atribuídas mantenham a altura correta para o nível após alterá-lo. Dessa forma, você evita exibir paredes de 4 metros em um nível de 3 metros.

ÿ **Alterando a elevação do piso de um nível:** Se você estiver alterando a elevação de um nível e tiver selecionado Ajuste automático de elevação, a elevação de todos os níveis será ajustada. A visualização de vários níveis é regenerada para ajustar as alterações na elevação.

ÿ **Excluindo um nível:** quando você exclui um nível, as construções atribuídas a esse nível não são excluídas com ele. Eles permanecem no projeto, mas estão “órfãos”, ou seja, perderam o nível. Você pode escolher o que fazer com eles: ÿ Excluí-los, porque o nível em que eles são colocados não existe.

ÿ Atribua-os a um nível diferente dentro do projeto.

Machine Translated by Google

ÿ Quando você exclui um nível que foi usado para uma exibição, a exibição não é excluída do projeto. No entanto, se você atualizar a exibição, faltará esse nível. Você pode escolher entre estas ações: ÿ Excluir a exibição, porque o nível que ela estava

exibindo não existe mais.

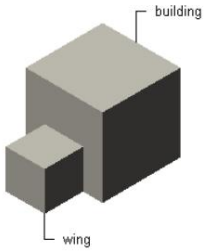
ÿ Crie um novo conjunto de seleção para a exibição.

Para obter mais informações, consulte Exibições na página 432.

Divisões

As divisões segmentam o edifício no plano horizontal. Uma divisão pode ser uma ala de um edifício. Por padrão, cada novo projeto no AutoCAD Architecture possui uma divisão. Você pode adicionar divisões, alterar suas propriedades e excluí-las.

Esquema de construção e asa



Na maioria dos projetos, você trabalha com apenas uma divisão horizontal.

Criando uma nova divisão

Use este procedimento para adicionar divisões a um projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Divisões, clique em **3** Adicione .

uma divisão usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse na lista e clique em Adicionar divisão.

ÿ Na caixa de diálogo Divisões, clique em .

Machine Translated by Google

4 Se necessário, edite as configurações de divisão:

Se desejar…	Então…
mudar o nome da divisão	clique no nome e digite um novo. Como alternativa, você pode selecionar o nome, clicar com o botão direito do mouse e clicar em Renomear Divisão. **NOTA** Você não pode dar o mesmo nome a 2 divisões; o nome é o identificador exclusivo da divisão ao atribuir construções a ela.
alterar o ID da divisão	insira um novo ID. A identidade pode ser usada para tabelas de horários. Para mais informações para agendar um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.
adicione uma descrição à divisão	insira uma descrição e pressione *DIGITAR*.

OBSERVAÇÃO Os nomes das divisões são exibidos na ordem de sua criação.

5 Ao terminar de adicionar novas divisões ao projeto, clique em OK.

Alterar uma divisão

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma divisão.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Divisões, clique em **3** Altere as .

informações de divisão conforme necessário: **Em seguida…**

Se você quiser…	
mudar o nome da divisão	clique no nome e altere-o.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o ID da divisão	clique no ID e altere-o. A identificação pode ser usado em tabelas de programação.
mude a descrição da divisão	clique na descrição e altere-a.

4 Clique em OK.

Excluindo uma divisão

Use este procedimento para excluir uma divisão do projeto de construção.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Divisões, clique em .

3 Clique no nome da divisão a ser excluída.

4 Exclua a divisão usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir divisão.

ÿ Clique .

5 Clique em OK.

6 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente para atualizar a divisão alterada informações ao longo do projeto.

Mudança de Divisões: Interações com o Projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. As informações a seguir descrevem as alterações que você pode fazer em uma divisão e os efeitos das alterações em outras partes do projeto de construção:

ÿ **Adicionando novas divisões:** ao adicionar divisões a um projeto, você deve atribuir construções. Você também precisa de vistas e folhas para representar essa divisão. Por exemplo, você pode criar uma vista chamada South Wing e uma planta de folha—South Wing.
Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

ÿ **Alteração do nome da divisão:** quando você altera o nome de uma divisão, as construções atribuídas a ela são atualizadas com o novo nome. Por exemplo,

Machine Translated by Google

se você alterar o nome de uma divisão de SW para South Wing, as construções atribuídas a essa divisão serão atualizadas para serem atribuídas a South Wing.

ÿ **Alteração da ID da divisão:** as IDs da divisão podem ser usadas nas tabelas de programação. Se você alterar as informações aqui, as informações em sua tabela de agendamento serão alteradas.

ÿ **Excluindo uma divisão:** quando você exclui uma divisão, as construções atribuídas a essa divisão não são excluídas com ela. Eles são considerados órfãos e perderam sua divisão. Você pode escolher entre as seguintes ações: ÿ Excluir as construções porque a divisão em que foram colocadas não existe mais.

ÿ Atribua-os a uma divisão diferente dentro do projeto.

Quando você exclui uma divisão que foi usada para uma vista, a vista não é excluída do projeto. Se você atualizar a exibição, no entanto, a divisão excluída estará ausente. Você pode escolher entre as seguintes ações:

ÿ Exclua a exibição porque a divisão que ela estava exibindo não existe mais.

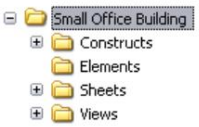
ÿ Crie um novo conjunto de seleção para a exibição.

Categorias

As categorias básicas são representadas por pastas no Explorer do Desenho dentro da estrutura do projeto que o ajudam a organizar seus arquivos de projeto de acordo com disciplinas, tipos de desenho ou aspectos de seus fluxos de trabalho.

As categorias básicas de projeto

Para cada projeto de construção no AutoCAD Architecture, a seguinte estrutura de categoria básica é exibida na guia Projeto da paleta Navegador de projeto:



ÿ **<ProjectName>:** este é o nó superior do projeto, representado por uma pasta com o nome do projeto.

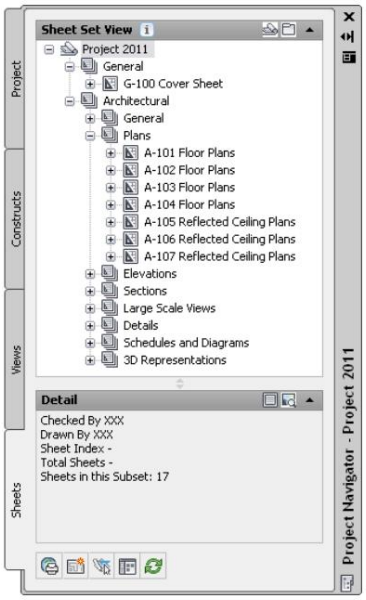
Machine Translated by Google

ÿ **Construtos:** esta é a categoria padrão para construções no projeto. Quando você cria um constructo, ele é salvo na categoria Constructs ou em uma de suas subcategorias. Para obter mais informações, consulte Construtos na página 385.

ÿ **Elementos:** esta é a categoria padrão para elementos no projeto. Quando você cria um elemento, ele é salvo na categoria Elementos ou em uma de suas subcategorias. Para obter mais informações, consulte Elementos no projeto de construção na página 411.

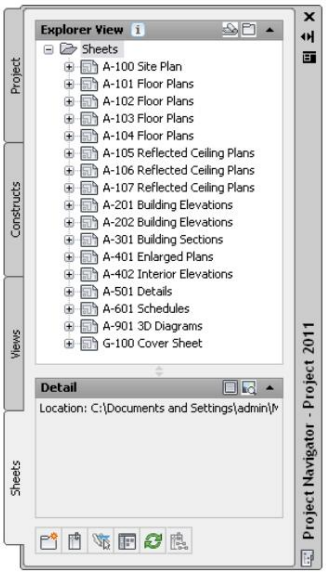
ÿ **Vistas:** esta é a categoria padrão para desenhos de vista no projeto. Quando você cria um desenho de vista, ele é salvo na categoria Vistas ou em uma de suas subcategorias. Para obter mais informações, consulte Exibições na página 432.
Se você criar vistas de espaço de modelo dentro de um desenho de vista, elas serão colocadas sob o desenho de vista na mesma categoria que o próprio desenho de vista.

ÿ **Folhas:** as folhas do projeto podem ser visualizadas de 2 maneiras: a vista do conjunto de folhas e a vista do explorador. A imagem a seguir é uma vista de conjunto de folhas.



A imagem a seguir é uma exibição do Explorer.

Machine Translated by Google



As folhas são organizadas em subconjuntos de folhas na Visualização do conjunto de folhas. Os subconjuntos de folhas são uma estrutura lógica e não física. A categoria de pasta de folha não precisa ser idêntica ao subconjunto de folha no qual a folha é colocada, no entanto, para evitar confusão, é recomendável que você tenha estruturas paralelas no conjunto de folha e nas categorias de folha.

Você pode reorganizar as folhas em diferentes subconjuntos na Visualização do conjunto de folhas, mas isso não alterará sua localização física na categoria ou pasta.
Da mesma forma, quando você remove uma folha de um subconjunto de folhas na Visualização do conjunto de folhas, apenas a referência da folha ao subconjunto é removida; o próprio layout e o desenho da folha que o contém não são excluídos da pasta ou subpasta Folhas. Para obter mais informações, consulte Folhas na página 467.

Na Visualização do Explorer, os desenhos de folha são colocados em categorias de pastas. Quando você cria folhas ou vistas de folha em um desenho de folha, elas são colocadas no desenho de folha.

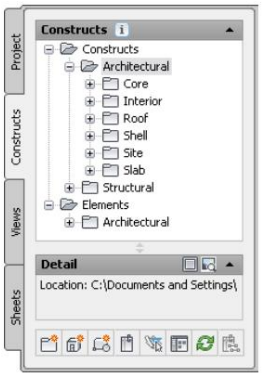
Categorias definidas pelo usuário

Dentro da estrutura da categoria principal que é fixa, você pode criar subcategorias e árvores de subcategorias. As subcategorias geralmente representam aspectos do seu fluxo de trabalho. Você pode configurar subcategorias por disciplina, por tipo de vista (como trabalho, apresentação, corte e renderização), por tipo de folha (como planta de piso, planta de forro, elevação) ou por qualquer outro sistema que considere útil.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Não é possível misturar tipos de categorias básicas. Por exemplo, você não pode criar uma subcategoria de construção na categoria Views ou uma subcategoria de elemento na categoria Sheets.

Sua guia Constructs pode ter esta aparência:



Os benefícios das categorias

As categorias oferecem ótima organização e transparência. Mesmo pequenos projetos de construção contêm um grande número de desenhos individuais que são difíceis de rastrear. Colocá-los em categorias descritivas ajuda a encontrar rapidamente os arquivos corretos.

As categorias ajudam você a montar visualizações. Ao criar exibições de seus dados de construção, você pode usar categorias como critérios de seleção ou filtro. Por exemplo, para uma visualização completa das estruturas de estrutura em sua construção, você pode configurar uma visualização que faça referência a uma subcategoria de estrutura, referenciando assim todos os arquivos de desenho dessa categoria. Se você adicionar mais construções de estrutura à categoria Estrutura posteriormente, a exibição será atualizada para incluir as construções apropriadas. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho de vista: selecionando as construções na página 442.

Métodos de Criação de Categorias

Você pode criar categorias na paleta Project Navigator ou no Windows Explorer conforme descrito nos tópicos a seguir.

Criando uma categoria no Explorer do Desenho

Use este procedimento para criar uma nova categoria no Explorer do Desenho.

Machine Translated by Google

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Navegue até a guia do tipo de categoria que deseja criar.

3 Se você deseja criar uma categoria de folha, clique na guia Folhas e clique (Visualização do Explorador).

4 Para criar uma categoria em uma categoria existente, clique na categoria existente na árvore e crie uma nova subcategoria usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Novo ÿ Categoria.

ÿ Clique em na barra de ferramentas na parte inferior da guia.

5 Insira um nome para a categoria e pressione *ENTER*.

Agora você pode adicionar arquivos de projeto à nova categoria.

Criando uma categoria no Windows Explorer

Use este procedimento para criar uma nova categoria em seu projeto arrastando uma pasta do Windows Explorer para o Drawing Explorer da paleta Project Navigator. Isso adiciona uma pasta e seu conteúdo ao seu projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Navegue até a guia do tipo de categoria que deseja criar.

3 Se você deseja criar uma categoria de folha, clique na guia Folhas e clique (Visualização do Explorador).

4 Inicie o Windows Explorer e posicione-o próximo ao Projeto Navegador.

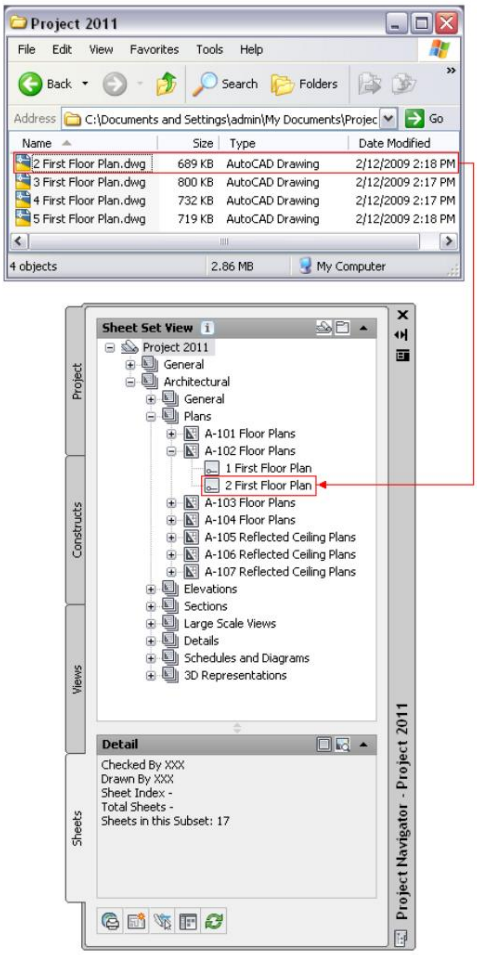
5 Selecione a pasta no Windows Explorer da qual deseja criar uma categoria.

6 Coloque a pasta no Drawing Explorer da guia selecionada do Project Navigator:

Se você deseja…	**Então…**
mover a pasta para fora de seu atual localização	arraste a pasta para o local desejado.
copie a pasta de seu local atual	CTRL-arraste a pasta para o local desejado

Machine Translated by Google

Arrastando uma pasta do Windows Explorer para o Project Navigator



OBSERVAÇÃO Se a pasta que você está arrastando para a paleta Project Navigator contiver arquivos de desenho (DWG), você será solicitado a adicionar cada um deles como um arquivo de projeto. Por exemplo, se você arrastar uma pasta para a categoria Elementos no Explorer do Desenho, a caixa de diálogo Adicionar elemento será exibida solicitando que você adicione cada arquivo DWG dentro dessa pasta como um elemento. Para obter informações detalhadas sobre como converter arquivos de desenho existentes em arquivos de projeto, consulte Convertendo um desenho em uma construção na página 393 e Convertendo um desenho em um elemento na página 417.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre como atualizar arquivos, consulte Repath the Project na página 511.

Especificando o local das categorias de nível superior

Quando você deseja especificar um local alternativo para as pastas de categoria de nível superior (Construções, Elementos, Visualizações e Folhas), a melhor prática é começar com um novo projeto. Organize primeiro a estrutura do projeto no Windows Explorer, com as categorias localizadas na mesma pasta raiz do arquivo APJ. Por exemplo, você pode estruturar seu projeto com Constructs, Elements, Views e Sheets em uma categoria chamada Drawings. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto na página 313.

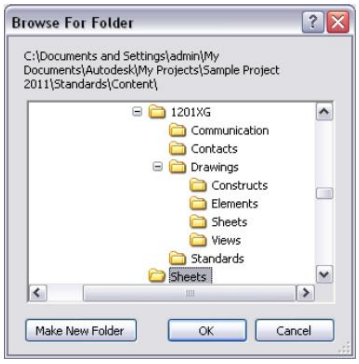
Categorias de nível superior dentro da estrutura do projeto

Essas categorias principais podem ser direcionadas para apontar para pastas exclusivas, mas não podem ser ascendentes ou descendentes umas das outras na estrutura da árvore. Quando quiser alterar a localização de uma categoria em um projeto existente, crie a nova categoria no Windows Explorer e mova os arquivos da categoria antiga para a nova categoria no Windows Explorer antes de redirecionar a categoria.

OBSERVAÇÃO Se você localizar pastas de categoria de nível superior fora da pasta do projeto, o projeto não poderá ser usado como modelo para novos projetos.

Machine Translated by Google

Categoria de nível superior localizada fora da pasta do projeto



Redirecionando categorias de nível superior

Use este procedimento quando desejar alterar o local das categorias de nível superior em seu projeto depois de criar novas pastas de categoria no Windows Explorer. Você pode redirecionar o caminho de Constructs, Elements, Views e Sheets.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Projeto e, em Projeto atual, clique em **3** Na caixa de .

diálogo Propriedades do projeto, expanda Avançado e, em Pastas para Redirecionar pastas do projeto, selecione Sim.

4 Clique para a categoria que você deseja redirecionar e navegue até o no local da nova pasta.

5 Selecione a nova pasta e clique em OK.

Os caminhos para arquivos dentro da categoria são redirecionados para o novo local.

Alterando a subcategoria de um arquivo de projeto

Por padrão, cada arquivo de desenho criado em um projeto é atribuído a uma das categorias predefinidas de nível superior - Elementos, Construções, Vistas ou Folhas.
Depois de criar um sistema de categorias mais detalhado para o seu projeto, você pode mover os arquivos de desenho para as subcategorias.

Machine Translated by Google

Criando um arquivo em uma subcategoria

Use este procedimento para criar um arquivo de projeto dentro de uma subcategoria.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator **2** .

Navegue até a guia do tipo de arquivo que deseja criar.

3 Se você deseja criar um arquivo em uma categoria de folha, clique no botão Folhas guia e clique em (Visualização do Explorador).

4 Localize a subcategoria na qual deseja criar um arquivo de projeto.

5 Selecione a subcategoria, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo ÿ Elemento/Construção/ Vista geral Dwg/ Corte/Elevação/Detalhe/Folha.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode usar o botão Adicionar na parte inferior da guia.

---

6 Especifique as propriedades do novo arquivo.

Para obter mais informações sobre como especificar novos arquivos de projeto, consulte as seções apropriadas para os tipos de arquivo individuais.

Alterando a categoria de um arquivo existente

Use este procedimento para alterar a categoria de um arquivo existente.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator **2** .

Navegue até a guia do tipo de categoria que deseja alterar.

3 Se quiser alterar a categoria de uma folha, clique na guia Folhas e clique (Visualização do Explorador).

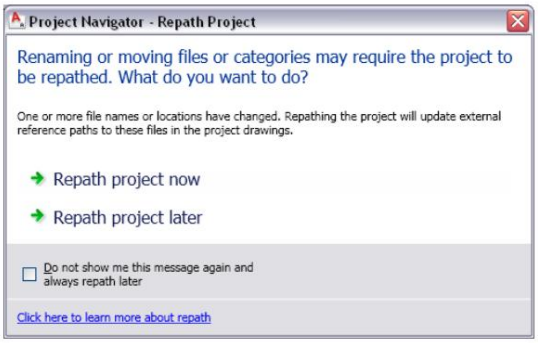
4 Localize o arquivo de projeto que deseja mover para outra categoria.

5 Altere a categoria do arquivo usando qualquer um dos seguintes métodos:

- ÿ Selecione o arquivo, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades. Na caixa de diálogo Modificar, altere a categoria do arquivo e clique em OK.
- ÿ Selecione o arquivo e arraste-o para outra subcategoria.
- ÿ Selecione o arquivo, clique com o botão direito do mouse e clique em Cortar. Selecione o destino categoria, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida.



6 Atualize seus arquivos para exibir as alterações em seu projeto: **Se você deseja…**

	Então…
atualize todos os arquivos do projeto neste momento,	clique em Repath project now.
atualize todos os arquivos do projeto em outro tempo	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo.

7 Como alternativa, clique em para repath todos os arquivos no projeto em qualquer tempo.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Excluindo uma categoria

Use este procedimento para excluir categorias desnecessárias de um projeto.

Machine Translated by Google

Se você excluir uma categoria que contém desenhos, os desenhos serão excluídos com a categoria.

NOTA Excluir uma categoria do Windows Explorer pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

---

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator **2** .

Navegue até a guia do tipo de categoria que deseja excluir.

3 Se você deseja excluir uma categoria de folha, clique na guia Folhas e clique (Visualização do Explorador).

4 Selecione a categoria que deseja excluir, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

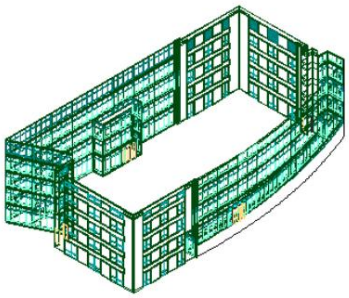
5 Clique em Sim na caixa de diálogo subsequente.

construções

As construções são os principais blocos de construção (ou arquivos de desenho base) do modelo de construção. Uma construção representa uma parte única de um edifício, como um núcleo de construção, um apartamento ou um andar inteiro.

Você atribui uma construção a um nível e uma divisão dentro do projeto. Por exemplo, você pode atribuir uma construção arquitetônica denominada Divisórias internas - Primeiro andar/Ala sul ao primeiro nível e à divisão da ala sul do edifício.
Você também pode atribuir a construção estrutural Framing—First Floor/South Wing ao primeiro nível e à divisão da ala sul, mas ela tem uma finalidade diferente.
Construtos podem abranger mais de um nível, um requisito para objetos como paredes cortina.

Visualização 3D da construção da parede cortina de abrangência



Machine Translated by Google

Construir arquivos

Uma construção é um arquivo de desenho (DWG). Ao contrário dos arquivos de desenho não relacionados ao projeto, um arquivo XML adicional com o mesmo nome é criado. O arquivo XML acompanhante contém informações para conectar a construção ao projeto.

NOTA O arquivo XML é criado e atualizado automaticamente. Você não precisa editá-lo, mas tome cuidado para não excluí-lo acidentalmente no Windows Explorer.

Copiando Construtos para Níveis

Em edifícios de vários andares, os níveis podem ter plantas baixas idênticas. Você pode criar as construções para um nível e copiá-las para os outros níveis em uma etapa rápida. Para obter informações detalhadas, consulte Copiando construções para níveis na página 392.

Convertendo Desenhos Herdados em Construções

Você pode converter um arquivo de desenho existente em uma construção dentro de um projeto. Você especifica a subcategoria para a qual mover ou copiar o desenho de origem.

Quando você converte um arquivo de desenho herdado em uma construção:

ÿ O arquivo de desenho é movido, copiado ou conectado por meio de um link à categoria de projeto especificada.

ÿ Você atribui um nível e uma divisão ao constructo.

ÿ Se necessário, você dá à construção um nome diferente e adiciona uma descrição para isso.

Para obter informações detalhadas, consulte Convertendo um desenho em uma construção na página 393.

Construções e Visualizações

Você usa construções para criar visualizações de um projeto. Você pode criar uma vista chamada First Floor, que exibe as seguintes construções:

ÿ Divisórias internas - Primeiro andar/Ala sul

ÿ Enquadramento - Primeiro Andar/Ala Sul

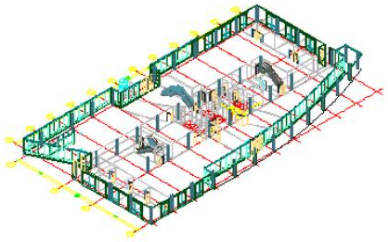
ÿ Teto - Primeiro Andar/Ala Sul

ÿ Abrangendo a parede de cortina frontal

Machine Translated by Google

Essa visão conteria todos os objetos na ala sul do primeiro andar. Você seleciona as construções a serem incluídas na visualização ao identificar as propriedades da visualização.
Você pode adicionar ou remover construções de exibições.

Vista 3D do primeiro andar do prédio

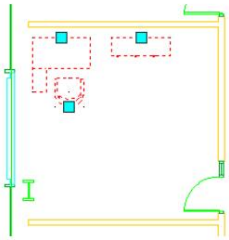


Quando começar com construções

Você começa a criar construções quando deseja montar os objetos básicos de seu projeto de construção em arquivos básicos.

Normalmente, você inicia um projeto criando construções. Adicionar elementos opcionais geralmente ocorre mais tarde no processo. Por exemplo, talvez você saiba quantos escritórios precisa em um andar antes de saber o layout exato dos móveis dos escritórios. Portanto, você primeiro criaria a construção para as paredes e portas do escritório, Primeiro Andar—Espaço do Escritório. Mais tarde, você pode criar elementos para combinações de mesa/cadeira ou layouts genéricos de impressora/copiadora e referenciá-los na construção com as paredes e portas do escritório.

Vista da planta da construção com elementos de móveis destacados

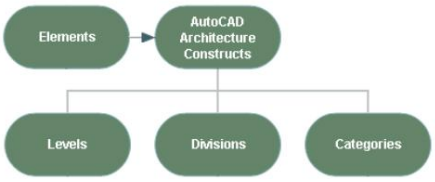


O Papel dos Construtos no Projeto de Construção

As construções são os principais blocos de construção ou arquivos base do modelo de construção. Uma construção pode conter elementos referenciados e objetos de construção, como paredes, telhados e portas. Também pode conter informações mais abstratas, como

Machine Translated by Google

grades estruturais, contornos de edifícios e trilhas. Depois de criar as construções, você pode criar diferentes exibições dos dados da construção. Uma vista pode conter as construções de estrutura para os andares 1 a 4, a construção da fundação e a construção da grade da coluna. Ou, uma vista do primeiro andar pode incluir as paredes divisórias do primeiro andar, a estrutura do primeiro andar e os componentes da casca do edifício.



O conteúdo das construções

Existem 3 tipos diferentes de conteúdo que você pode colocar em uma construção:

ÿ **Objetos de desenho:** você pode desenhar um andar inteiro, um layout de apartamento, um desenho de moldura ou uma grade de teto como uma construção. Além disso, objetos abrangentes, como paredes cortina ou poços de elevador, geralmente são criados diretamente como construções.

ÿ **Referências de elemento:** você pode exibir componentes repetidos dentro da construção, como combinações de mesa/cadeira, layouts de banheiro ou escadas.
Para obter mais informações, consulte Fazendo referência a elementos em construções na página 398 e Fazendo referência a um elemento em várias construções na página 400.

ÿ **Uma combinação de objetos de desenho e referências de elementos:** se você tiver um piso com diferentes tipos de escritório, mas repetindo elementos de móveis, poderá desenhar as paredes do escritório diretamente na construção, mas referenciar os móveis como elementos.

Você não deve, como regra geral, referenciar construções dentro de construções. Uma construção tem um nível definido e atribuição de divisão. Se um constructo fosse referenciado em outro constructo, ele poderia ter 2 atribuições de nível e divisão contraditórias. No entanto, existem situações em que a necessidade de fazer isso pode ocorrer. Por exemplo, ao verificar o alinhamento vertical correto de um forro no edifício, você pode visualizar uma construção de forro com uma construção de planta baixa sobreposta. Ou talvez você queira exibir versões alternadas de uma garagem para 2 carros e uma garagem para 3 carros dentro de uma construção de planta. Se você encontrar uma situação em que precise fazer isso, há várias opções que podem servir como solução alternativa:

ÿ Sobreponha a construção na outra construção.

Machine Translated by Google

ÿ Converta a primeira construção em um elemento, conforme descrito em Convertendo um Construa para um elemento na página 408 e, em seguida, faça referência a ele na outra construção.

AVISO Não anexe dados do conjunto de propriedades a uma construção sobreposta de dentro da construção do host. Esses dados não são transportados para visualizações. Anexe os dados de propriedade localmente na construção sobreposta.

ÿ Crie uma exibição na qual você faz referência a ambas as construções. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

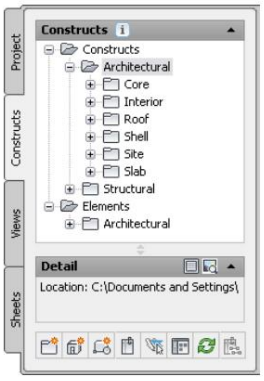
Qual dessas opções é a melhor para você depende muito do seu fluxo de trabalho e dos resultados que deseja alcançar.

Criando uma nova construção

Use este procedimento para criar uma nova construção em um projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Constructs, localize a categoria ou subcategoria Constructs onde deseja adicionar a nova construção.

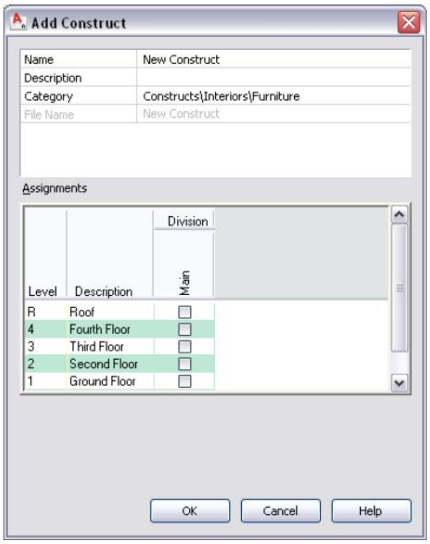


3 Abra a caixa de diálogo Add Construct usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse na categoria na qual colocar a nova construção, e clique em Novo ÿ Construir.

Machine Translated by Google

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Constructs, clique em . (Você então especifica a categoria na caixa de diálogo.)



4 Defina as propriedades de construção:

Se você quiser…	Então…
nomeie a nova construção	Insira o nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para mais informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para a construção	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da construção e clique em OK.
mudar a categoria do con estrutura	selecione uma categoria na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 3 é sugerida.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
selecione um arquivo de modelo diferente	clique , e procure um novo modelo. O software usa o modelo padrão definido para construções no projeto.
atribuir a construção a um nível e uma divisão	selecione o nível e a divisão corretos na tabela de atribuições. Selecione a linha de nível desejada e a divisão coluna e marque a caixa apropriada. **NOTA** Você deve verificar apenas um nível e divisão. Múltiplos níveis e divisões criam construções abrangentes.

5 Se você deseja trabalhar nesta construção imediatamente, selecione Abrir no editor de desenho.

Para obter informações sobre outros métodos de abertura de construções, consulte Abrindo e Fechando uma Construção na página 396.

6 Clique em OK.

7 Edite a construção conforme necessário: ÿ

Adicione objetos à construção.

ÿ Elementos de referência na construção.

Para obter informações sobre como adicionar conteúdo aos constructos, consulte O conteúdo dos constructos na página 388.

8 Feche a construção usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse na construção no Explorer do Desenho e clique em Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

9 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

10 Para atualizar a visualização em árvore no Explorer do Desenho, clique em .

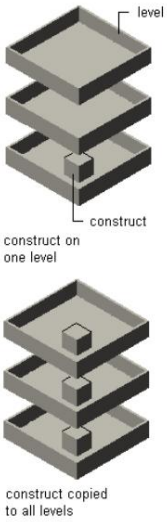
Machine Translated by Google

Copiando Construtos para Níveis

Use este procedimento para copiar uma construção para vários níveis.

Copiar construções para níveis é uma maneira fácil de preencher edifícios de vários andares com conteúdo. Você desenha o constructo para o primeiro nível e, em seguida, cria uma cópia desse constructo para cada nível selecionado.

Copiando construções para todos os níveis esquemáticos



1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto **2** .

Na guia Construções, selecione a construção a ser copiada para vários níveis, clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar construção para níveis.

3 Selecione os níveis nos quais criar uma cópia da construção.

OBSERVAÇÃO O nível no qual a construção original está situada é selecionado por padrão. Você não pode limpar a seleção aqui.

4 Clique em OK.

Uma nova construção é criada para cada nível selecionado. O número do nível é anexado entre colchetes após o nome da construção.

OBSERVAÇÃO Para renomear uma construção copiada, selecione-a no Explorer do Desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear.

Machine Translated by Google

Convertendo um desenho em uma construção

Você pode ter arquivos de desenho no AutoCAD Architecture que deseja converter em construções. Quando você converte um desenho em uma construção:

ÿ O arquivo de desenho é movido, copiado ou conectado por meio de um link à categoria de projeto especificada.

ÿ Você atribui um nível e uma divisão ao constructo.

ÿ Se necessário, você dá à construção um nome diferente e adiciona uma descrição para isso.

Existem 2 maneiras de converter um arquivo de desenho em uma construção: você pode abrir o arquivo de desenho no AutoCAD Architecture e salvá-lo como uma construção ou pode arrastar um arquivo de desenho do Windows Explorer para o Project Navigator.

Convertendo arquivos de desenho salvando como uma construção

Use este procedimento para converter um arquivo de desenho em uma construção abrindo o arquivo no AutoCAD Architecture e salvando-o como uma construção.

1 Clique ÿ Abrir ÿ Desenho.

2 Na caixa de diálogo Selecionar arquivo, selecione o arquivo e clique em Abrir.

3 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

4 Na guia Constructs, localize a categoria Constructs ou qualquer uma das suas subcategorias.

5 Clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar desenho atual como construção.

6 Defina as propriedades de construção:

Se você quiser…	**Então…**
mude o nome do arquivo de desenho	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
insira uma descrição para a construção	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da construção e clique em OK.
mudar a categoria do con estrutura	selecione um na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 4 é sugerida.
atribuir a construção a um nível e uma divisão	selecione o nível e a divisão corretos na tabela de atribuições. Selecione a linha de nível desejada e a divisão coluna e marque a caixa apropriada. **NOTA** Você deve verificar apenas um nível e divisão. Múltiplos níveis e divisões criam construções abrangentes.

7 Clique em OK.

Convertendo arquivos de desenho usando o Windows Explorer

Use este procedimento para converter arquivos de desenho em construções arrastando e soltando-os do Windows Explorer.

O Windows Explorer oferece 3 modos diferentes de conversão:

ÿ Convertendo um arquivo em uma construção e movendo-o para uma pasta de projeto

ÿ Copiar um arquivo e converter a cópia em uma construção em uma pasta de projeto

ÿ Convertendo um arquivo em uma construção e criando um link para seu local original

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Construções.

3 Inicie o Windows Explorer e posicione-o próximo ao Projeto Navegador.

Machine Translated by Google

4 No Windows Explorer, abra a pasta que contém o desenho arquivo.

5 Coloque o desenho na categoria Constructs ou em uma de suas subcategorias:

Se você deseja...	**Então…**
mova o desenho para a categoria selecionada e converta-o em um con estrutura	arraste o desenho para o local desejado no Explorer do Desenho.
mova uma cópia do desenho para a categoria selecionada e converta-a em uma construção	Arraste o desenho com a tecla CTRL pressionada para o local desejado no Drawing Explorer.
crie um link para o desenho em seu local original e converta-o em uma construção	Arraste o desenho com a tecla ALT pressionada para o local desejado no Explorador de Desenhos.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar uma pasta inteira para o projeto. A pasta é convertida em uma categoria e todos os desenhos dentro dela são convertidos em construções. Para obter instruções sobre como converter pastas herdadas em categorias, consulte Criando uma categoria no Windows Explorer na página 379.

6 Defina as propriedades de construção:

Se você quiser…	**Então…**
mude o nome do arquivo de desenho	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para a construção	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da construção e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mudar a categoria do con estrutura	selecione na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 5 é sugerida.
atribuir a construção a um nível e uma divisão	selecione o nível e a divisão corretos na tabela de atribuições. Selecione a linha de nível desejada e a divisão coluna e marque a caixa apropriada. **NOTA** A menos que você esteja definindo uma construção abrangente, você deve verificar apenas um nível e uma divisão. Múltiplos níveis e divisões criam construções abrangentes.

7 Clique em OK.

Abrindo e Fechando um Construct

Use este procedimento para abrir e fechar uma construção. Para obter informações sobre comandos adicionais disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Constructs, localize a categoria Constructs ou o subcategoria que contém a construção a ser aberta.

3 Abra a construção usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione a construção, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes na construção.

A construção é aberta na área de desenho do AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

Quando você abre uma construção, a linha de status na área de desenho do AutoCAD Architecture exibe o nome do projeto associado.

4 Feche a construção usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse na construção no Explorer do Desenho e clique em Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

5 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

Arrastando objetos para dentro de uma construção

Use este procedimento para arrastar e soltar objetos da tela de desenho em uma construção.

Ao criar uma nova construção, você tem várias opções para adicionar conteúdo a ela. Você pode desenhar objetos dentro da construção, pode fazer referência a elementos em uma construção ou pode arrastar e soltar objetos de outros arquivos de desenho em uma construção.

1 Abra o desenho que contém os objetos que deseja arrastar e cair na construção.

O desenho que contém os objetos não precisa fazer parte de um projeto.

2 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project .

Navigator **3** Na guia Constructs, localize o Construct ao qual deseja adicionar objetos de outro arquivo de desenho.

4 No arquivo de desenho aberto, selecione os objetos que deseja arrastar e cair na construção.

5 Mova ou copie os objetos para a construção.

Se você quiser…	**Então…**
mover os objetos do desenho aberto para a construção	arraste-os do desenho para a construção desejada no Draw Explorer.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
copie os objetos do desenho aberto para a construção	CTRL-arrastá-los do desenho para a construção desejada no Explorador de Desenho.

OBSERVAÇÃO Você também pode soltar objetos na categoria para criar uma nova construção contendo os objetos.

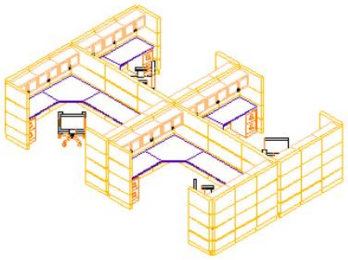
Referenciando Elementos em Construtos

Existem várias maneiras de referenciar um elemento em uma construção:

Se você quiser…	Então…
criar um link do elemento para o con estrutura	anexar um elemento como uma referência externa. Quaisquer alterações no elemento referenciado são exibidas na construção quando ele é aberto ou atualizado. Para obter mais informações, consulte Anexando um elemento como uma referência externa a um constructo na página 399.
criar um link do elemento para o con estrutura	sobrepor um elemento como uma referência externa ence. Uma referência sobreposta não está incluída quando a construção é anexada ou sobreposta como uma referência a uma visão. Para mais informações ção, consulte Sobrepondo um Elemento como uma Referência Externa a um Construto na página 399.
cortar a ligação entre o elemento e a construção	inserir um elemento como uma referência de bloco. O elemento inserido é convertido em um bloco e não é atualizado quando o elemento de referência é alterado. Você pode, no entanto, editar o bloco na construção. Para mais informações, consulte Inserindo um elemento como um bloco em um constructo na página 400.

Machine Translated by Google

Vista 3D do elemento do cubículo referenciado 4 vezes na construção do espaço do escritório



Anexando um elemento como uma referência externa a uma construção

Use este procedimento para anexar um elemento como uma referência externa a uma construção.

Para obter informações detalhadas sobre como anexar referências externas a desenhos, consulte "Referenciar outros arquivos de desenho (Xrefs)" na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** .

Na guia Constructs, selecione o elemento a ser referenciado.

3 Referencie o elemento em uma construção usando um dos seguintes métodos:

- Com uma construção aberta em sua área de desenho, arraste o elemento no desenho de construção aberto.
- Com uma construção aberta em sua área de desenho, clique com o botão direito do mouse elemento e clique em Anexar refex.
- Clique com o botão direito do mouse, clique em Anexar elemento a construções e, no Na caixa de diálogo Anexar elemento à construção, selecione as construções nas quais referenciar o elemento e clique em OK.

O elemento é anexado como uma referência externa à construção em 0, 0, 0.

OBSERVAÇÃO Se você não puder ver o elemento, ele pode ser inserido em 0, 0, 0. Use o comando AutoCAD Zoom Extents para exibi-lo.

Sobrepondo um elemento como uma referência externa a uma construção

Use este procedimento para sobrepor um elemento como uma referência externa a uma construção.

Machine Translated by Google

Para obter informações detalhadas sobre como sobrepor referências externas a desenhos, consulte “Referenciar outros arquivos de desenho (Xrefs)” na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Construções, localize a construção na qual fazer referência um elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

3 Na paleta Project Navigator, localize o elemento a ser sobreposto.

4 Selecione o elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em Xref Overlay.

O elemento é inserido como uma referência externa na construção.

OBSERVAÇÃO Se você não puder ver o elemento, ele pode ser inserido em 0, 0, 0. Use o comando AutoCAD Zoom Extents para exibi-lo.

Inserindo um elemento como um bloco em uma construção

Use este procedimento para inserir um elemento como um bloco em uma construção.

Para obter informações detalhadas sobre blocos, consulte “Criar e usar blocos (símbolos)” na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Construções, localize a construção na qual fazer referência um elemento como um bloco, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

3 Na paleta Project Navigator, localize o elemento a ser inserido como um bloco.

4 Selecione o elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir como bloco.

5 Especifique as opções de inserção — como ponto de inserção, escala e ângulo de rotação — e clique em OK.

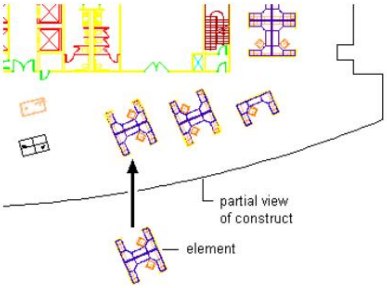
Referenciando um elemento em várias construções

Use este procedimento para fazer referência a um elemento em várias construções.

Este procedimento é útil para atualizar várias construções de piso semelhantes em um edifício.

Machine Translated by Google

Referenciando um elemento em uma construção



1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Na guia Constructs, localize o elemento a ser referenciado em várias construções, clique com o botão direito do mouse e clique em Attach Element to Constructs.

3 Marque as caixas das construções nas quais referenciar o elemento.

OBSERVAÇÃO Como atalho, você pode selecionar uma categoria inteira para referência.

4 Defina o método de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexar o elemento como um externo referência	selecione a construção, clique com o botão direito do mouse e clique em Definir para anexar. **OBSERVAÇÃO** Se Definir para anexar comando está indisponível, o elemento já está definido para anexar.
sobrepor o elemento como uma referência externa	selecione a construção, clique com o botão direito do mouse e clique em Definir como sobreposição. **NOTA** Se o comando Set to Overlay não estiver disponível, o elemento já está configurado para overlay.

5 Repita as etapas 5 a 6 para cada construção à qual o elemento deve ser anexado para.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

Os elementos são anexados em 0, 0, 0.

Exibindo referências externas de uma construção

Use este procedimento para exibir uma lista de refexs anexadas a uma construção e para acessar as funções disponíveis para cada refex.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Construções.

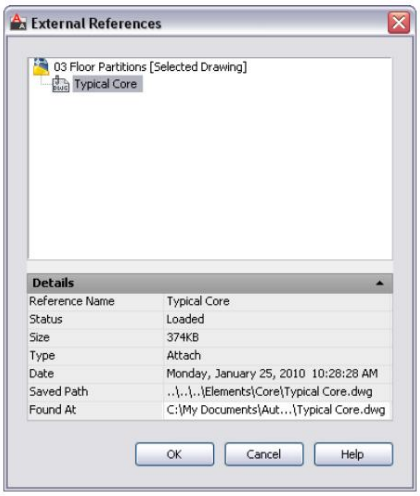
3 No Explorer do Desenho, localize a construção para a qual deseja exibir as referências externas e selecione-a.

4 Exiba as referências externas usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Referências externas.

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Construções, clique em .

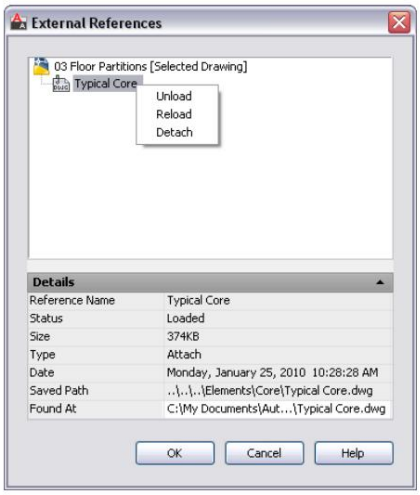
A caixa de diálogo Referências externas exibe uma lista de refexs na construção.



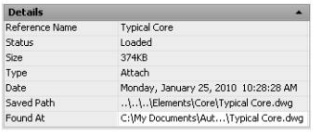
5 Expanda ou reduza a lista clicando em itens individuais e clique com o botão direito do mouse para alterar o status da refex, se necessário.

Machine Translated by Google

No menu de contexto, você pode descarregar, recarregar ou desanexar a refex anexada. Para obter mais informações, consulte Referência a outros arquivos de desenho na Ajuda do AutoCAD.



6 Veja os detalhes da referência externa:



ÿ O Nome da referência exibe o nome do desenho.

ÿ Status exibe se a refex está carregada ou descarregada no desenho hospedeiro e exibe o desenho hospedeiro como Aberto se estiver aberto na janela de desenho. Se o desenho hospedeiro não estiver aberto na janela de desenho, o status é deixado em branco.

ÿ Tamanho exibe o tamanho do arquivo do desenho selecionado.

ÿ Tipo exibe se o desenho é um anexo, um sobreposição ou o desenho hospedeiro.

ÿ Data exibe a última data em que o desenho selecionado foi modificado.

ÿ Caminho salvo exibe o caminho salvo, se houver, usado para localizar a refex. Esse caminho pode ser um caminho completo (absoluto) ou um caminho relativo (parcialmente especificado).

Machine Translated by Google

ÿ Encontrado em exibe o caminho onde a refex foi encontrada. Se não
caminho foi salvo para a refex, ou se a refex não estiver mais localizada no caminho especificado, o programa procurará a refex e exibirá o local aqui.

7 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

OBSERVAÇÃO Você também pode exibir referências externas abrindo a construção na área de desenho do AutoCAD Architecture e usando o AutoCAD Xref Manager. Para obter mais informações, consulte “Referência a outros arquivos de desenho (Xrefs)” na Ajuda do AutoCAD.

Alterando as propriedades de uma construção

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma construção.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project .

Navigator **2** Na guia Constructs, localize a categoria Constructs ou a subcategoria que contém a construção que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Properties.

3 Altere as propriedades de construção:

Se você quiser…	Então…
mude o nome do arquivo de desenho	Insira o nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para mais informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para a construção	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da construção e clique em OK.
alterar a categoria do construto	selecione um na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 3 é sugerida.
atribuir a construção a um nível diferente e uma divisão	selecione a combinação correta de ambos na tabela de atribuições. Selecione a linha de nível desejado e divida

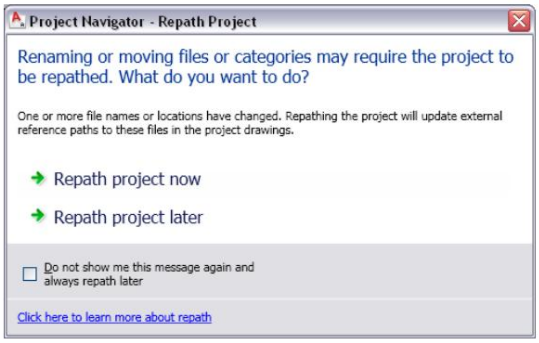
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	coluna de missão e marque a caixa apropriada.

NOTA A menos que você esteja definindo uma construção abrangente, você deve verificar apenas um nível e uma divisão. Múltiplos níveis e divisões criam construções abrangentes.

4 Clique em OK.

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida se você alterou o nome ou a categoria da construção.



5 Atualize seus arquivos para exibir as alterações em seu projeto: **Se**

você deseja…	Então…
atualize todos os arquivos do projeto neste momento,	clique em Repath project now.
atualize todos os arquivos do projeto em outro momento	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo.

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Para obter mais informações sobre como atualizar arquivos, consulte Repath the Project na página 511.

Transmitindo Eletronicamente um Construto

Use este procedimento para transmitir eletronicamente um desenho de construção.

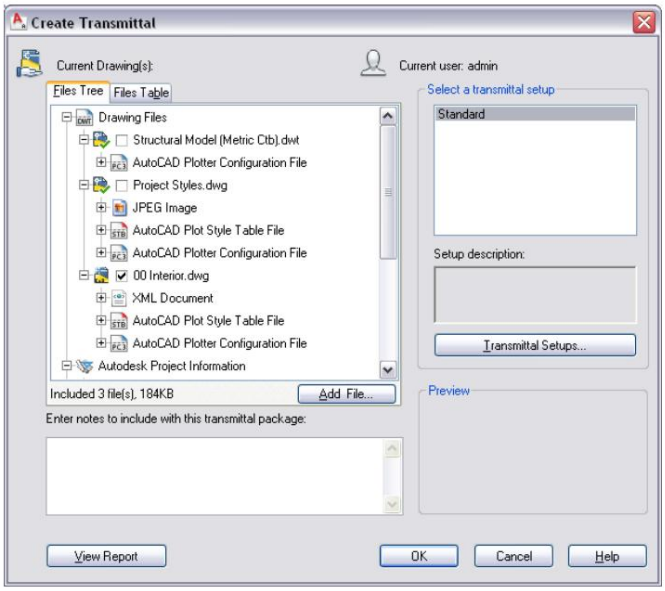
Transmitir um desenho eletronicamente significa que você embala o desenho para entrega em formato eletrônico. Os arquivos de desenho no pacote de transmissão incluem todos os arquivos dependentes relacionados, como referências externas e arquivos de fonte.

Para obter mais informações sobre transmissão eletrônica, consulte “Pacote um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet” na Ajuda do AutoCAD.

1. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .
2. Na guia Constructs, localize a categoria Constructs ou o subcategoria que contém a construção a ser transmitida, clique com o botão direito do mouse e clique em eTransmit.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Criar transmissão é exibida.



3 Na guia da árvore Arquivos ou na guia Tabela de arquivos, selecione os componentes a serem incluídos no pacote eletrônico.

A guia Árvore de arquivos exibe os arquivos incluídos classificados por tipo. A guia Tabela de arquivos exibe todos os arquivos em uma exibição de lista. Você pode classificar a lista por nome, caminho, tipo, versão, tamanho e data.

4 Para incluir informações do projeto, clique duas vezes na configuração em Selecione uma configuração de transmissão e, na caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão, selecione Incluir informações do projeto em Incluir opções.

Para obter informações detalhadas sobre o empacotamento de informações do projeto para uma transmissão eletrônica, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337

5 Clique em OK para iniciar a transmissão eletrônica.

Apagando um Construto

Use este procedimento para excluir uma construção.

Para obter informações sobre as consequências da exclusão de construções, consulte Mudando construções: interações com o projeto na página 410.

Machine Translated by Google

A construção deve ser fechada para excluí-la.

OBSERVAÇÃO Não exclua uma construção do Windows Explorer. Isso pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

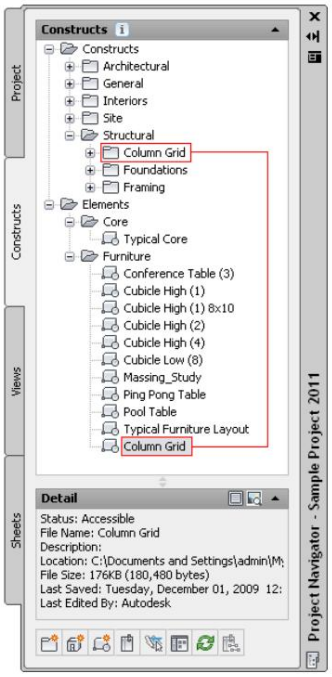
1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Constructs, localize a construção a ser excluída, clique com o botão e clique em Excluir.

3 Clique em Sim na caixa de mensagem subsequente.

Convertendo um Construto em um Elemento

Use este procedimento para converter uma construção em um elemento.



Você pode criar uma construção e perceber que, na verdade, é um elemento repetitivo. Por exemplo, você pode criar uma grade de coluna e decidir usá-la em outro andar. Você pode facilmente converter a construção em um elemento e referenciá-la em várias construções.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você converte uma construção em um elemento, as informações de nível e divisão são perdidas. Se mais tarde você converter o elemento de volta para uma construção, você deve reatribuir a um nível e divisão.

OBSERVAÇÃO Não arraste uma construção para a pasta Elements no Windows Explorer. Isso resultará em dados de projeto inconsistentes.

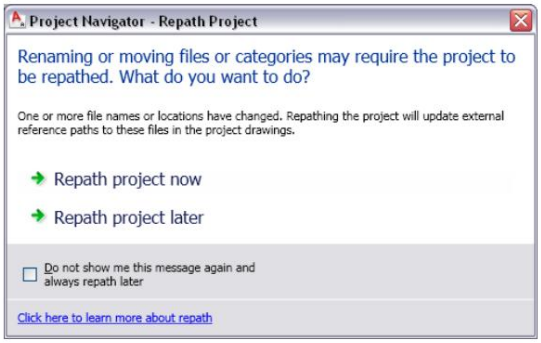
1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Constructs, localize a construção a ser convertida em um elemento e arraste-a para a categoria Elements ou uma de suas subcategorias.

OBSERVAÇÃO Se você deseja converter o elemento de volta em uma construção, arraste o elemento para a categoria Construções.

3 Especifique as propriedades do elemento, conforme descrito em Criando um elemento na página 414.

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida.



4 Atualize seus arquivos de projeto:

Se você quiser…	Então…
atualize todos os arquivos do projeto agora	clique em Projeto Repath agora.
atualize todos os arquivos do projeto mais tarde	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo.

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Para obter mais informações sobre como atualizar arquivos, consulte Repath the Project na página 511.

Alterando Construtos: Interações com o Projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. As informações a seguir descrevem as alterações que você pode fazer em uma construção e os efeitos das alterações em outras partes do projeto de construção:

ÿ **Adicionando uma nova construção:** Ao adicionar novas construções a um projeto, você deve preenchê-las com objetos de desenho ou elementos referenciados. Além disso, você deve criar modos de exibição para exibi-los. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

ÿ **Alterando o nome da construção e a categoria (localização):** as construções são referenciadas em exibições. Portanto, qualquer mudança de nome e localização em uma construção precisa ser atualizada ao longo do projeto. Para atualizar qualquer caminho de refex para a construção, refaça o caminho do projeto, conforme descrito em Refazer o caminho do projeto na página 511.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

ÿ **Alterando o nível e a divisão de uma construção:** Se você alterar o nível e a divisão, pode ser necessário regenerar as exibições. Para obter mais informações, consulte Gerando novamente os desenhos de vista em um projeto na página 451.

ÿ **Excluindo uma construção:** Se você excluir uma construção, pode ser necessário gerar novamente as exibições. Para obter informações detalhadas sobre como excluir construções, consulte Excluindo uma construção na página 407. Para obter informações detalhadas sobre exibições, consulte Exibições na página 432.

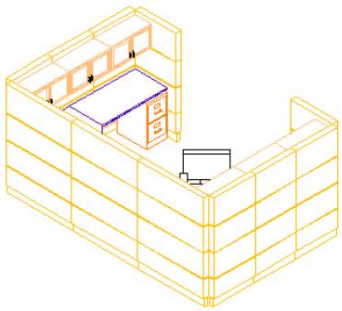
Machine Translated by Google

Elementos no Projeto de Construção

Um elemento é um bloco de construção genérico para uso múltiplo. Por exemplo, você pode criar um elemento para um objeto de design repetitivo como uma combinação de mesa/cadeira para colocar em vários cubículos. Você também pode criar um elemento para um layout de banheiro típico e referenciá-lo várias vezes em uma ou mais construções.
Como você pode anotar instâncias individuais de uma referência externa, pode usar o mesmo elemento e anotá-lo de maneira diferente em locais diferentes.

elementos

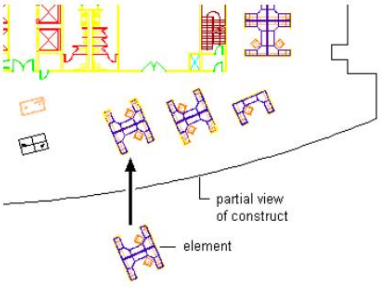
Visualização 3D do elemento cubículo



Você pode colocar o mesmo elemento em diferentes níveis e divisões. Se você criar um layout de banheiro como um elemento, poderá usá-lo no segundo andar da ala oeste, bem como no primeiro andar da ala leste. Para colocar o elemento em um andar e ala específicos, você faz referência a ele em uma construção. Por exemplo, você pode criar um elemento chamado Layout do banheiro genérico e fazer referência a ele em construções denominadas Primeiro andar—Apartamento esquerdo, Primeiro andar—Apartamento do meio, Primeiro andar—Apartamento direito e assim por diante.

Para obter mais informações, consulte Elementos no projeto de construção na página 411.

Elemento repetido na construção



Machine Translated by Google

Para obter informações sobre o agendamento de elementos repetidos, consulte Anexando conjuntos de propriedades a objetos de referências externas na página 523.

Arquivos de elementos

Um elemento é um arquivo de desenho (DWG). Ao contrário dos arquivos de desenho não pertencentes ao projeto, um arquivo XML adicional com o mesmo nome é criado. O arquivo XML que acompanha contém informações para conectar o arquivo de desenho ao projeto.

NOTA O arquivo XML é criado e atualizado automaticamente. Você não precisa editá-lo, mas tome cuidado para não excluí-lo acidentalmente no Windows Explorer.

Convertendo Desenhos em Elementos

Você pode converter um arquivo de desenho em um elemento dentro de um projeto. Você especifica a subcategoria para a qual mover ou copiar o desenho de origem.

Ao converter um arquivo de desenho herdado em um elemento:

ÿ O arquivo de desenho é movido, copiado ou vinculado à categoria de projeto que você especificamos.

ÿ Você pode atribuir um nome diferente e adicionar uma descrição ao arquivo.

Modelos de elementos

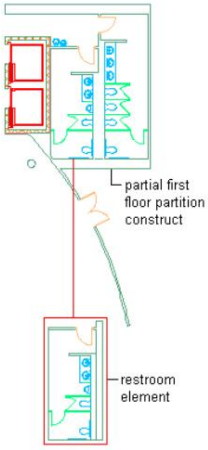
Ao criar um projeto, você especifica um modelo padrão para novos elementos.
Para obter mais informações sobre modelos de projeto, consulte Arquivos de suporte de projeto na página 302.

Construções e Elementos

Um elemento é um bloco de construção genérico para uso múltiplo. Se você criar um layout de banheiro como um elemento, poderá usá-lo no segundo andar da ala oeste, assim como no primeiro andar da ala leste. Para colocar o elemento em um piso e ala específicos, referencie-o em uma construção. Por exemplo, você pode criar um elemento denominado Layout de banheiro genérico e fazer referência a ele em construções denominadas Primeiro andar, Segundo andar e Terceiro andar.

Machine Translated by Google

Referenciando um elemento em uma construção



Referenciando Elementos para Múltiplos Construtos

Em edifícios de vários andares, os níveis podem ter elementos idênticos. Você pode criar um elemento uma vez e, em seguida, referenciá-lo em várias construções em uma única e conveniente etapa. Para obter informações detalhadas, consulte Referenciando um elemento em várias construções na página 400.

Quando começar com elementos

Você começaria a criar elementos quando pudesse identificar blocos de construção genéricos em seu projeto.

Os elementos podem ser unidades pequenas, como uma combinação de mesa/cadeira, ou unidades grandes, como um layout de apartamento inteiro ou um layout genérico de móveis. Você também pode definir um elemento que usa outros elementos como referências externas em seu conteúdo. Um elemento central de construção genérico, por exemplo, pode conter referências para elementos de banheiro ou elementos de escada. Você pode aninhar elementos que são referências externas com vários níveis de profundidade.

Tenha em mente estes pontos ao criar elementos:

ÿ Um elemento deve ser referenciado em uma construção antes que possa ser usado para Visualizações.

ÿ Um elemento pode ser referenciado diretamente em uma folha. Isso pode ser feito para blocos de título ou para a documentação de um detalhe na folha.

ÿ Um elemento pode ser agendado exclusivamente.

Machine Translated by Google

ÿ Um elemento é reutilizável.

Elementos de processamento no projeto de construção

Depois de criar e modificar alguns elementos em seu projeto, decida como usá-los no projeto. A lista a seguir descreve os usos típicos dos elementos e onde encontrar informações adicionais:

Usar	Outras informações
referenciar um elemento em uma construção	Este é o caso de uso mais frequente para um elemento. Um elemento genérico, como um layout de banheiro, é referenciado em uma construção específica, como uma planta baixa. Para obter mais informações, consulte Fazendo referência a elementos em construções na página 398 e Fazendo referência a um elemento em várias construções na página 400.
referenciar um elemento em outro elemento	Por exemplo, se você quiser ter elementos diferentes para cubículos únicos - um grupo de 4 cubículos, você pode criar um elemento para um cubículo e fazer referência a isso 4 vezes no elemento do grupo de 4 cubículos. Para obter mais informações, consulte Fazendo referência a um elemento em outro elemento na página 426.
referenciar um elemento em uma folha	Você pode referenciar diretamente um elemento em uma folha. Isso pode ser útil para bloco de título elementos.

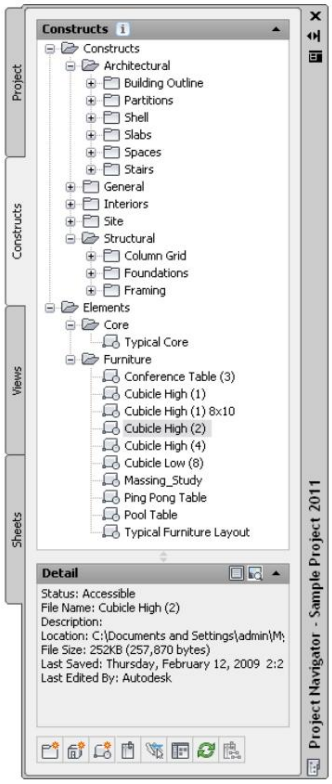
Criando um elemento

Use este procedimento para criar um elemento.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

Machine Translated by Google

2 Na guia Construções, localize a categoria ou subcategoria Elementos onde deseja adicionar o novo elemento.

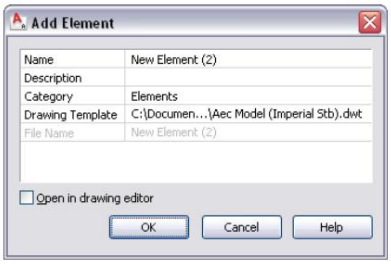


3 Abra a caixa de diálogo Adicionar elemento usando um dos seguintes métodos: ÿ

Clique com o botão direito do mouse na categoria na qual deseja colocar o novo elemento e clique em Novo ÿ Elemento.

Machine Translated by Google

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Constructs, clique em (você então · especifica a categoria na caixa de diálogo).



4 Defina as propriedades do elemento:

Se você quiser…	Então…
nomeie o novo elemento	Insira o nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para mais informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
adicione uma descrição para o elemento	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição do elemento e clique em OK.
mudar a categoria do elemento	selecione uma categoria na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 3 é sugerida.
selecione um arquivo de modelo diferente	clique , e procure um novo modelo. Por padrão, o modelo padrão para elementos definidos no projeto é usado.

5 Se você deseja trabalhar neste elemento imediatamente, selecione Abrir no editor de desenho.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre outros métodos de abertura de elementos se você não selecionar esta opção, consulte Abrindo e Fechando um Elemento na página 421.

6 Clique em OK.

7 Edite o elemento conforme necessário: ÿ

Adicione objetos ao elemento.

ÿ Faça referência a outros elementos no elemento.

Para obter mais informações, consulte Fazendo referência a um elemento dentro de outro elemento na página 426.

8 Feche o elemento usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse no elemento no Drawing Explorer e clique Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

9 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

Convertendo um desenho em um elemento

Você pode ter arquivos de desenho no AutoCAD Architecture que deseja converter em elementos. Quando você converte um arquivo de desenho em um elemento:

ÿ O arquivo de desenho é movido, copiado ou conectado por meio de um link à categoria de elemento especificada.

ÿ Se necessário, um nome diferente é dado ao arquivo e uma descrição é adicionada para isso.

Existem 2 maneiras de converter um arquivo de desenho em um elemento: você pode abrir o arquivo de desenho no AutoCAD Architecture e salvá-lo como um elemento ou pode arrastar um arquivo de desenho do Windows Explorer para o Project Navigator.

Convertendo arquivos de desenho abrindo e salvando como um elemento

Use este procedimento para converter um arquivo de desenho em um elemento abrindo-o no AutoCAD Architecture e salvando-o como um elemento.

Machine Translated by Google

1 Clique ÿ Abrir ÿ Desenho.

2 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

3 Na guia Constructs, localize a categoria Elements, clique com o botão e clique em Salvar desenho atual como elemento.

4 Defina as propriedades do elemento:

Se você quiser…	**Então…**
mude o nome do arquivo de desenho	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para o elemento	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição do elemento e clique em OK.
mudar a categoria do elemento	selecione um na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 4 é sugerida.

5 Clique em OK.

6 Feche o elemento usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse no elemento no Drawing Explorer e clique Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

7 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

Machine Translated by Google

Convertendo arquivos de desenho do Windows Explorer

Use este procedimento para converter arquivos de desenho em elementos arrastando e soltando-os do Windows Explorer.

O Windows Explorer oferece 3 modos diferentes de conversão:

ÿ Convertendo um arquivo em um elemento e movendo-o para uma pasta de projeto

ÿ Copiar um arquivo e converter a cópia para o elemento em uma pasta de projeto

ÿ Convertendo um arquivo em um elemento e criando um link para seu local original

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Construções.

3 Inicie o Windows Explorer e posicione-o próximo ao Projeto Navegador.

4 No Windows Explorer, abra a pasta que contém o desenho.

5 Arraste e solte o desenho na categoria Elementos ou em uma de suas subcategorias:

Se você deseja...	**Então…**
mova o desenho para a categoria selecionada e converta-o em um elemento mento	arraste o desenho para o local desejado no Explorer do Desenho.
mova uma cópia do desenho para a categoria selecionada e converta-a em um elemento	Arraste o desenho com a tecla CTRL pressionada para o local desejado no Drawing Explorer.
criar um link para o desenho em seu local original e convertê-lo em um elemento	Arraste o desenho com a tecla ALT pressionada para o local desejado no Explorador de Desenhos.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar uma pasta inteira para o projeto. A pasta é convertida em uma categoria e todos os desenhos dentro dela são convertidos em elementos. Para obter instruções sobre como converter pastas em categorias, consulte Criando uma categoria no Windows Explorer na página 379.

Machine Translated by Google

6 Defina as propriedades do elemento:

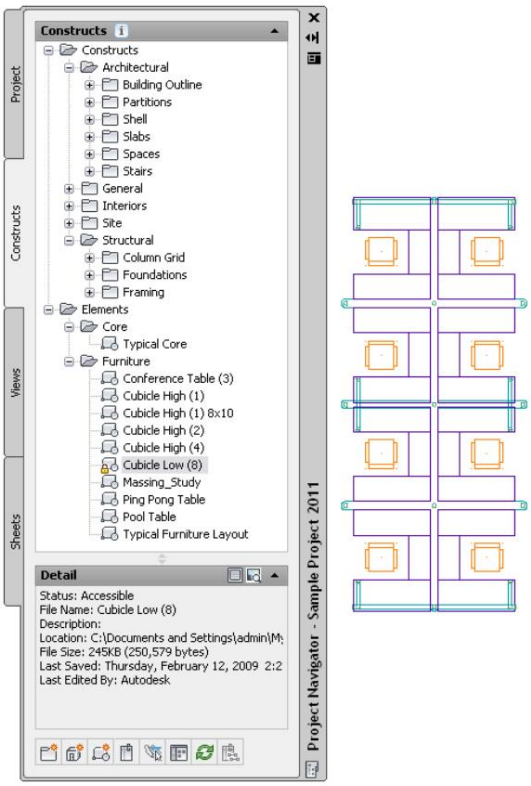
Se você quiser…	Então…
mude o nome do arquivo de desenho	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para o elemento	clique na configuração para Descrição, insira uma descrição do elemento e clique em OK.
mudar a categoria do elemento	selecione um na lista Categoria. Por padrão, a categoria escolhida na etapa 5 é sugerida.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Abrindo e Fechando um Elemento

Use este procedimento para abrir e fechar um elemento. Para obter informações sobre comandos adicionais disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.



Quando você abre um elemento, a linha de status na área de desenho do AutoCAD Architecture exibe o nome do projeto associado.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project .

Navigator **2** Na guia Constructs, localize o elemento que deseja abrir.

3 Abra o elemento usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione o elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes no elemento.

Machine Translated by Google

O elemento é aberto na área de desenho do AutoCAD Architecture.
Agora você pode editá-lo.

4 Feche o elemento usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse no elemento no Drawing Explorer e clique Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

5 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

6 Para atualizar a visualização do elemento no Explorer do Desenho, clique .

Arrastando objetos para um elemento

Use este procedimento para arrastar e soltar objetos em um elemento.

Ao criar um novo elemento, você pode optar por adicionar conteúdo a ele de várias maneiras. Você pode desenhar objetos dentro do elemento, pode fazer referência a um elemento em outro ou pode arrastar e soltar objetos de outros arquivos de desenho em um elemento.

1 Abra o desenho que contém os objetos que deseja arrastar e soltar em um elemento.

OBSERVAÇÃO O desenho que contém os objetos não precisa fazer parte de um projeto.

2 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

3 Na guia Constructs, localize o elemento ao qual deseja adicionar objetos de outro arquivo de desenho.

4 No arquivo de desenho aberto, selecione os objetos que deseja arrastar e cair no elemento.

5 Mova ou copie os objetos para o elemento:

Se você quiser…	**Então…**
mover os objetos do desenho aberto para o elemento	arraste os objetos do desenho no elemento desejado no Explorador de Desenho.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
copie os objetos do desenho aberto para o elemento	Arraste com a tecla CTRL os objetos do desenho para o elemento desejado no Explorer do Desenho.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar os objetos do desenho para uma categoria no Explorer do Desenho para criar um elemento.

Alterando as Propriedades de um Elemento

Use este procedimento para alterar as propriedades de um elemento.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator .

2 Na guia Constructs, localize o elemento que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Properties.

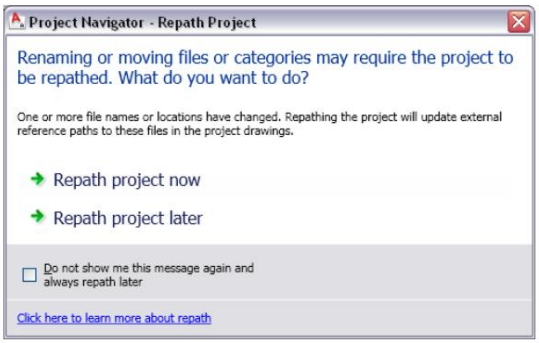
3 Altere as propriedades do elemento:

Se você quiser…	Então…
mudar o nome do elemento	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
mudar a descrição do elemento mento	clique na configuração de Descrição, altere a descrição do elemento e clique em OK.
mudar a categoria do elemento	selecione um na lista Categoria. Alterar a categoria de um elemento significa alterar sua localização no projeto.

4 Clique em OK.

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida.

Machine Translated by Google



5 Atualize seus arquivos de projeto:

Se você deseja…	Então…
atualize todos os arquivos do projeto agora	clique em Projeto Repath agora.
atualize todos os arquivos do projeto mais tarde	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Transmitindo eletronicamente um elemento

Use este procedimento para transmitir eletronicamente um desenho de elemento.

Transmitir um desenho eletronicamente significa que você embala o desenho para entrega em formato eletrônico. Os arquivos de desenho no pacote de transmissão incluem todos os arquivos dependentes relacionados, como referências externas e arquivos de fonte.

Para obter mais informações sobre transmissão eletrônica, consulte “Pacote um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet” na Ajuda do AutoCAD.

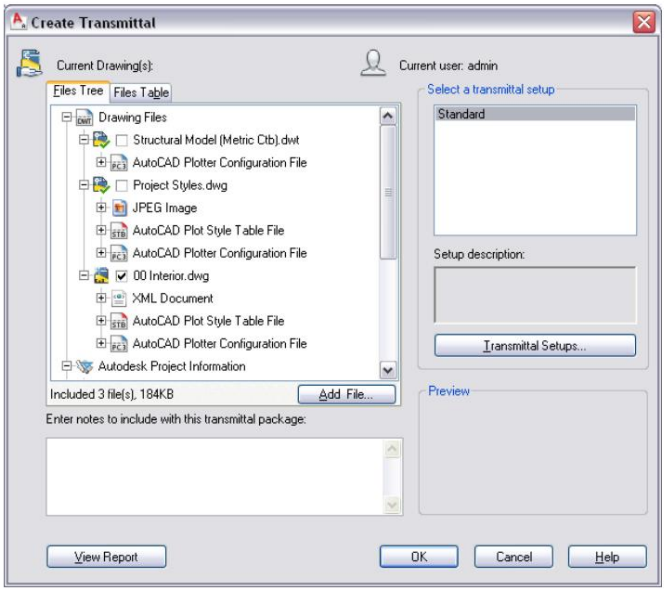
Machine Translated by Google

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** .

Na guia Constructs, localize o elemento a ser transmitido.

3 Selecione o elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em eTransmit.

A caixa de diálogo Criar transmissão é exibida.



4 Na guia da árvore Arquivos ou na guia Tabela de arquivos, selecione os componentes a serem incluídos no pacote eletrônico.

A guia Árvore de arquivos exibe os arquivos incluídos classificados por tipo. A guia Tabela de arquivos exibe todos os arquivos em uma exibição de lista. Você pode classificar a lista por nome, caminho, tipo, versão, tamanho e data.

Para obter informações detalhadas sobre o empacotamento de informações do projeto para uma transmissão eletrônica, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337.

5 Clique em OK para iniciar a transmissão eletrônica.

Excluindo um elemento

Use este procedimento para excluir um elemento.

O elemento deve ser fechado para excluí-lo.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Não exclua um elemento do Windows Explorer. Isso pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Na guia Constructs, localize o elemento a ser excluído.

3 Selecione o elemento, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

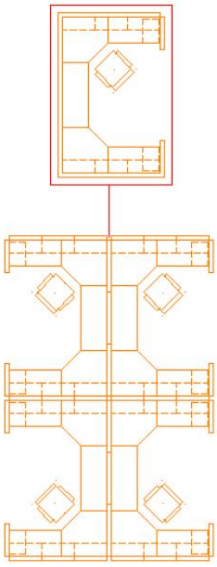
4 Clique em Sim na caixa de mensagem subsequente.

Fazendo referência a um elemento em outro elemento

Use este procedimento para fazer referência a um elemento em outro elemento.

OBSERVAÇÃO Quando você estiver trabalhando em um ambiente de projeto, certifique-se de que todos os arquivos que você está usando pertencem a este projeto. Arquivos de desenho que não pertencem a um projeto não dão acesso à funcionalidade completa do Gerenciamento de Desenho. Para fazer referência a um arquivo de desenho não pertencente ao projeto no projeto, converta o arquivo em um elemento e faça referência a ele.

Elemento de cubículo referenciado 4 vezes no grupo de cubículo



1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Clique na guia Constructs.

Machine Translated by Google

3 No Explorer do Desenho, localize e abra o elemento no qual você deseja referenciar outro elemento.

4 Na paleta Project Navigator, localize o elemento para referenciar no elemento aberto.

5 Referencie o elemento no elemento aberto usando um dos seguintes métodos: **Se você**

deseja…	Então…
anexar o elemento como um externo referência ao elemento aberto	selecione o elemento no Explorer do Desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Anexar Refex, ou selecione o elemento no Explorer do Desenho e arraste-o para o elemento aberto na área de desenho do AutoCAD Architecture. Ao anexar um elemento como uma referência externa, você cria um link do elemento referenciado para o elemento atual; quaisquer alterações no elemento referenciado são dispensáveis reproduzido no elemento atual quando ele é aberto ou atualizado.
sobreponha o elemento como uma referência externa no elemento aberto	selecione o elemento no Drawing Explorer, clique com o botão direito do mouse e clique em Xref Overlay. Ao sobrepor uma referência externa, você também cria um link do elemento referenciado para o elemento atual elemento. Ao contrário de uma referência anexada Portanto, uma referência sobreposta não é incluída quando o próprio elemento é anexado ou sobreposto como uma referência a outro elemento ou construção.
insira o elemento como um bloco em o elemento aberto	selecione o elemento no Explorer do Desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir como Bloco. Quando você insere um elemento como uma referência de bloco em outro elemento mento, o link entre o elemento referenciado e o elemento atual mento é cortado. o elemento inserido mento é convertido em um bloco e

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	não atualiza quando o elemento de referência é alterado. Você pode, no entanto, editar o bloco no elemento atual.

6 Se necessário, edite a referência externa no elemento aberto.

Para obter mais informações sobre referências externas, consulte “Anexar referências externas” na Ajuda do AutoCAD.

Para obter mais informações sobre blocos, consulte “Criar e inserir símbolos (blocos)” na Ajuda do AutoCAD.

Exibindo referências externas anexadas a um elemento

Use este procedimento para exibir uma lista de refexs anexadas a um elemento e para acessar as funções disponíveis para cada refex.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Constructs.

3 No Explorer do Desenho, localize o elemento para o qual exibir refex.

4 Selecione o elemento.

5 Exiba as refex usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Referências externas.

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Construções, clique em .

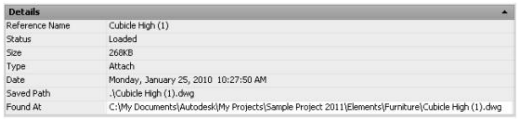
A caixa de diálogo Referências externas exibe uma lista de refexs no elemento.

6 Expanda ou reduza a lista clicando em itens individuais e clique com o botão direito do mouse para alterar o status da refex, se necessário.

No menu de contexto, você pode descarregar, recarregar ou desanexar a refex anexada. Para obter mais informações, consulte Referência a outros arquivos de desenho na Ajuda do AutoCAD.

7 Veja os detalhes da refex:

Machine Translated by Google



ÿ O Nome da referência exibe o nome do desenho.

ÿ Status exibe se a refex está carregada ou descarregada no desenho hospedeiro e exibe o desenho hospedeiro como Aberto se estiver aberto na janela de desenho. Se o desenho hospedeiro não estiver aberto na janela de desenho, o status é deixado em branco.

ÿ Tamanho exibe o tamanho do arquivo do desenho selecionado.

ÿ Tipo exibe se o desenho é um anexo, um sobreposição ou o desenho hospedeiro.

ÿ Data exibe a última data em que o desenho selecionado foi modificado.

ÿ Caminho salvo exibe o caminho salvo, se houver, usado para localizar a refex. Esse caminho pode ser um caminho completo (absoluto) ou um caminho relativo (parcialmente especificado).

ÿ Encontrado em exibe o caminho onde a refex foi encontrada. Se não caminho foi salvo para a refex, ou se a refex não estiver mais localizada no caminho especificado, o programa procurará a refex e exibirá o local aqui.

8 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

OBSERVAÇÃO Você também pode exibir referências externas abrindo o elemento na área de desenho do AutoCAD Architecture e usando o AutoCAD Xref Manager. Para obter mais informações, consulte Referência a outros arquivos de desenho na Ajuda do AutoCAD.

Convertendo um elemento em uma construção

Use este procedimento para converter um elemento em uma construção.

Se você criar um elemento e perceber mais tarde que não precisa desse desenho como um elemento repetitivo, poderá convertê-lo em uma construção.

OBSERVAÇÃO Não arraste um elemento para a pasta Constructs no Windows Explorer. Isso resultará em dados de projeto inconsistentes.

---

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Construções.

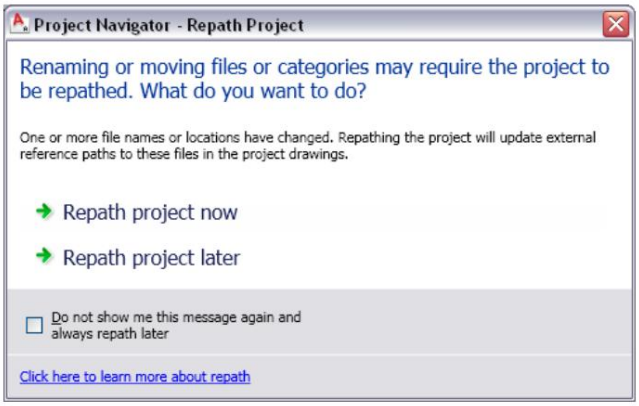
3 No Explorer do Desenho, localize o elemento a ser convertido em um construir.

4 Selecione o elemento e arraste-o para a categoria Constructs ou uma de suas subcategorias.

5 Especifique as propriedades de construção, conforme descrito em Criando um novo Construa na página 389.

6 Clique em OK.

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida.



7 Atualize seus arquivos de projeto:

Se você deseja…	Então…
atualize todos os arquivos do projeto agora	clique em Projeto Repath agora.
atualize todos os arquivos do projeto mais tarde	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo.

OBSERVAÇÃO Se quiser converter a construção de volta em um elemento, arraste-a de volta para a categoria Elementos.

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

Alterando Elementos: Interações com o Projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. As informações a seguir descrevem as alterações que você pode fazer em um elemento e os efeitos das alterações em outras partes do projeto de construção.

ÿ **Adicionando novos elementos:** Ao adicionar novos elementos a um projeto, você pode referenciá-los em outros elementos, construções ou folhas.

ÿ **Alteração do nome e da categoria (localização) do elemento:** os elementos são usados como referências externas em outros arquivos. Quando você altera o nome e a localização de um elemento, os caminhos de referência externos para ele não são mais corretos. Para atualizar o projeto, repath, conforme descrito em Repath the Project na página 511.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

ÿ **Excluindo um elemento:** quando você exclui um elemento que foi referenciado em outro elemento ou em uma construção ou folha, esse desenho agora tem referências ausentes. Se uma construção com elementos excluídos tiver sido referenciada em uma exibição e a exibição for atualizada, ela também terá referências ausentes.
Portanto, antes de excluir um elemento, verifique se ele ainda é usado em outro lugar.

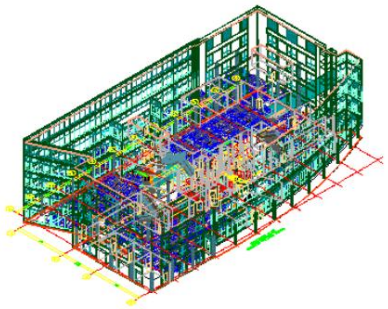
Para obter informações detalhadas sobre como excluir elementos, consulte Excluindo um elemento na página 425.

Machine Translated by Google

Visualizações

Depois que a estrutura do projeto de construção é definida e as construções são atribuídas a níveis e divisões, você pode começar a criar desenhos de vista. Um desenho de vista faz referência a uma série de construções para apresentar uma vista específica do projeto de construção. Para criar um desenho de vista, você primeiro decide qual parte do edifício deseja observar e qual tipo de vista gerar. Você pode, por exemplo, criar uma planta de forro refletido do primeiro andar ou uma planta de estrutura do segundo andar, ou criar uma vista composta de todos os andares do edifício. Os desenhos de visualização referenciam automaticamente as construções apropriadas de acordo com suas atribuições de nível/divisão dentro do edifício. Por exemplo, para criar uma planta baixa da ala oeste do segundo andar, você deve criar uma vista que faça referência a todas as construções atribuídas ao segundo andar e à ala oeste. Isso também incluiria uma parede cortina abrangendo o primeiro ao quinto andar.

Visualização 3D de toda a visualização do edifício



Em um desenho de vista, você também adiciona dados como anotação, dimensões e tabelas de tabela.

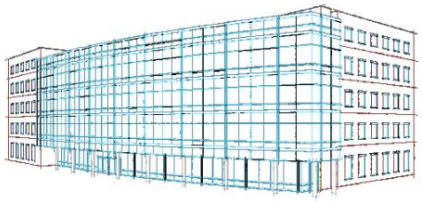
Tipos de Desenhos de Vista

Existem 3 tipos diferentes de desenhos de vista no recurso Gerenciamento de desenho:

ÿ **Desenho de vista geral:** um desenho de vista geral contém referências construções do projeto, representando uma visão específica sobre o modelo de construção. Os desenhos de vista geral são baseados no modelo de vista geral definido nas configurações do projeto.
Você pode fazer referência a um desenho de vista em uma folha. Quando você faz referência ao desenho da vista em uma folha, é criada uma vista da folha que contém a referência do desenho da vista.

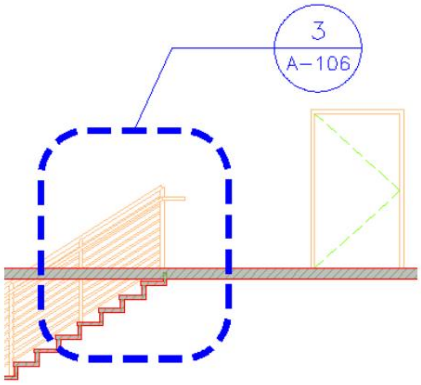
Machine Translated by Google

Perspectiva do prédio



ÿ **Desenho de vista de detalhe:** Um desenho de vista de detalhe contém uma ou mais vistas de espaço do modelo que mostram uma parte definida do desenho de detalhe no nível de detalhe especificado. Uma vista de espaço do modelo contendo um detalhe pode ser associada a uma chamada. Os desenhos de vista de detalhe são baseados no modelo de vista de detalhe definido nas configurações do projeto.

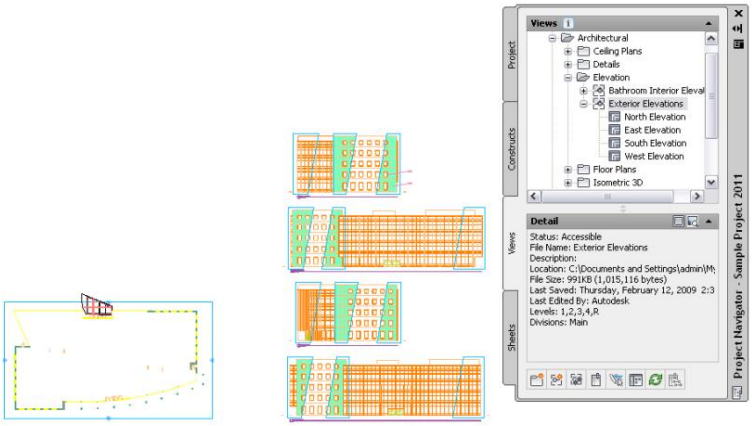
Exibição de detalhes na chamada



ÿ **Desenho de vista de corte/elevação:** Um desenho de vista de corte/elevação contém uma ou mais vistas de espaço do modelo, cada uma mostrando uma parte definida do desenho de vista de corte/elevação. Uma vista de espaço do modelo contendo uma seção ou elevação pode ser associada a uma chamada. Os desenhos de vista de corte/elevação são baseados no modelo de vista de corte/elevação definido nas configurações do projeto.

Machine Translated by Google

Desenho de vista de elevação com 4 vistas de espaço do modelo



Quando você faz referência a um desenho de vista em uma folha, é criada uma vista de folha que contém a referência do desenho de vista.

Vistas do espaço do modelo

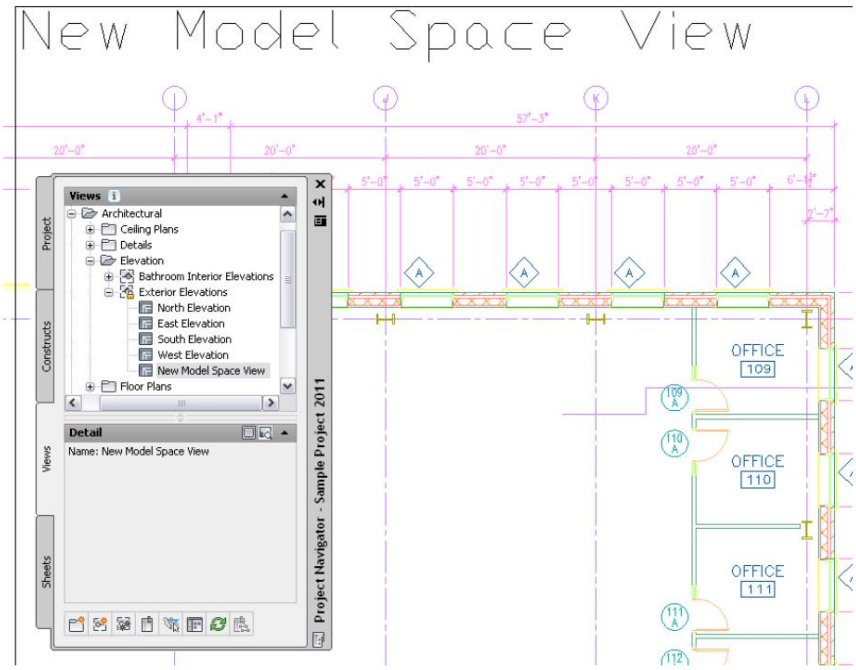
Uma vista de espaço de modelo é uma parte de um desenho de vista que pode ser exibido em sua própria janela de visualização de espaço de papel em uma folha. As vistas do espaço do modelo são uma evolução do conceito de vistas nomeadas do AutoCAD. Ao contrário das vistas nomeadas, uma vista de espaço do modelo tem um limite definido. Quando uma vista de espaço do modelo é colocada em uma folha, uma vista de folha é criada. Um desenho de vista pode conter qualquer número de vistas de espaço do modelo.

Exibições de planilha

Uma vista de folha é uma viewport de espaço de papel na folha que é criada quando você arrasta um desenho de vista ou vista de espaço de modelo da paleta Project Navigator para uma folha.

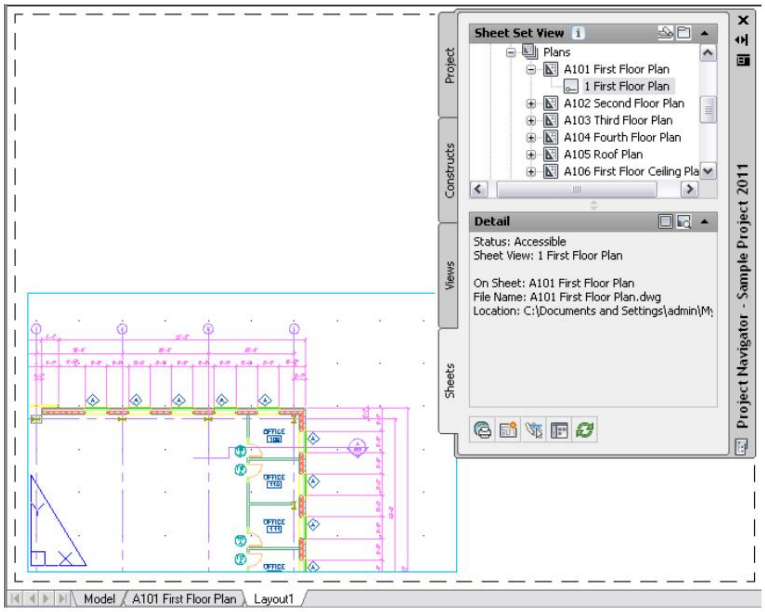
Machine Translated by Google

Visualização do espaço do modelo da área do plano



Machine Translated by Google

Vista de folha colocada na folha



As visualizações de folha podem ter sobreposições de camadas específicas da viewport. Quando um desenho de vista ou uma vista de espaço do modelo é referenciado em uma vista de folha, essas sobreposições serão retidas, a menos que o projeto tenha sido configurado para sincronizar as vistas com as folhas. Nesse caso, as configurações da camada do desenho da vista serão redefinidas na vista da folha quando a folha for aberta, plotada ou publicada. Para obter mais informações, consulte Sincronizando camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha na página 461.

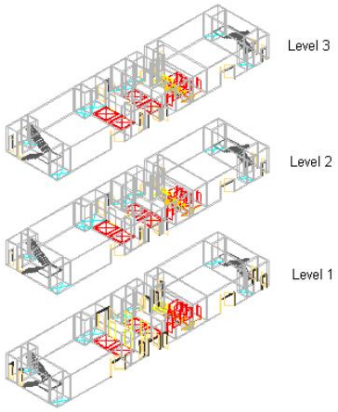
Para obter mais informações sobre sobreposições de camada específicas de viewport, consulte “Substituir propriedades de camada em viewports” na ajuda do AutoCAD.

Visualizações e Construções

Você cria um desenho de vista selecionando construções na paleta Project Navigator e fazendo referência a elas no desenho de vista. Ao criar vistas de vários níveis, cada construção é referenciada em sua altura de nível relativo, com o nível mais baixo inserido em Z = 0. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

Machine Translated by Google

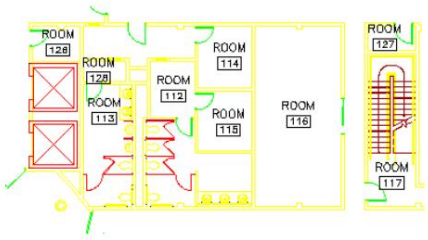
Visualização 3D de construções centrais de construção copiadas em cada nível de construção



Vistas e Anotações

Você pode adicionar anotações, dimensões e tabelas de tabela em um desenho de vista ou em uma folha, dependendo de seu fluxo de trabalho e necessidades específicas. Para obter mais informações sobre como anotar um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Exibir desenho com tags de anotação



Atualizando desenhos de vista

Um desenho de vista pode incluir construções individuais ou categorias inteiras de construções. Por exemplo, se você selecionar a categoria de construção Arquitetural—Primeiro andar, todas as construções dentro desta categoria no nível ou divisão apropriados serão incluídas no desenho da vista. Se você adicionar construções a essa categoria posteriormente, o desenho da vista será regenerado automaticamente para incluir as novas construções conforme aplicável. O uso de categorias ajuda a manter seus desenhos de exibição atualizados em todo o projeto.

Machine Translated by Google

Exibir modelos

Ao criar um projeto, você define um modelo padrão para novos desenhos de vista.
Existem modelos separados para desenhos de vista geral, desenhos de vista de detalhe e desenhos de vista de corte/elevação.

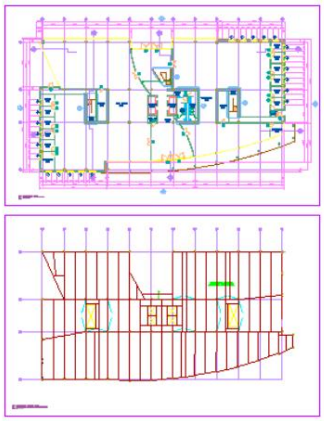
O modelo de vista padrão deve ser salvo para criar um desenho que se abre na guia Modelo. Ao criar um novo desenho de vista, todas as construções atribuídas a ele serão referenciadas no desenho de vista. Se o modelo não abrir com o espaço do modelo ativo, a construção será referenciada no espaço do papel.

Para obter mais informações sobre modelos de projeto, consulte Arquivos de suporte de projeto na página 302.

Quando começar com visualizações

Normalmente, você cria desenhos de vista e vistas de espaço do modelo depois de ter definido os níveis, as divisões e as construções básicas. Por exemplo, você pode criar a seguinte série de vistas para andares individuais: planta do primeiro andar, planta do segundo andar, planta do porão, planta do telhado. Você também pode criar uma série de visualizações com base no tipo de planta, como: Visualização de planta, Visualização de modelo, Visualização refletida. Outra abordagem poderia ser por função; por exemplo: Paredes, Molduras, Móveis. Somente construções podem ser referenciadas em um desenho de vista. Para ver os elementos em uma exibição, eles devem ser referenciados por uma construção.

Planta do primeiro andar (superior) e planta de enquadramento (inferior)



Trabalhando em uma vista, você adiciona identificadores, dimensiona os objetos de construção e cria uma tabela de tabela. Tags e tabelas de cronograma podem conter um número de projetos

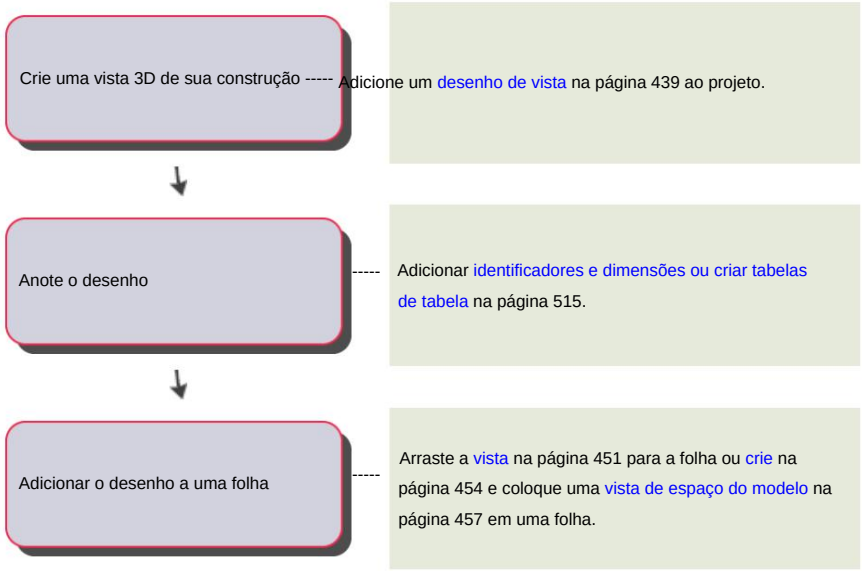
Machine Translated by Google

propriedades, como atribuições de nível e divisão. Para obter informações detalhadas sobre como anotar um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Depois de montar um desenho de vista, você pode criar vistas de espaço do modelo nele. Essas vistas de espaço do modelo são posteriormente colocadas em folhas, criando vistas de folha.

Fluxo de trabalho para criar desenhos de vista

Uma exibição é uma composição de construções de seu projeto.



Criando um novo desenho de vista

Um assistente orienta você pelas etapas de criação de um desenho de vista, conforme descrito nos tópicos a seguir.

OBSERVAÇÃO Desenhos de vista são recipientes para construções. Normalmente, você cria um desenho de vista depois de adicionar as construções necessárias ao projeto. No entanto, você também pode criar um desenho de vista vazio primeiro e fazer referências a ele posteriormente.

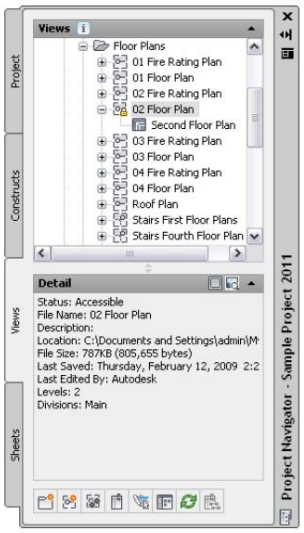
Machine Translated by Google

Criando um desenho de vista: definindo propriedades gerais

Use este procedimento para especificar o nome, descrição, categoria e arquivo de modelo para um novo desenho de vista.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project .

Navigator **2** Clique na guia Vistas e localize a categoria ou subcategoria Vistas onde deseja adicionar o novo desenho de vista.



3 Adicione um novo desenho de vista ao projeto usando um dos seguintes métodos: ÿ

Clique com o botão direito do mouse na categoria na qual colocar o novo desenho de vista, clique em Novo desenho de vista e clique no tipo de vista (Geral, Corte/Elevação ou Detalhe).

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Vistas, clique , e na caixa de diálogo Adicionar vista, clique no tipo de vista (Geral, Corte/Elevação ou Detalhe).

4 Na caixa de diálogo Add <View Type> View, defina as propriedades gerais para a vista:

Se você quiser…	Então…
nomeie o novo desenho de vista	Insira o nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para o arquivo de projeto

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	nomes, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para mais informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319.
insira uma descrição para o desenho da vista	clique no valor para Descrição, insira uma descrição da visualização e clique em OK.
alterar a categoria do desenho da vista	clique no valor para Categoria e selecione uma categoria na lista. A categoria que você escolheu na etapa 3 é recomendada.
selecione um arquivo de modelo diferente	clique , e procure um novo modelo. O modelo padrão para desenhos de vista definidos no projeto é recomendado.

5 Clique em Avançar e continue com a atribuição de níveis e divisões. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho de vista: atribuindo níveis e divisões na página 441.

Criando um desenho de vista: atribuindo níveis e divisões

Use este procedimento para selecionar partes da construção a serem incluídas na vista, atribuindo níveis e divisões. Você pode escolher vários níveis e divisões para um desenho de vista; por exemplo, para criar uma vista de todo o edifício. Isso fornece o contexto para o desenho da vista.

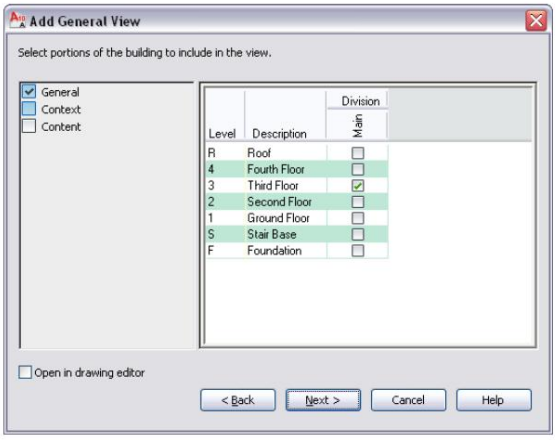
Quando você seleciona um ou mais níveis como um contexto de vista, todas as construções que pertencem aos níveis selecionados são referenciadas no desenho da vista. O nível mais baixo na vista é inserido em uma elevação de 0' - 0". Um elemento de abrangência seria referenciado na elevação do nível mais baixo ao qual está atribuído.

Os níveis e divisões que você escolhe para o contexto servem como uma pré-seleção para selecionar os constructos. Por exemplo, se você escolher o primeiro nível e a ala sul como o contexto de exibição, todas as construções pertencentes a esse nível e

Machine Translated by Google

asa são selecionados como conteúdo na próxima etapa por padrão. Você pode excluir construções se desejar, mas a pré-seleção economiza tempo e esforço.

1 Defina as propriedades gerais do desenho da vista, conforme descrito em Criando um desenho da vista: Definindo as propriedades gerais na página 440.



2 Na caixa de diálogo Adicionar vista <Tipo de vista>, selecione os níveis e as divisões a serem incluídos no desenho da vista.

3 Quando terminar de definir níveis e divisões, clique em Avançar e prossiga para definir o conteúdo da exibição. Para obter mais informações, consulte Criando um desenho de vista: selecionando as construções na página 442.

Criando um desenho de vista: selecionando as construções

Use este procedimento para selecionar as construções a serem referenciadas no desenho da vista - o conteúdo. Por padrão, cada construção é anexada como uma referência externa. Para obter informações detalhadas sobre como anexar e sobrepor referências externas, consulte “Referenciar outros arquivos de desenho” na Ajuda do AutoCAD.

A seleção de construções é a chave para criar um desenho de vista. O desenho da vista consiste principalmente em construções referenciadas.

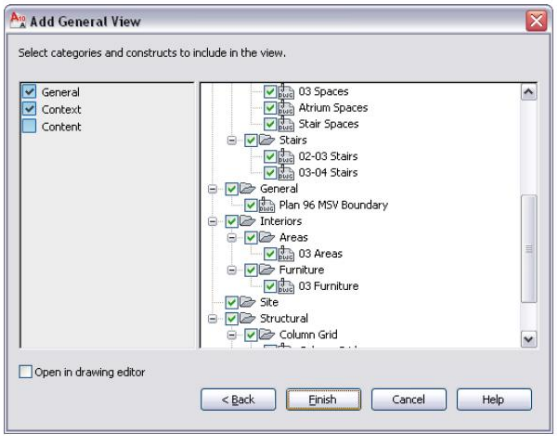
Existem várias maneiras de facilitar a seleção de construções:

ÿ **Pré-selecionar níveis e divisões:** Dependendo do nível e divisão que você selecionado anteriormente como contexto, todas as construções naquele nível e divisão já estão verificadas.

Machine Translated by Google

ÿ **Trabalhar com categorias:** quando você seleciona uma categoria, todas as construções dessa categoria são selecionadas. Quando você adiciona construções à categoria posteriormente, elas são incluídas no desenho da vista.

1 Defina as propriedades gerais e o contexto do desenho da vista, conforme descrito em Criando um desenho de vista: definindo propriedades gerais na página 440 e Criando um desenho de vista: atribuindo níveis e divisões na página 441.



2 Crie o conjunto de seleção de construções para o desenho da vista: **Se**

você deseja...	**Então…**
selecione uma categoria inteira para incluir no desenho da vista	selecione a categoria. Todas as construções na categoria são selecionadas automaticamente. Quando você adiciona construções à categoria posteriormente, elas são incluídas no desenho da vista.
selecionar uma construção para incluir no ver desenho	expanda as categorias conforme necessário e selecione a construção.
excluir uma categoria do desenho da vista	limpe a caixa da categoria. Todos os construtos na categoria são apagados automaticamente.
excluir uma construção da visão limpar a construção. desenho	

Machine Translated by Google

3 Determine o modo de referência das construções na exibição desenho:

Se você quiser...	Então...
anexar a construção à exibição desenho	selecione a construção, clique com o botão direito e clique em Definir tudo para anexar. **NOTA** Anexar uma referência externa é a inserção padrão método para visualizações. quando o conjunto O comando Tudo para anexar é un disponível, a construção já foi anexada.
sobreponha a construção no desenho da vista	selecione a construção, clique com o botão direito do mouse e clique em Definir tudo para sobrepor. **OBSERVAÇÃO** Quando o comando Set All to Overlay não está disponível, a construção já foi sobreposta.

4 Se você deseja trabalhar neste desenho de vista imediatamente, selecione Abrir no editor de desenho.

Para obter informações sobre outros métodos de abertura de vistas, consulte Abrindo e fechando um desenho de vista na página 447.

5 Clique em Concluir.

Exibindo referências externas de um desenho de vista

Use este procedimento para exibir uma lista de refex anexadas a um desenho de vista e para acessar as funções disponíveis para cada refex.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 No Explorer do Desenho, localize o desenho da vista para o qual deseja exibir as referências externas.

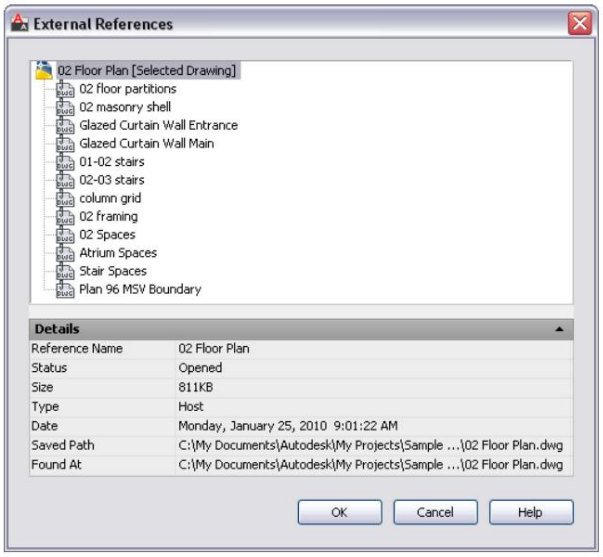
4 Selecione o desenho da vista.

Machine Translated by Google

5 Exiba as refex usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Referências externas.

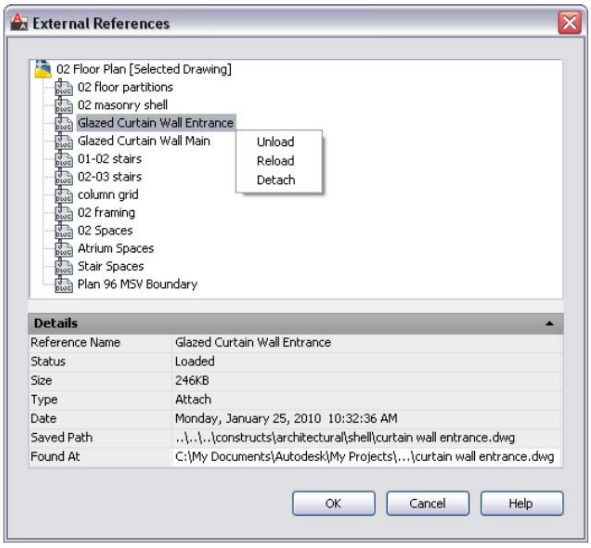
ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Visualizações, clique em .

A caixa de diálogo Referências externas exibe uma lista de refexs na visualização.



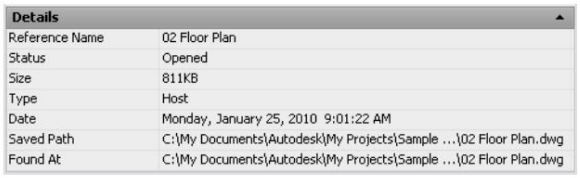
Machine Translated by Google

6 Expanda ou reduza a lista clicando em itens individuais e clique com o botão direito do mouse para alterar o status da refex, se necessário.



Você pode descarregar, recarregar ou desanexar a refex anexada. Para obter mais informações, consulte Referência a outros arquivos de desenho na Ajuda do AutoCAD.

7 Na caixa de diálogo Referências externas, visualize os detalhes da refex:



ÿ O Nome da referência exibe o nome do desenho.

ÿ Status exibe se a refex está carregada ou descarregada no desenho hospedeiro e exibe o desenho hospedeiro como Aberto se estiver aberto na janela de desenho. Se o desenho hospedeiro não estiver aberto na janela de desenho, o status é deixado em branco.

ÿ Tamanho exibe o tamanho do arquivo do desenho selecionado.

ÿ Tipo exibe se o desenho é um anexo, um sobreposição ou o desenho hospedeiro.

ÿ Data exibe a última data em que o desenho selecionado foi modificado.

Machine Translated by Google

ÿ Caminho salvo exibe o caminho salvo, se houver, usado para localizar a refex. Esse caminho pode ser um caminho completo (absoluto) ou um caminho relativo (parcialmente especificado).

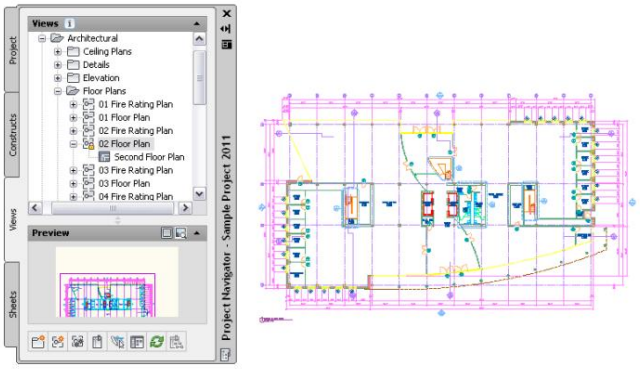
ÿ Encontrado em exibe o caminho onde a refex foi encontrada. Se não caminho foi salvo para a refex, ou se a refex não estiver mais localizada no caminho especificado, o programa procurará a refex e exibirá o local aqui.

8 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

OBSERVAÇÃO Você também pode exibir referências externas abrindo o desenho da vista e usando o AutoCAD Xref Manager. Para obter mais informações, consulte “Visão geral de desenhos referenciados (Xrefs)” na Ajuda do AutoCAD.

Abrindo e Fechando um Desenho de Vista

Use este procedimento para abrir e fechar um desenho de vista.



1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 No Explorer do Desenho, localize o desenho da vista que deseja abrir.

4 Abra o desenho da vista usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione o desenho da vista, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir. (Para obter informações sobre comandos adicionais disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.)

Machine Translated by Google

ÿ Clique duas vezes no desenho da vista.

O desenho da vista é aberto na área de desenho do AutoCAD Architecture.

5 Feche o desenho da vista usando um dos seguintes métodos:

ÿ Clique com o botão direito do mouse no desenho da vista no Explorer do Desenho na Navegador de projeto e clique em Fechar.

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

6 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se desejar.

Criando um desenho de vista de espaço de modelo a partir de uma chamada

Na maioria dos casos, quando você precisa de uma vista de espaço do modelo contendo um detalhe ou uma seção/elevação, você a criará usando uma ferramenta de legenda. Este método permite especificar se a vista do espaço do modelo resultante é colocada no desenho da vista a partir do qual você a criou, em um desenho diferente ou em um novo desenho da vista. Para obter mais informações, consulte Chamadas na página 3649.

OBSERVAÇÃO Você ainda pode associar um símbolo de chamada à vista posteriormente se não usar uma ferramenta de chamada para criar a vista do espaço do modelo. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com chamadas na página 3649.

Na guia Vistas da paleta Navegador de projeto, os desenhos gerais, detalhados e de corte/elevação são distinguidos por diferentes símbolos:

Ver Tipo de Desenho	Símbolo
desenho de visão geral	
Desenho de vista de detalhe	
Desenho de vista de corte/elevação	

Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de um desenho de vista

Use este procedimento para alterar as propriedades gerais, de contexto ou de conteúdo de um desenho de vista.

Se você alterar o nome ou a localização (propriedades gerais) das construções incluídas no desenho da vista, redirecione o projeto.

Se você alterar a atribuição de nível ou divisão (propriedades de contexto) de construções incluídas no desenho da vista, recarregue as referências externas no desenho.
Para obter informações, consulte Gerando novamente os desenhos de vista em um projeto na página 451.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** .
Clique na guia Views.

3 No Explorer do Desenho, selecione o desenho da vista, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 No painel esquerdo da caixa de diálogo Modificar vista <Tipo de vista>, clique no Categoria geral e altere as propriedades gerais da exibição conforme necessário:

Se você quiser…	**Então…**
alterar o nome do desenho da vista	insira um novo nome. Se o número do projeto for usado como um prefixo para nomes de arquivo de projeto, você não precisa inserir o prefixo aqui. O nome completo com prefixo é exibido em Nome do arquivo. Para maiores informações sobre prefixos, consulte Especificando propriedades básicas do projeto na página 319. Alterar o nome solicita que você redirecione o projeto. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.
alterar a descrição do desenho da vista	clique na configuração para Descrição, altere a descrição do desenho da vista e clique em OK.
alterar a categoria do desenho da vista	selecione um na lista Categoria. Alterar a categoria solicita que você redirecione o projeto. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511

Machine Translated by Google

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

5 No painel esquerdo da caixa de diálogo Modify <View Type> View, clique na categoria Context e altere os níveis e divisões para incluir no desenho da vista conforme necessário.

6 No painel esquerdo da caixa de diálogo Modify <View Type> View, clique na categoria Content e altere as construções selecionadas para o desenho da vista conforme necessário: **Se você deseja...**

	Então…
adicione uma construção ou categoria para selecionar a construção ou categoria. ver desenho	
remover uma construção ou categoria do desenho da vista	selecione a construção ou categoria.
alterar o modo de referência de um construir	clique com o botão direito do mouse na construção e selecione um dos seguintes comandos: ÿ Para anexar uma construção previamente sobreposta a uma vista, clique em Definir tudo para anexar. ÿ Para sobrepor um anteriormente em construção anexada a uma exibição, clique em Definir tudo para sobrepor. **NOTA** Se um desses comandos não estiver disponível, seu modo já está selecionado.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Gerando novamente os desenhos de vista em um projeto

Use este procedimento para regenerar desenhos de vista no projeto quando o conteúdo, níveis ou divisões forem alterados. Quando você regenera um desenho de vista, as referências externas usadas para gerá-lo são anexadas, desanexadas ou recarregadas conforme necessário.

1 Na paleta Project Navigator, clique na guia Views.

2 Na barra de ferramentas na parte inferior da guia, clique no botão botão.

Todos os desenhos de vista no projeto são atualizados com as alterações construções.

Colocando um desenho de vista em uma folha

Quando um desenho de vista é arrastado para uma folha para criar uma vista de folha, as configurações de espaço do modelo (a escala da viewport, configurações de camada e configuração de exibição) do desenho da vista são usadas na vista de folha.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como colocar uma vista de espaço do modelo, em vez de um desenho de vista inteiro, em uma folha, consulte Colocar uma vista de espaço do modelo em uma folha na página 457.

Ao gerar uma vista de espaço do modelo ou um novo desenho de vista a partir de uma ferramenta de chamada, você define a escala do desenho a ser usada. Essa escala também é usada em qualquer vista de folha gerada a partir da vista.

Alterações de camada (incluindo alterações de camada dependentes de xref) do desenho da vista podem ser exibidas e atualizadas na vista da folha, se o projeto tiver sido configurado para sincronizar folhas com vistas, conforme descrito em Sincronizando camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha na página 461 .

Se um projeto foi configurado para sincronizar camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha, as sobreposições de camada de viewport em vistas de folha serão substituídas pela configuração de camada do desenho de vista quando as referências externas forem carregadas ou recarregadas. Caso contrário, as camadas e as camadas refex na exibição da folha se comportarão normalmente.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Folhas, clique em **3** Na (Visualização do conjunto de folhas) na barra de título.

vista Conjunto de folhas, localize a folha na qual deseja referenciar o desenho da vista.

Machine Translated by Google

4 Abra a planilha usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione a planilha, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes na folha.

O desenho que contém a folha é aberto na área de desenho. A planilha selecionada é o layout ativo.

5 Na paleta Project Navigator, clique na guia Views.

6 Selecione o desenho da vista que deseja colocar na folha e arraste-o do Explorer do Desenho para a área de desenho da folha.

DICA Ao inserir o desenho da vista em uma folha, você pode alterar a escala da vista da folha resultante clicando com o botão direito do mouse e selecionando uma escala diferente antes de definir o ponto de inserção. Depois de criar a vista de folha, você pode alterar sua escala na paleta Propriedades.

OBSERVAÇÃO As visualizações de folha são inseridas com sua própria chave de camada. Por padrão, a camada de visualização da folha é G-Anno-Nplt.

Transmitindo eletronicamente um desenho de vista

Use este procedimento para transmitir eletronicamente um desenho de vista.

Transmitir um desenho eletronicamente significa que você embala o desenho para entrega em formato eletrônico. Os arquivos de desenho no pacote de transmissão incluem automaticamente todos os arquivos dependentes relacionados, como referências externas e arquivos de fonte.

OBSERVAÇÃO Se a vista contiver várias vistas de espaço do modelo, você será solicitado a soltar cada uma em sucessão.

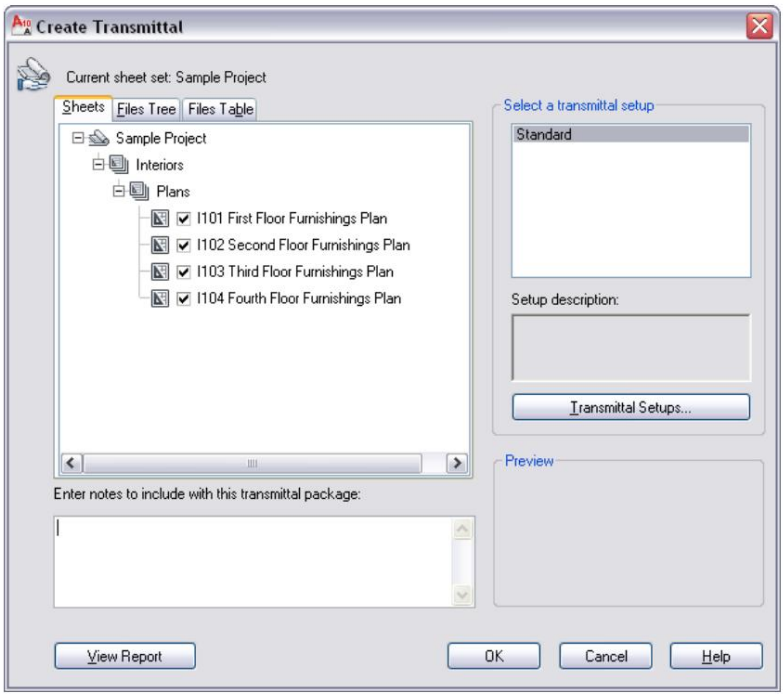
Para obter mais informações sobre transmissão eletrônica, consulte “Pacote um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet” na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista que deseja transmitir, clique com o botão direito e clique em eTransmit.

Machine Translated by Google



4 Na guia da árvore Arquivos ou na guia Tabela de arquivos, selecione os componentes a serem incluídos no pacote eletrônico.

A guia Árvore de arquivos exibe os arquivos incluídos classificados por tipo. A guia Tabela de arquivos exibe todos os arquivos em uma exibição de lista. Você pode classificar a lista por nome, caminho, tipo, versão, tamanho e data.

5 Para incluir informações do projeto, clique duas vezes na configuração em Selecione uma configuração de transmissão e, na caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão, selecione Incluir informações do projeto em Incluir opções.

Para obter informações detalhadas sobre o empacotamento de informações do projeto para uma transmissão eletrônica, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337.

6 Clique em OK para iniciar a transmissão eletrônica.

Excluindo um desenho de vista

Use este procedimento para excluir um desenho de vista.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre as consequências de excluir desenhos de vista, consulte Alteração de vistas: interações com o projeto na página 466.

O desenho da vista deve ser fechado para excluí-lo.

OBSERVAÇÃO Não exclua um desenho de vista do Windows Explorer. Isso pode resultar em dados de projeto inconsistentes.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Clique na guia Views.

3 No Explorer do Desenho, selecione o desenho da vista, clique com o botão direito e clique em Excluir.

4 Clique em Sim na caixa de mensagem subsequente.

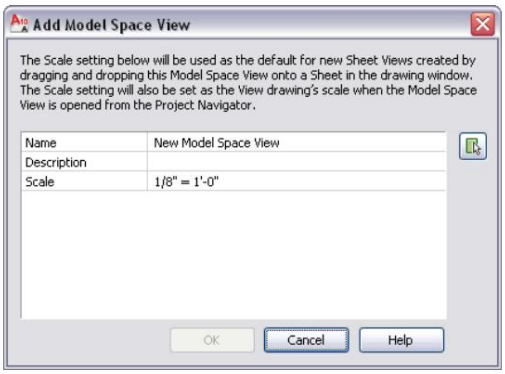
Criando uma vista de espaço do modelo

Uma visualização de espaço de modelo é uma visualização nomeada que representa uma definição de visualização no espaço de modelo. Você pode criar múltiplas vistas de espaço de modelo em um desenho de vista, cada uma com seu próprio nome, descrição, configurações de camada e escala de desenho.

Quando uma vista de espaço do modelo é colocada em uma folha, sua própria escala de viewport, configurações de camada e a configuração de exibição do desenho da vista são usados na vista de folha criada. A direção da vista, no entanto, é padronizada para o plano.

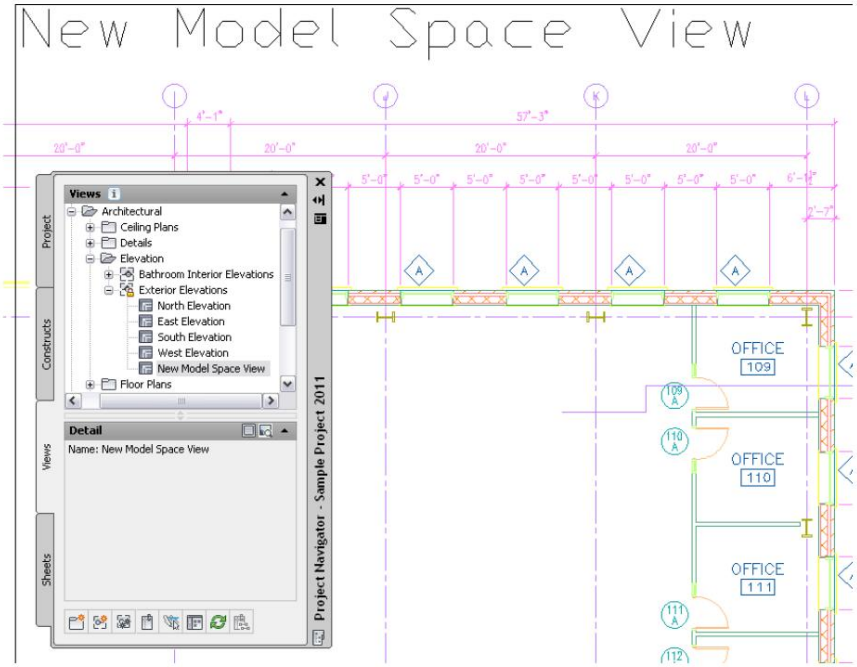
Você pode associar um instantâneo de camada do AutoCAD a uma vista de espaço do modelo. Se você colocar a vista do espaço do modelo em uma folha, o instantâneo da camada do AutoCAD determinará as configurações Ativar/Desativar e Congelar/Descongelar das camadas do espaço do modelo.
As configurações da camada do instantâneo da camada serão usadas apenas se o projeto não tiver sido configurado para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha. Se essa sincronização tiver sido configurada, as configurações de camada do espaço do modelo do desenho da vista serão usadas e quaisquer instantâneos de camada anexados na vista do espaço do modelo serão ignorados.

Machine Translated by Google



Definindo uma vista de espaço do modelo

Exibindo uma vista de espaço do modelo



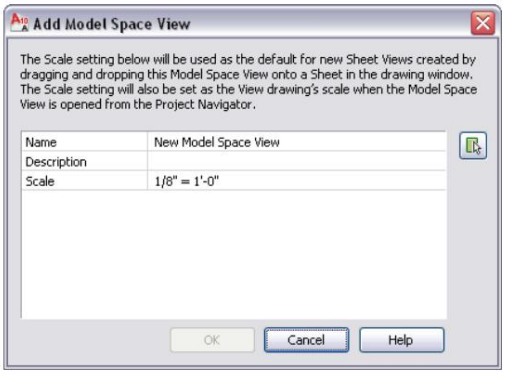
Para criar uma vista de espaço do modelo dentro de um desenho de vista

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator **2** Na .

guia Vistas, selecione o desenho de vista no qual deseja criar uma vista de espaço do modelo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

Machine Translated by Google

3 Selecione o desenho da vista novamente, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo modelo Visualização do Espaço.



4 Na caixa de diálogo Adicionar vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo.

5 Defina as configurações para a nova vista do espaço do modelo:

Se você quiser…	**Então…**
insira uma descrição para a visualização do espaço do modelo	clique na configuração para Descrição e adicione uma descrição da vista do espaço do modelo.
alterar a escala da visualização do espaço do modelo	selecione uma escala da lista das utilizadas no desenho da vista atual.

6 clique para definir os limites da nova visualização do espaço do modelo.

7 Especifique o primeiro ponto de limite da área de exibição desejada.

8 Especifique o segundo ponto de limite da área de exibição desejada.

9 Clique em OK.

A nova vista do espaço do modelo é listada sob o desenho da vista a partir da qual foi criada.

10 Para associar um instantâneo de camada do AutoCAD ao novo modelo vista de espaço, selecione a vista de espaço do modelo no Explorer do Desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar estado da camada.

11 Abra a vista do espaço do modelo usando um dos seguintes métodos:

ÿ clique duas vezes no Drawing Explorer.

Machine Translated by Google

ý selecione a vista do espaço do modelo no Explorer do Desenho,

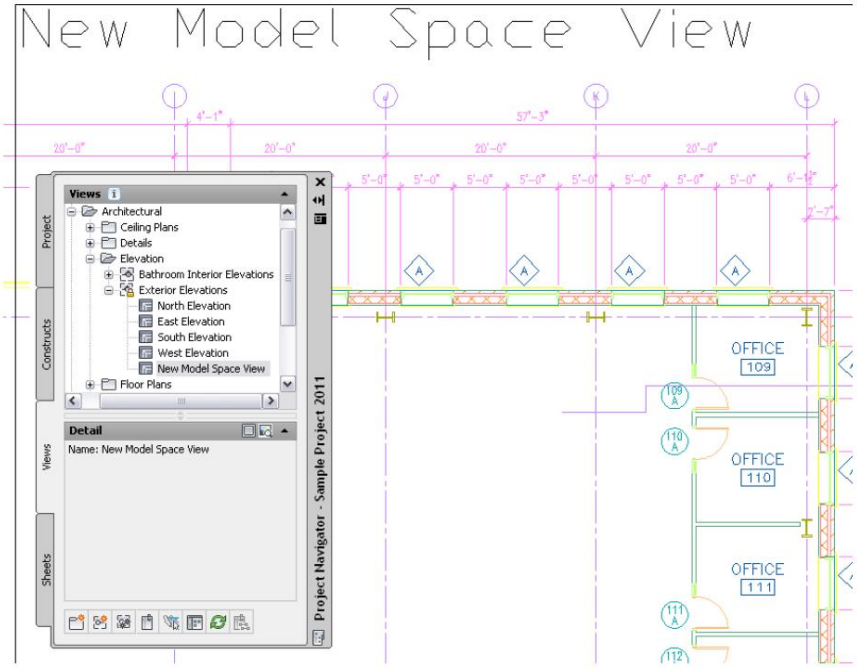
clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

Colocando uma vista de espaço do modelo em uma folha

Use este procedimento para colocar uma vista de espaço do modelo em uma folha, criando uma vista de folha. Uma folha pode conter qualquer número de visualizações de folha.

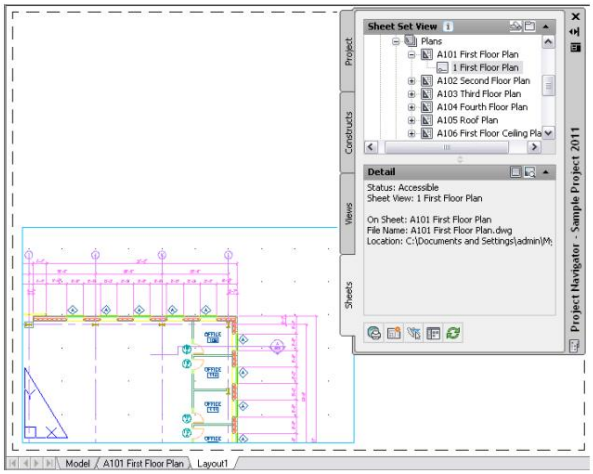
Quando uma vista de espaço do modelo é colocada em uma folha, ela retém sua própria escala de desenho e configurações de camada, mas usa a configuração de exibição do desenho da vista. A direção da vista da folha é determinada pela folha.

Visualização do espaço do modelo do detalhe do plano



Machine Translated by Google

Vista de folha colocada na folha



1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Folhas, clique em **3** Na (Visualização do conjunto de folhas) na barra de título.

vista Conjunto de folhas, localize a folha na qual deseja fazer referência à vista do espaço do modelo e abra-a usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione a folha, clique com o botão direito

do mouse e clique em Abrir .

ÿ Clique duas vezes na folha.

O desenho que contém a folha é aberto na área de desenho com a folha selecionada como o layout ativo.

4 Na paleta Project Navigator, clique na guia Views.

5 Use um dos seguintes métodos para colocar o modelo desejado vista de espaço na folha: ÿ

Selecione a vista de espaço do modelo, clique com o botão direito do mouse e clique em Colocar na folha. Em seguida, especifique um ponto de inserção na folha.

ÿ Selecione a vista do espaço do modelo e arraste-a do Project Navigator para a área de desenho da folha.

Você pode desativar as visualizações de imagem para melhorar o desempenho ao arrastar uma exibição da paleta Project Navigator. Para obter mais informações, consulte Dicas de ferramentas do Explorer do Desenho na página 359.

Machine Translated by Google

Você pode alterar a escala da vista de folha resultante clicando com o botão direito do mouse e selecionando uma escala diferente antes de definir o ponto de inserção. Depois de criar a vista de folha, você pode alterar sua escala na paleta Propriedades.

OBSERVAÇÃO As visualizações de folha são inseridas com sua própria chave de camada. Por padrão, a camada de visualização da folha é G-Anno-Nplt.

Alterando as propriedades de uma vista de espaço do modelo

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma vista de espaço do modelo.

OBSERVAÇÃO Se você alterar as propriedades de uma vista de espaço do modelo, as instâncias dessa vista que foram colocadas como vistas de folha em uma folha não são atualizadas. Somente novas instâncias da visualização do espaço do modelo terão as novas configurações. Por exemplo, se uma vista de espaço do modelo chamada West Stairs for definida com uma escala de 1/8” = 1'-0”, ela será colocada com essa escala em uma folha. Se a escala for posteriormente alterada para 1/4” = 1'-0”, a nova escala não será atualizada nas vistas de folha existentes, mas será usada para novas vistas de folha.

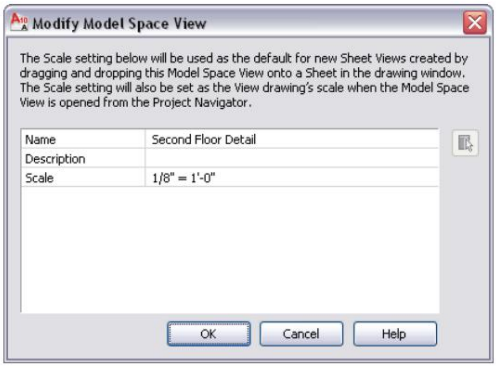
1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 No Explorer do Desenho, selecione o desenho da vista que contém a vista do espaço do modelo que deseja alterar e expanda-o.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para alterar o nome, a descrição ou a escala de uma vista do espaço do modelo, o desenho da vista associada não precisa estar aberto. Para alterar os limites do espaço do modelo, o desenho da vista associada deve estar aberto.



4 Clique com o botão direito do mouse, clique em Propriedades e altere as propriedades da visualização do espaço do modelo conforme necessário:

Se você deseja...	**Então…**
altere o nome do	digite um novo nome.
visualização do espaço do modelo	
altere a descrição para a visualização do espaço do modelo	clique na configuração de Descrição e altere-a.
alterar a escala de	selecionar uma nova escala na lista.
visualização do espaço do modelo	

5 Para alterar o limite do espaço do modelo, clique , e redefinir os limites na tela.

6 Clique em OK.

Excluindo vistas do espaço do modelo

Use este procedimento para excluir uma vista de espaço do modelo.

Machine Translated by Google

Quando você exclui uma vista de espaço do modelo, ela é excluída apenas do desenho da vista; as vistas de folha existentes com base em uma vista de espaço do modelo excluída permanecem em suas respectivas folhas.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Clique na guia Views.

3 Selecione o desenho da vista que contém a vista do espaço do modelo que deseja excluir e expanda-o.

4 Selecione a vista de espaço do modelo a ser excluída, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

OBSERVAÇÃO Você também pode excluir as vistas do espaço do modelo clicando na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ menu suspenso Vistas ÿ Gerenciador de vistas e excluindo a vista do espaço do modelo.

Sincronizando camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha

Você pode configurar seu projeto para que as configurações da camada da vista de folha sejam atualizadas a partir das configurações da camada no espaço do modelo do desenho da vista.

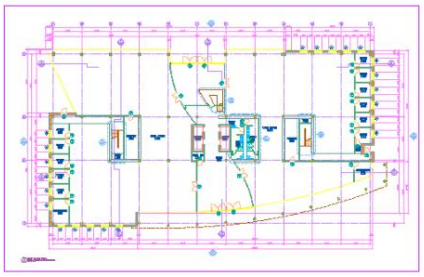
As configurações da camada sincronizada incluem:

ÿ os estados da camada (ligado/desligado, descongelado/congelado).

ÿ as propriedades da camada (camada, cor, tipo de linha, estilo de plotagem) de camadas nativas do ver desenho.

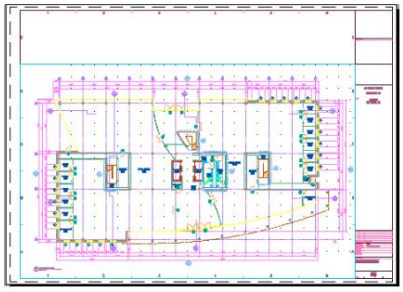
ÿ as camadas em referências externas anexadas ao desenho da vista através construções e elementos.

Exibir desenho com alterações de camada dependentes de xref



Machine Translated by Google

Exibição de folha com configurações de camada da exibição



Antes de usar as configurações de camada do desenho da vista em uma vista de folha, as seguintes condições devem ser atendidas:

ÿ Na caixa de diálogo Propriedades do projeto, a configuração para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha deve ser ativada. Para obter mais informações, consulte Configurando um projeto existente para sincronizar camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha na página 466.

ÿ Tanto no desenho da vista quanto no desenho da folha, a variável VISRETAIN deve ser definido como 1.

ÿ A variável VPLAYEROVERRIDESMODE para a sessão do AutoCAD deve ser definido como 1.

ÿ O projeto no qual residem o desenho da vista e o desenho da folha deve ser o projeto atualmente ativo. Se você abrir o desenho da folha fora do Project Navigator enquanto seu projeto não for atual, a sincronização não ocorrerá. As configurações de camada da última sincronização bem-sucedida permanecerão em vigor.

ÿ A sincronização de camadas ocorre apenas se o desenho da vista e o desenho da folha estiverem localizados no contexto do projeto. Se o desenho da vista ou o desenho da folha foram desconectados do projeto, o comportamento padrão do AutoCAD VISRETAIN controla como as configurações da camada referenciada externamente são resolvidas. Se você registrar ambos os arquivos de volta no projeto, poderá sincronizar as camadas de vista e folha novamente.

ÿ Se você definiu o projeto para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha depois de criar as vistas da folha, feche e reabra as vistas da folha existentes ou recarregue suas refexs para executar a sincronização.

ÿ Se você definiu um projeto herdado de uma versão anterior do software para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha, pode ser necessário vincular manualmente as vistas da folha ao desenho da vista. Se as vistas de folha precisarem

Machine Translated by Google

para serem vinculados, eles exibirão um ícone de aviso no Explorer do Desenho.
Nesse caso, siga as instruções em Vinculando um desenho de vista legado a uma vista de folha na página 465 para vincular a vista de folha ao desenho da vista.

A sincronização de camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha ocorre nas seguintes instâncias:

ÿ Carregando ou recarregando referências externas

ÿ Plotagem em segundo plano e publicação da folha

Quando um projeto é definido para sincronizar camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha, os seguintes comportamentos serão diferentes do comportamento padrão do AutoCAD:

ÿ Se uma camada estiver desativada ou congelada no espaço do modelo do desenho da vista, ela será congelada nas vistas de folha sincronizadas.

ÿ A saída de plotagem ou publicação incluirá exibições de folha sincronizadas, exceto quando você estiver plotando em primeiro plano a planilha ativa; neste caso, serão usadas as configurações de exibição atuais na visualização da pasta. Em todos os outros casos, a saída pode exibir as configurações de camada atualizadas e sincronizadas, mesmo que a visualização da folha aberta permaneça fora de sincronia.

ÿ A sincronização das configurações da camada nunca ocorrerá durante a transmissão de uma folha.

Se você copiar ou recortar e colar uma vista de folha, as novas cópias não serão vinculadas à vista de origem original. Para criar múltiplas vistas de folha de uma vista de espaço do modelo, arraste a vista de espaço do modelo para a folha novamente. Isso cria uma nova vista de folha com o mesmo conteúdo de vista de espaço do modelo.

Ao arrastar um desenho de vista com várias vistas de espaço do modelo para uma folha, as camadas da vista de folha serão sincronizadas com o desenho da vista depois que todas as vistas de folha forem criadas.

Quando o projeto é definido para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha, quaisquer instantâneos da camada do AutoCAD anexados às vistas do espaço do modelo serão ignorados. Se o projeto não estiver definido para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha, as configurações do instantâneo da camada serão mantidas. No entanto, qualquer camada que não existia quando o instantâneo da camada do AutoCAD foi criado será congelada na vista da folha, independentemente de estar congelada ou descongelada no desenho da vista. A nova camada também será listada como uma camada não reconciliada no Layer Manager. Para obter mais informações, consulte Notificação de nova camada na página 731.

Machine Translated by Google

Configurações de exibição em exibições de folha

Quando um projeto é definido para sincronizar as camadas do desenho da vista com as camadas da vista da folha, as alterações na configuração de exibição do desenho da vista não serão atualizadas na vista da folha. A configuração de exibição inicialmente usada na vista da folha será a mesma configuração que estava ativa quando o desenho da vista ou vista do espaço do modelo foi referenciado pela primeira vez no desenho da folha, a menos que seja alterado na vista da folha. Use um dos seguintes métodos para atualizar a configuração de exibição do desenho da vista em uma vista de folha:

ÿ Edite a vista de folha diretamente clicando duas vezes nela e alterando a configuração de exibição na vista de folha.

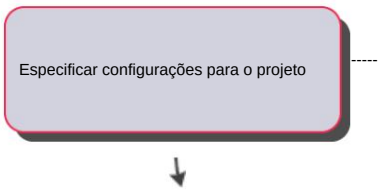
ÿ Crie um novo desenho de folha e faça referência ao desenho da vista que possui a configuração de exibição desejada.

Substituições de camada de viewport em exibições de folha

As visualizações de folha criadas no AutoCAD Architecture permitem sobreposições de camada em viewports de espaço de papel. (Para obter mais informações, consulte Substituindo as propriedades da camada nas viewports de layout na página 715.) Se o projeto tiver sido definido para sincronizar as camadas de desenho da vista com as camadas da vista da folha, quaisquer sobreposições específicas da viewport na vista da folha serão sobrescritas quando as refexs do desenho da vista são recarregados na exibição de pasta. Caso contrário, as sobreposições específicas da vista de folha se comportam como sobreposições normais da camada da viewport. Nesse caso, as alterações de camada dependentes de xref da vista serão marcadas como sobreposições de viewport na folha.

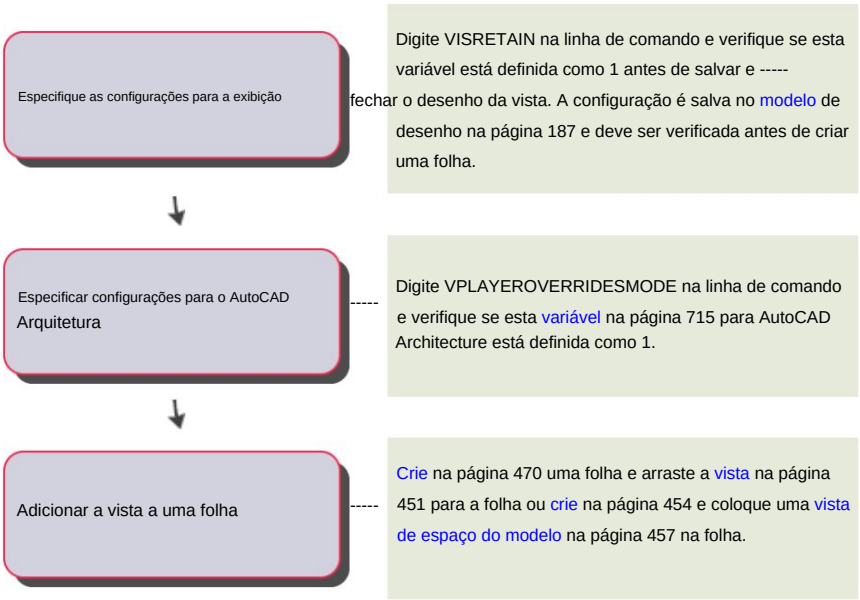
Fluxo de trabalho para sincronizar camadas de vista e folha

Depois de configurar seu projeto para que as configurações da camada da vista de folha sejam atualizadas a partir das configurações da camada no espaço do modelo do desenho da vista, essas configurações não precisam ser sincronizadas novamente.



Especifique as propriedades do projeto na página 466 uma vez por projeto para sincronizar camadas entre vistas e folhas.

Machine Translated by Google



Vinculando um desenho de vista legado a uma vista de folha

Para sincronizar as camadas do desenho da vista com as camadas da vista da folha, a vista da folha e o desenho da vista devem estar vinculados. Em projetos legados criados com uma versão anterior do software, onde um desenho de vista sem vistas do espaço do modelo foi colocado em uma folha, esta informação não existe e deve ser adicionada vinculando a vista da folha ao desenho da vista.

Quando isso acontece, o ícone de exibição de folha na árvore do conjunto de folhas exibe um aviso ícone ( ). A vista da folha deve estar vinculada ao desenho da vista para estabelecer o vínculo e permitir a sincronização.

OBSERVAÇÃO Em outros casos em que o link entre uma vista de folha e seu desenho de vista associado está quebrado, nenhum ícone de aviso será exibido. Nesses casos, a vista da folha deve ser recriada na folha arrastando a vista do espaço do modelo ou o desenho da vista para a folha novamente. Isso cria uma nova vista de folha com a conexão correta. A conexão entre a vista da folha e o desenho da vista ou vista do espaço do modelo pode ser quebrada por: renomear o desenho da vista, renomear a vista do espaço do modelo, copiar e colar uma viewport de folha ou criar uma viewport usando o comando MVIEW.

Machine Translated by Google

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Folhas, abra a folha que contém a vista de folha para ser ligada.

3 Selecione a vista de folha desejada e arraste-a para um desenho de vista na guia Vistas.

O nó de exibição de folha será atualizado quando você expandir o contendo o nó da folha, quando você clica em Atualizar na paleta Navegador de projeto ou quando a vinculação é concluída.

Configurando um projeto existente para sincronizar o desenho da vista Camadas com Camadas de Exibição de Folha

A qualquer momento durante um projeto, você pode ativar a sincronização de camadas de desenho de vista com camadas de vista de folha. Selecionar esta opção não atualiza instantaneamente as visualizações de folha existentes; a atualização ocorre na próxima vez que eles forem abertos ou suas referências externas forem recarregadas.

1 Na parte inferior da paleta Project Navigator, clique em .

2 No Navegador de projeto, selecione o projeto atualmente ativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Na categoria Básico, expanda Configurações de desenho.

4 Para Corresponder camadas de visualização de folha a visualizar, selecione Sim.

5 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Propriedades do projeto e clique em Fechar para fechar o Navegador de projeto.

As novas vistas de folha que você criar usarão as configurações de camada do desenho da vista associada. As visualizações de folha existentes serão sincronizadas na próxima vez que forem abertas ou quando suas refex forem recarregadas.

Mudança de visualizações: interações com o projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. Listados abaixo estão os efeitos de algumas das alterações comuns que você pode fazer em uma exibição.

ÿ **Adicionando um novo desenho de vista:** quando você cria um novo desenho de vista, todas ou a maioria das construções referenciadas devem estar presentes. Para facilitar a seleção de construções, coloque-as em categorias.

Machine Translated by Google

ÿ **Alterando o nome da vista e a categoria (localização):** Um desenho de vista tem várias construções referenciadas nele, e o próprio desenho de vista pode ser referenciado em uma folha. Portanto, qualquer alteração de nome e localização em um desenho de vista precisa ser atualizada ao longo do projeto. Para atualizar o caminho, refaça o caminho do projeto conforme descrito em Refazer o caminho do projeto na página 511.

ÿ **Alterando o conteúdo de um desenho de vista:** quaisquer alterações feitas no conteúdo de uma vista também são feitas nas folhas que fazem referência a essa vista. Se você criou vistas de espaço do modelo e vistas de folha a partir dos desenhos da vista, elas serão atualizadas para refletir o conteúdo alterado do desenho da vista.

ÿ **Excluindo um desenho de vista:** Se você excluir um desenho de vista que foi referenciado em uma planilha, essa planilha agora tem referências ausentes. Verifique se a vista ainda é usada em uma folha antes de excluí-la. Se você excluir um desenho de vista, todas as vistas de espaço do modelo associadas a essa vista também serão excluídas. Quaisquer vistas de folha que façam referência a essas vistas terão referências ausentes.

ÿ **Alterando uma vista de espaço do modelo:** as alterações feitas nos limites ou na escala de uma vista de espaço do modelo existente não são atualizadas nas vistas de folha existentes derivadas dessa vista. Para alterar a vista de folha, exclua-a e recrie-a a partir da vista de espaço do modelo atualizada. Se o conteúdo de uma vista do espaço do modelo for alterado devido a alterações no desenho da vista, essas alterações serão atualizadas na vista da folha.

ÿ **Excluindo uma vista de espaço do modelo:** quando você exclui uma vista de espaço do modelo, todos as vistas de folha criadas a partir dele permanecem intactas. Para definição, as vistas de folha precisam apenas do modelo de construção no desenho da vista.

Folhas

Folhas são usadas para plotar desenhos de vista de seu projeto de construção. O sistema de folha no AutoCAD Architecture consiste nestes componentes:

ÿ Folha: uma folha é um layout de espaço de papel que foi registrado como uma folha. Uma folha pode conter uma ou mais vistas.

ÿ Exibições de folha: uma exibição de folha é uma viewport de espaço de papel criada arrastando e soltando uma vista de espaço do modelo do Project Navigator em uma folha.

ÿ Conjuntos de folhas: um conjunto de folhas é uma coleção de folhas. Dentro do conjunto de folhas, as folhas são organizadas em subconjuntos de folhas.

ÿ Desenho de folha: um desenho de folha é um arquivo de desenho contendo um ou mais folhas.

Machine Translated by Google

Folhas, subconjuntos de folhas, vistas de folha e desenhos de folha são listados nas guias Folhas do Navegador de projeto.

Folhas e Desenhos em Folha

O National CAD Standard (NCS) exige que as folhas sejam armazenadas em desenhos individuais, cada um com um layout de folha. O nome do desenho deve ser o número da folha em seu conjunto de folhas. O AutoCAD Architecture Project Navigator segue esse padrão, de modo que cada nova folha seja colocada em um novo desenho de folha. Você pode, no entanto, criar várias folhas em um desenho de folha, se necessário. Para obter mais informações, consulte Importando o layout atual como uma folha na página 480.

Folhas e anotações

Embora seja recomendado que a anotação seja colocada em uma vista, você pode adicionar anotações, dimensões e tabelas de tabela em uma vista ou folha, dependendo de seu fluxo de trabalho e necessidades específicas. A programação no AutoCAD Architecture facilita a adição de anotações em vistas e folhas. Para obter mais informações sobre como anotar um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Arquivos de desenho de folha

Um desenho de folha é um arquivo DWG. Ao contrário de outros arquivos de desenho não pertencentes ao projeto, um arquivo XML com o mesmo nome é criado quando você cria um desenho de folha. O arquivo XML acompanhante contém informações para conectar o arquivo de desenho ao projeto.

NOTA O arquivo XML é criado e atualizado automaticamente. Você não precisa editá-lo, mas tome cuidado para não excluí-lo acidentalmente no Windows Explorer.

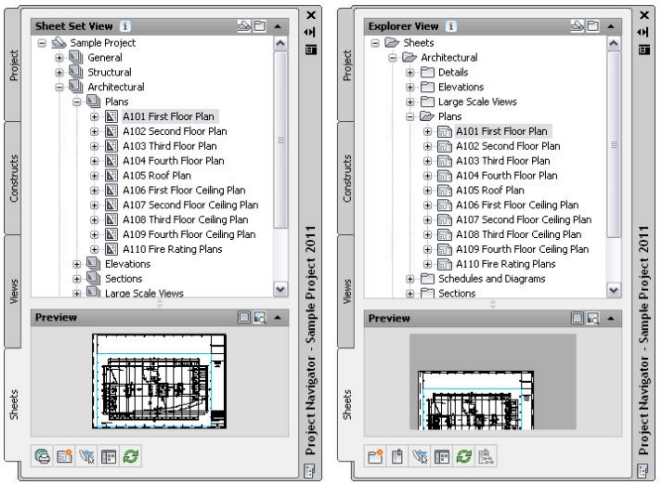
Folhas e vistas de folha estão contidas em desenhos de folha. Não há arquivos XML correspondentes para planilhas individuais ou exibições de planilha.

Categorias e subconjuntos de folhas

As planilhas são organizadas em 2 métodos diferentes. Na Visualização do Explorer, os desenhos de folha são colocados em pastas de categoria. Quando você cria folhas ou vistas de folha dentro de um desenho de folha, elas são colocadas no desenho de folha hospedeiro.

Machine Translated by Google

Aba Sheet com Sheet Set View do projeto (à esquerda) e Explorer View (à direita)



Na visualização Conjunto de folhas, as folhas são organizadas em subconjuntos de folhas. Os subconjuntos de folhas são uma estrutura lógica e não física. Isso significa que a organização da folha e do subconjunto pode não refletir a organização do arquivo de desenho no disco. Você pode reorganizar logicamente as folhas em um subconjunto diferente na Visualização do conjunto de folhas, mas isso não alterará sua localização física na categoria ou pasta. A pasta de categoria de folha não precisa ser idêntica ao subconjunto de folha no qual a folha é colocada. No entanto, para evitar confusão, é recomendável ter estruturas paralelas no conjunto de folhas e nas categorias de folhas. Quando você remove uma folha de um subconjunto de folhas na visualização Conjunto de folhas, apenas a referência à folha no subconjunto é removida; o próprio layout e o desenho da folha que o contém não são excluídos da pasta ou subpasta Folhas. Para obter mais informações, consulte Folhas na página 467.

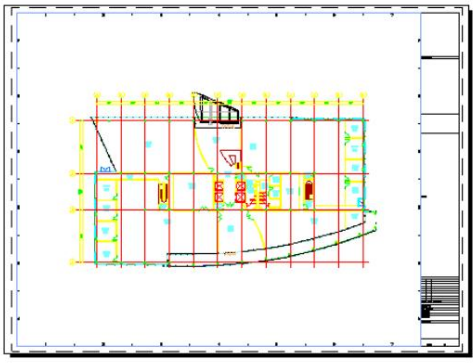
Quando começar com planilhas

As folhas são a saída final de um projeto de construção. Você cria folhas depois de criar construções para todas as partes do modelo de construção, junto com as vistas de modelo necessárias, vistas de detalhes e vistas de corte/elevação. Em seguida, arraste as vistas para as folhas para criar vistas de folha.

Projetar um edifício é um processo iterativo. Você revisitará os estágios de planejamento e fará alterações em construções, elementos e visualizações. Essas alterações são refletidas nas planilhas.

Machine Translated by Google

Folha com plano de construção



Lembre-se destes pontos ao criar planilhas:

ÿ O conteúdo de uma folha depende das visualizações que são referenciadas nela e das construções referenciadas nas visualizações.

ÿ As configurações de viewport de uma vista de folha são definidas na vista de espaço do modelo colocada na folha a partir de um desenho de vista. Para obter mais informações, consulte Criando uma vista de espaço do modelo na página 454.

ÿ Uma folha contém todas as configurações específicas de plotagem e blocos de título.

Criando uma planilha

Use este procedimento para criar uma nova folha. Cada nova folha é criada em um novo desenho de folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Adicione uma nova folha ao projeto usando um dos seguintes métodos:

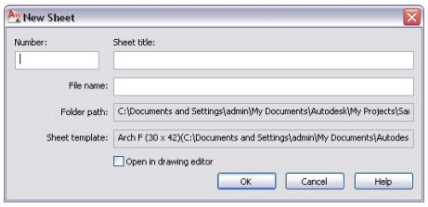
ÿ Clique com o botão direito do mouse no subconjunto no qual colocar a nova folha e clique em Novo ÿ Planilha.

ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Folhas, clique em .

Machine Translated by Google

4 Se você selecionou a solicitação de um modelo sempre que criar uma nova planilha, agora será solicitado um modelo de planilha. Selecione um modelo de desenho e um layout de um arquivo DWT, DWG ou DWS como um modelo de folha e clique em OK.

Se você selecionou não ser solicitado um modelo de folha ao criar novas folhas, o modelo padrão definido no conjunto de folhas do projeto ou no subconjunto de folhas é usado.



5 Defina as propriedades da

folha: **Se desejar…**	**Então…**
numerar a nova folha	insira um número. Se você selecionou um prefixo de projeto nas configurações do projeto, o prefixo é colocado na frente do número da folha no nome do arquivo. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades básicas do projeto na página 319.
insira um título para a planilha	digite o texto sob o título da planilha. Vírgulas, am persands e ponto e vírgula são permitidos em títulos de planilhas. O título da folha é usado nestes Localizações: ÿ Como o nome de exibição da folha no Explorer do Desenho. ÿ Como o nome de exibição da planilha em um lista de folhas. ÿ Como o nome do layout da folha no desenho da folha.
insira um nome de arquivo para o folha	insira um em Nome do arquivo.
altere a pasta em que a planilha está salva	O caminho da pasta definido em Propriedades do projeto é exibido. Este campo é só de leitura. Para obter informações sobre como alterar o caminho da pasta, consulte

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Especificando as propriedades básicas do projeto na página 319.
selecione um novo modelo de folha placa	insira um caminho de modelo.

OBSERVAÇÃO Se as configurações para a pasta de armazenamento e o modelo de conjunto de folhas forem somente leitura, essas configurações serão definidas no subconjunto de folhas. Para alterá-los, você deve alterar as propriedades do subconjunto de folhas.

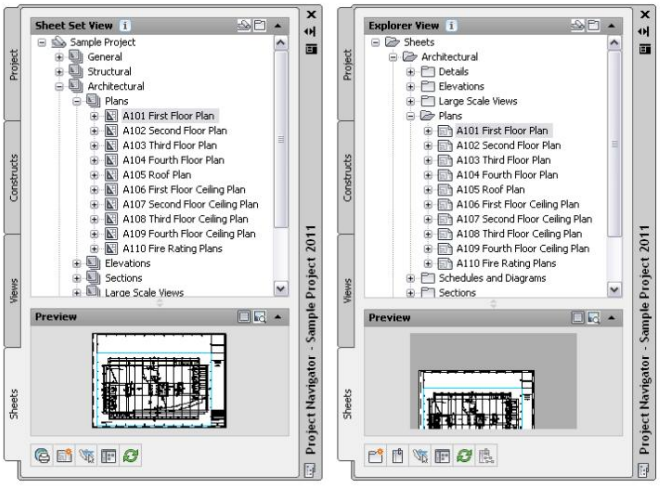
6 Clique em OK.

Você pode acessar a nova planilha de 2 locais:

ÿ Na exibição Conjunto de folhas, a nova folha é exibida no subconjunto de folhas no qual você a criou.

ÿ Na visualização do Explorer, o desenho da folha e a folha são exibidos em a categoria de pasta na qual você salvou a planilha.

Sheet Set View no projeto (à esquerda) e Explorer View (à direita)



Por padrão, eles têm a mesma organização, mas dependendo da configuração do seu projeto, esses 2 locais podem ter nomes e estruturas diferentes.

Machine Translated by Google

Definindo as propriedades do conjunto de folhas de projeto

Use este procedimento para definir as propriedades do conjunto de folhas de projeto.

As propriedades do conjunto de folhas do projeto são inicialmente definidas pelo modelo de conjunto de folhas que você atribuiu em Criando um novo projeto na página 313. No entanto, você pode alterar as configurações de um projeto individual.

OBSERVAÇÃO Várias configurações se aplicam apenas a conjuntos de folhas referenciados no Gerenciador de conjuntos de folhas do AutoCAD. Para um conjunto de folhas que será usado em um projeto do AutoCAD Architecture, a maioria das configurações vem do projeto e não do modelo do conjunto de folhas.

As configurações a seguir são ignoradas quando você usa um modelo de conjunto de folhas em um Projeto de arquitetura AutoCAD:

ÿ Arquivo de dados do conjunto de folhas: o arquivo DST é sempre armazenado na pasta raiz do projeto.

ÿ Vista do modelo: os locais de desenho da vista do modelo não são rastreados nos conjuntos de folhas do AutoCAD Architecture. Eles são automaticamente retirados das visualizações do projeto.

ÿ Bloco de legenda para vistas: os blocos de legenda não são recomendados em um projeto do AutoCAD Architecture. Em vez disso, use ferramentas de texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de texto explicativo na página 3652.

ÿ Blocos explicativos: blocos explicativos não são recomendados em um AutoCAD Projeto de arquitetura. Em vez disso, use ferramentas de texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de texto explicativo na página 3652.

ÿ Local de armazenamento da folha: as folhas em um projeto são sempre armazenadas na pasta Folhas do projeto ou em uma de suas subpastas.

OBSERVAÇÃO Se você inserir um nome e número de projeto em Controle de projeto diferente do nome e número do projeto inseridos em Criando um novo projeto na página 313, receberá uma mensagem ao editar as propriedades do conjunto de folhas e será solicitado a consolidar a informação.

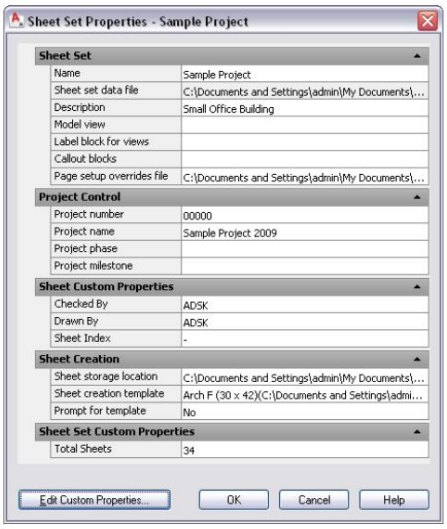
---

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o nó raiz do conjunto de folhas, clique com o botão direito do mouse e clique Propriedades.

Machine Translated by Google



4 Expanda Conjunto de folhas.

5 Para definir substituições de configuração de página no projeto, clique na configuração para

Arquivos de substituição de configuração de página.

6 Na caixa de diálogo Selecionar modelo, selecione um modelo de desenho (DWT)

arquivo.

OBSERVAÇÃO Selecione um modelo que contenha layouts de espaço de papel nomeados e certifique-se de que suas áreas de plotagem tenham sido definidas como Layout.
Caso contrário, você não poderá usá-los como substituições de configuração de página.

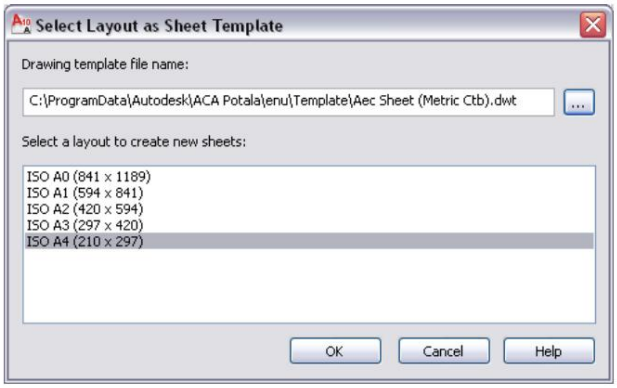
---

7 Expanda Criação de Folha.

Nesta categoria, você define configurações para as folhas que você cria dentro do conjunto de folhas.

Machine Translated by Google

8 Para definir um modelo padrão para novas folhas, clique na configuração para Modelo de criação de planilha.



9 Clique ... para procurar um arquivo de desenho (DWG) ou modelo (DWT) e clique em Abrir.

10 Selecione o layout padrão que deseja usar para criar novas folhas.

Em seguida, clique em OK.

11 Especifique se você deseja ser solicitado a fornecer o modelo de folha sempre que criar uma nova folha: **Se você deseja...**

	Então…
será solicitado um modelo de planilha toda vez que você criar uma nova planilha	selecione Sim.
sempre use o modelo de planilha padrão	selecione Não.

12 Para adicionar, editar ou excluir propriedades personalizadas, clique em Editar propriedades.

Para obter informações sobre propriedades personalizadas, consulte “Incluir informações com folhas e conjuntos de folhas” na Ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Ao trabalhar em um projeto do AutoCAD Architecture, você também pode usar as propriedades do projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

13 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você inseriu um nome e um número de projeto nas propriedades do conjunto de folhas que diferem do número e do nome do projeto definidos em Criando um novo projeto na página 313, aparecerá uma mensagem informando sobre a incompatibilidade. Para obter informações sobre como consolidar o nome e o número inconsistentes, consulte Consolidando informações inconsistentes de projetos e conjuntos de folhas na página 332.

Criando um subconjunto de folhas

Use este procedimento para criar um novo subconjunto de folhas. Você cria subconjuntos de folhas na visualização Conjunto de folhas da guia Folhas.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o subconjunto de folhas sob o qual deseja criar um novo subconjunto, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo ÿ Subconjunto.

4 Defina as propriedades do novo subconjunto: **Se**

desejar…	**Então…**
alterar o nome do subconjunto de folhas	insira um novo nome.
definir um diretório padrão diferente pasta para novas folhas criadas neste subconjunto	em Armazenar novos arquivos DWG de folha em, clique em . Em seguida, selecione uma pasta na qual as novas planilhas devem ser colocadas e clique em Abrir.
definir um padrão diferente modelo para novas folhas criadas neste subconjunto	em Modelo de criação de folha para subconjunto, clique em . Em seguida, use o padrão ou selecione um DWG ou arquivo DWT e selecione um layout do arquivo.
ser solicitado a fornecer um modelo, selecione Solicitar modelo. placa cada vez que você cria uma nova folha neste subconjunto	

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definindo as propriedades de um subconjunto de folhas

Use este procedimento para definir as propriedades de um subconjunto de folhas.

Um subconjunto de folhas é um agrupamento lógico de folhas e subconjuntos. Os subconjuntos ajudam a organizar sua folha, permitindo que você crie subconjuntos de folhas para folhas de planta, folhas de detalhes, folhas de elevação ou outros critérios de agrupamento.

Você pode definir os seguintes parâmetros para um subconjunto de folhas:

ÿ O modelo padrão para novas folhas criadas neste subconjunto

ÿ Se deve ser solicitado um modelo de folha toda vez que você criar um novo folha

Esses parâmetros são definidos nas propriedades do conjunto de folhas, mas você pode substituí-los para subconjuntos individuais. Isso seria útil se você deseja usar diferentes modelos de folha para folhas de plano e folhas de detalhes.

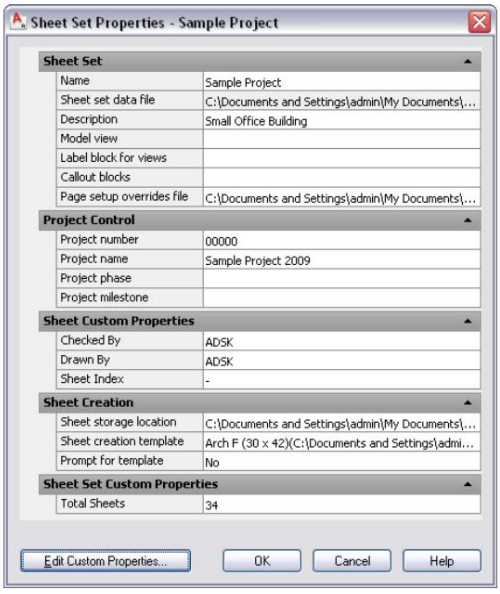
Se você ainda não tiver subconjuntos de folhas em seu conjunto de folhas, consulte Criando um subconjunto de folhas na página 476.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o subconjunto de folhas para o qual deseja alterar as propriedades, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

Machine Translated by Google



4 Altere as propriedades do subconjunto de folhas: **Se desejar…**

	Então…
alterar o nome do subconjunto de folhas	insira um novo nome.
definir um diretório padrão diferente pasta para novas folhas criadas neste subconjunto	em Armazenar novos arquivos DWG de folha em, clique em . Em seguida, selecione uma pasta na qual as novas planilhas devem ser colocadas e clique em Abrir.
definir um padrão diferente modelo para novas folhas criadas neste subconjunto	em Modelo de criação de folha para subconjunto, clique em . Em seguida, selecione um arquivo DWG ou DWT e selecione um layout do arquivo como modelo de folha padrão.
ser solicitado a fornecer um modelo, selecione Solicitar modelo. placa cada vez que você cria uma nova folha neste subconjunto	

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo um subconjunto de folhas

Use este procedimento para remover um subconjunto de folhas do conjunto de folhas do projeto. Quando você exclui um subconjunto de folhas, nenhuma folha ou desenho de folha é excluído.

Você pode remover um subconjunto de folhas apenas se ele não contiver folhas.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o subconjunto de folhas que deseja excluir, clique com o botão direito do mouse e clique Excluir.

Importando folhas para o conjunto de folhas

Use este procedimento para importar uma folha para o conjunto de folhas do projeto.

Quando você importa um layout como uma folha, o layout e seu desenho de folha associado não são movidos fisicamente de seu local original. Por exemplo, se você importar um layout do desenho C:\Additional Drawings\Example.dwg para o subconjunto de planilhas do projeto Architectural, a planilha selecionada será exibida no subconjunto Architectural; o arquivo Example.dwg, no entanto, não é movido para a pasta Sheets do projeto. Este desenho permanece em seu local original em C:\Additional Drawings\Example.dwg.

Se você alternar para a Visualização do Explorer, o desenho da folha importada será listado se o desenho está localizado fora da pasta. É marcado com um ícone especial .

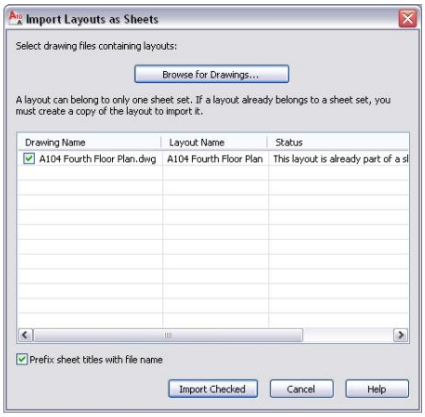
Uma folha pode pertencer a apenas um conjunto de folhas. Você não pode importar uma folha que já faz parte de outro conjunto de folhas.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o subconjunto de folhas para o qual importar a folha, clique com o botão e clique em Importar layout como folha.

Machine Translated by Google



4 Clique em Procurar desenhos.

5 Procure o arquivo de desenho que contém a folha que deseja importar e clique em Abrir.

6 Selecione o layout da folha a ser importado.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar vários layouts aqui.

7 Se você deseja que o nome da folha seja prefixado com o desenho da folha nome do arquivo, selecione Prefixar os títulos das folhas com o nome do arquivo.

8 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Para importar um layout que está atualmente aberto e exibido na tela de desenho, selecione o subconjunto no qual ele deve ser exibido, clique com o botão direito do mouse e clique em Importar layout atual como folha.

Importando o layout atual como uma folha

Use este procedimento para importar o layout atual como uma folha no conjunto de folhas.

Em alguns casos, você pode ter desenhos de folha que não estão em conformidade com o padrão NCS e contém mais de uma folha. Quando você cria uma folha no Drawing Explorer do AutoCAD Architecture, somente a primeira folha no desenho da folha é registrada. Para cadastrar também outras chapas, você pode importá-las enquanto o desenho da chapa está aberto e o layout é exibido.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do Explorer) na barra de título.

Machine Translated by Google

3 Localize o desenho da folha que possui layouts adicionais que deseja registrar como um conjunto.

4 Clique duas vezes no desenho da folha.

5 Na tela de desenho, clique no layout para o qual deseja importar torná-lo atual.

6 Na paleta Project Navigator, clique em **7** Navegue .

até o subconjunto de folhas no qual a folha adicional deve ser colocada, clique com o botão direito do mouse e clique em Importar layout atual como folha.

A folha é adicionada ao subconjunto de folhas. Quando você muda para a visualização Conjunto de folhas e expande o desenho da folha que contém a folha, pode ver que a folha adicional agora está listada sob o desenho da folha.

Abrindo e Fechando uma Folha

Use este procedimento para abrir e fechar uma folha. Para obter informações sobre comandos adicionais disponíveis no menu de contexto, consulte O menu de contexto do Drawing Explorer na página 354.

Ao abrir uma folha, o desenho da folha que contém a folha é aberto com a folha (layout) correta exibida.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Planilhas, clique em (Visualização do conjunto de folhas) na barra de título.

OBSERVAÇÃO Você também pode abrir uma planilha na Visualização do Explorer da guia Planilhas.

---

3 Localize a planilha que deseja abrir.

4 Abra a planilha usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione a planilha, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes na folha.

O desenho que contém a folha é aberto na área de desenho do AutoCAD Architecture. Agora você pode editá-lo. Para fechar a folha, você deve fechar o desenho da folha.

5 Feche o desenho da folha usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse no Explorer do Desenho e clique em Fechar.

Machine Translated by Google

ÿ Clique ÿ Fechar ÿ Desenho atual.

6 Clique em Sim para salvar as alterações no desenho, se necessário.

7 Para atualizar a visualização da folha no Explorer do Desenho, clique
(Projeto de atualização).

Alterando as propriedades de uma planilha

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione a folha para a qual deseja alterar as propriedades, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 Altere as propriedades da folha conforme necessário.

Para obter mais informações, consulte “Incluir informações com folhas e conjuntos de folhas” na Ajuda do AutoCAD.

5 Clique em OK.

Removendo uma planilha

Quando você remove uma folha do conjunto de folhas, o desenho da folha e seu arquivo XML complementar são excluídos, a menos que existam outras folhas no desenho da folha.
Se existirem outras folhas no desenho da folha ou se o desenho da folha estiver localizado fora da pasta da folha, somente a referência à folha será removida.
Quando apenas a referência é removida, o desenho da folha ainda é salvo fisicamente no disco.

Você deve estar na exibição Sheet Set na guia Sheets do Project Navigator para remover as folhas.

A remoção de uma folha do conjunto de folhas tem as seguintes consequências:

ÿ A folha não pode ser selecionada para uma seleção de folha.

ÿ A planilha não será incluída em novas listas de planilhas.

Machine Translated by Google

ÿ A folha não será incluída nos pacotes eletrônicos do conjunto de folhas.

ÿ A folha não será incluída nos pacotes de arquivo do conjunto de folhas.

ÿ A folha não será incluída quando você publicar o conjunto de folhas em uma plotadora, PDF, DWF ou um arquivo DWFx.

Para remover uma folha do conjunto de folhas:

1. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .
2. Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.
3. Selecione a folha que deseja remover do conjunto de folhas, clique com o botão e clique em Excluir.
4. Na caixa de diálogo Confirmar exclusão da folha, clique em Sim.

Excluindo um desenho de folha

Você deve excluir desenhos de folha do projeto usando a Vista do Explorer na guia Folhas do Navegador de Projeto. Quando você exclui um desenho de folha, todos os layouts de folha no desenho de folha são excluídos deste projeto.

Para excluir um desenho de folha do projeto:

1. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .
2. Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do Explorer) na barra de título.
3. Selecione o desenho da folha que deseja excluir, clique com o botão direito do mouse e clique Excluir.
4. Na caixa de diálogo Confirmar exclusão da folha, clique em Sim.

Criando uma Visualização de Folha

Use este procedimento para criar uma vista de folha em uma folha.

Uma vista de folha é uma viewport de espaço de papel em uma folha que é criada quando uma vista de espaço de modelo ou desenho de vista do Project Navigator é arrastado e solto em uma folha. Para obter informações sobre vistas do espaço do modelo, consulte Criando uma vista do espaço do modelo na página 454.

Machine Translated by Google

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Na exibição Conjunto de folhas, localize a folha na qual deseja colocar uma nova exibição de folha.

4 Abra a planilha usando um dos seguintes métodos: ÿ Selecione a planilha, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes na folha.

A folha é aberta na área de desenho do AutoCAD Architecture.
A folha que você selecionou é o layout ativo.

5 Na paleta Project Navigator, clique na guia Views.

6 Selecione a vista do espaço do modelo, clique com o botão direito do mouse e clique em Colocar na folha. Em seguida, selecione um ponto de inserção na folha.

Como alternativa, arraste a vista do espaço do modelo do Project Navigator e solte-a em uma folha.

OBSERVAÇÃO As visualizações de folha são inseridas com sua própria chave de camada. A chave de camada usada para exibições de folha é G-Anno-Nplt.

Abrindo uma Visualização de Folha

Use este procedimento para abrir uma exibição de folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione a pasta que contém a exibição de pasta que deseja abrir e expandi-lo.

4 Selecione a exibição da pasta, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

Numeração de Vistas de Folha

Use este procedimento para numerar vistas de folha em um conjunto de folhas.

Machine Translated by Google

O número atribuído a uma vista de folha é exibido como um prefixo para o nome da vista do conjunto de folhas no Project Navigator.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione a folha que contém a vista de folha que deseja numerar e expanda-a.

4 Selecione a vista de folha, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear e Renumerar.

5 Digite um número para a visualização da folha.

6 Se necessário, renomeie a visualização da folha.

7 Clique em Avançar para exibir as informações da próxima vista de folha na a folha.

8 Quando terminar de alterar a numeração das vistas de folha, clique em OK.

Excluindo uma exibição de folha

Use este procedimento para excluir uma vista de folha de uma folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione a folha que contém a vista de folha que deseja excluir e expanda-a.

4 Selecione a exibição da pasta, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

A vista da folha é aberta na área de desenho.

5 Selecione a vista de folha na área de desenho e pressione *DELETE*.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A refex da vista ainda está anexada no espaço do modelo. Para também desanexar a vista da folha, clique com o botão direito do mouse na folha no Explorer do Desenho e clique em Referências externas. Na caixa de diálogo Referências externas, selecione a vista, clique com o botão direito do mouse e clique em Desanexar.

Exibindo referências externas de um desenho de folha

Use este procedimento para exibir as referências externas de um desenho de folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do Explorer) na barra de título.

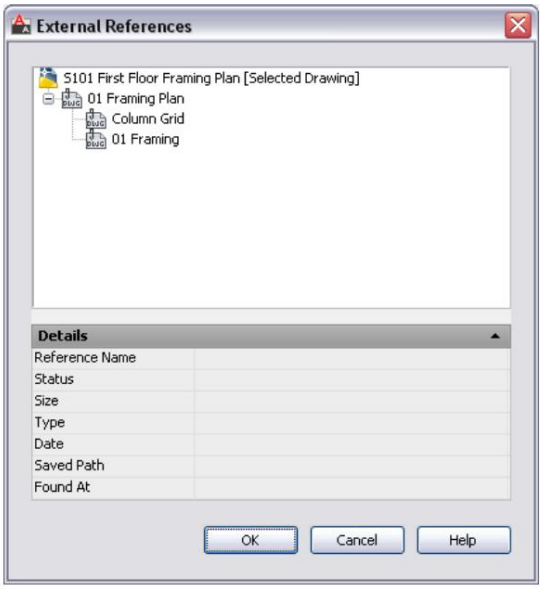
3 No Explorer do Desenho, localize o desenho da folha para o qual deseja exibir as referências externas.

4 Selecione o desenho da folha.

5 Exiba as refex usando um dos seguintes métodos: ÿ Clique com o botão direito do mouse e clique em Referências externas.

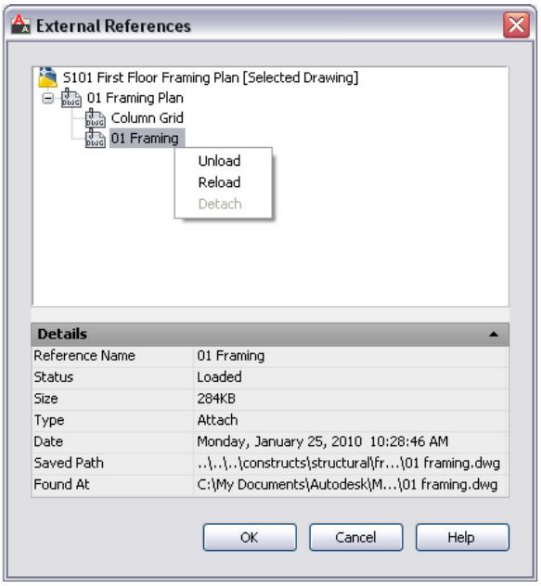
ÿ Na barra de ferramentas na parte inferior da guia Folhas, clique em .

A caixa de diálogo Referências externas exibe uma lista de refexs na folha.



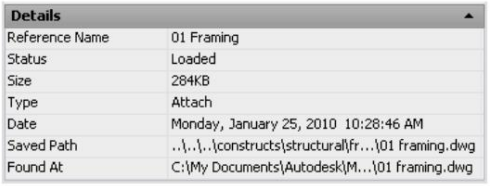
Machine Translated by Google

6 Expanda ou reduza a lista clicando em itens individuais e clique com o botão direito do mouse para alterar o status da refex, se necessário.



No menu de contexto, você pode descarregar, recarregar ou desanexar a refex anexada. Para obter mais informações, consulte Referência a outros arquivos de desenho na Ajuda do AutoCAD.

7 Na caixa de diálogo Referências externas, exiba os detalhes da refex.



ÿ O Nome da referência exibe o nome do desenho.

ÿ Status exibe se a refex está carregada ou descarregada no desenho hospedeiro e exibe o desenho hospedeiro como Aberto se estiver aberto na janela de desenho. Se o desenho hospedeiro não estiver aberto na janela de desenho, o status é deixado em branco.

ÿ Tamanho exibe o tamanho do arquivo do desenho selecionado.

Machine Translated by Google

ÿ Tipo exibe se o desenho é um anexo, um
sobreposição ou o desenho hospedeiro.

ÿ Data exibe a última data em que o desenho selecionado foi modificado.

ÿ Caminho salvo exibe o caminho salvo, se houver, usado para localizar a refex.
Esse caminho pode ser um caminho completo (absoluto) ou um caminho
relativo (parcialmente especificado).

ÿ Encontrado em exibe o caminho onde a refex foi encontrada. Se não
caminho foi salvo para a refex, ou se a refex não estiver mais localizada no caminho
especificado, o programa procurará a refex e exibirá o local aqui.

8 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

OBSERVAÇÃO Você também pode exibir referências externas abrindo o desenho da folha e usando o AutoCAD Xref Manager. Para obter mais informações, consulte “Referência a outros arquivos de desenho (Xrefs)” na Ajuda do AutoCAD.

Inserindo uma Lista de Folhas

Use este procedimento para inserir uma lista de folhas em uma folha.

Uma lista de folhas é um sumário das folhas de um projeto. Normalmente, você o coloca na folha de rosto do conjunto de folhas; no entanto, você pode colocá-lo em qualquer folha.

A lista de folhas é inserida como uma tabela.

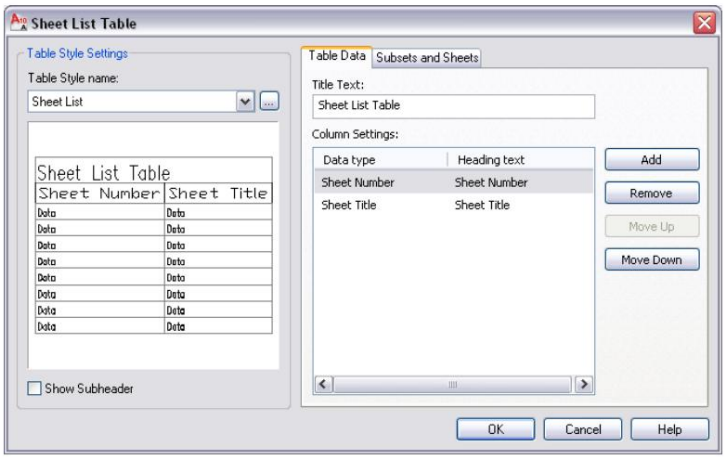
1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título
bar.

3 Abra a planilha na qual deseja colocar a lista de planilhas.

4 Selecione o conjunto de folhas, folha ou subconjunto, clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir Tabela de Lista de Folhas.

Machine Translated by Google



5 Na guia Table Data, selecione o estilo de tabela para a lista de folhas em Nome do estilo de tabela.

Para criar um novo estilo de tabela, clique em . Para obter informações sobre como criar estilos de tabela, consulte “Trabalhar com estilos de tabela” na Ajuda do AutoCAD.

6 Digite o título do conjunto de folhas em Texto do título.

7 Em Configurações da coluna, defina as informações a serem incluídas na lista de folhas.

As colunas para número e título da folha já foram definidas; no entanto, você pode excluí-los.

Se você quiser... Então...	
adicionar uma coluna a a lista de folhas	clique em Adicionar. Em seguida, clique na entrada Data Type e selecione os dados que deseja exibir na lista. Você pode escolher assunto, autor, palavras-chave e muito mais. Para alterar o texto do título da entrada, clique no texto do título e insira o novo texto.
remover uma coluna da lista de planilhas	selecione a coluna na lista e clique em Remover.
reorganizar uma coluna na lista de folhas	selecione a coluna na lista e clique em Mover para cima ou Mover para baixo. A entrada superior na lista será colocada como a coluna mais à esquerda na lista de planilhas. Nas próximas entrada inferior será colocada ao lado da coluna da esquerda e assim por diante.

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
	OBSERVAÇÃO Você pode ver uma visualização da lista de folhas no visualizador à esquerda.

8 Clique na guia Subconjuntos e folhas e selecione as folhas a serem incluídas ou selecione o subconjunto se desejar que cada folha desse subconjunto seja incluída na tabela.

Quando um subconjunto é selecionado, quaisquer folhas adicionadas a esse subconjunto no futuro também são adicionadas à tabela de lista de folhas.

9 Clique em OK.

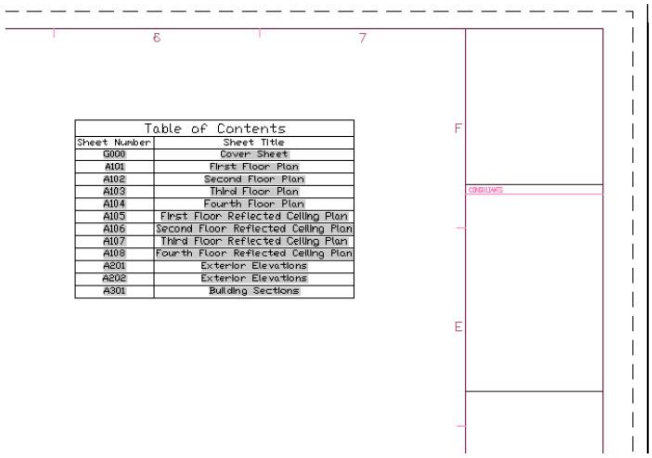
NOTA A lista de folhas é gerada a partir das folhas contidas no conjunto de folhas. Se você fizer alterações manuais na lista de folhas depois de colocá-la em uma folha, essas alterações serão substituídas quando você atualizar a lista de folhas, conforme descrito em Atualizando a lista de folhas na página 491.

10 Especifique um ponto de inserção para a lista de folhas na folha atual.

A lista de folhas é colocada na folha.

O título da folha e as entradas do número da folha são hiperlinks para os arquivos que contêm essas folhas. Se você clicar com a tecla CTRL pressionada no título da folha ou no número da folha, ele abrirá o arquivo de desenho associado.

Tabela de lista de folhas na folha de rosto



Machine Translated by Google

Alterando as Propriedades da Lista de Folhas

Use este procedimento para alterar as propriedades de uma lista de folhas.

NOTA Alterar as propriedades de uma lista de folhas inclui alterar o estilo da tabela, o número e a disposição das colunas exibidas e o título da lista de folhas. Se você alterar as planilhas reais em sua lista (por exemplo, se renomear planilhas, adicionar ou excluir planilhas), atualize a lista de planilhas, conforme descrito em Atualizando a lista de planilhas na página 491.

---

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Abra a planilha que contém a lista de planilhas.

4 Selecione a lista de folhas no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar configurações da tabela da lista de folhas.

5 Altere as propriedades da lista de folhas, conforme descrito em Inserindo a Lista de folhas na página 488.

Atualizando a lista de planilhas

Use este procedimento para atualizar uma lista de folhas.

Se você adicionar, remover ou renomear folhas, atualize a lista de folhas ao alterar o conjunto de folhas; por exemplo, se você adicionar, remover ou renomear planilhas.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Abra a planilha que contém a lista de planilhas.

4 Selecione a lista de folhas no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar Tabela de Lista de Folhas.

Atualizando o conjunto de folhas

Use este procedimento para atualizar o conjunto de folhas.

Machine Translated by Google

Atualizar um conjunto de folhas inclui abrir todas as folhas do conjunto, atualizá-las com quaisquer alterações ocorridas (por exemplo, referências externas alteradas), salvá-las e fechá-las.
Você não pode atualizar planilhas, se qualquer uma das seguintes condições for verdadeira:

ÿ O desenho da folha associada já está aberto.

ÿ O desenho da folha ou sua pasta são definidos como somente leitura.

ÿ O desenho da folha associada foi excluído.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o nó raiz do conjunto de folhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar tudo Folhas.

Salvar novamente o conjunto de folhas pode demorar um ou dois minutos. Uma barra de progresso exibe quanto tempo levará. Quando o conjunto de folhas for salvo, você será notificado por uma mensagem. Se houver problemas ao salvar uma ou mais planilhas, eles serão listados. Você também pode visualizar detalhes em um arquivo de log localizado no diretório raiz da pasta do projeto.

Criando uma Seleção de Folha

Use este procedimento para criar uma seleção de folha.

Se você trabalha regularmente com um grupo específico de folhas no conjunto de folhas do projeto, pode criar uma seleção nomeada dessas folhas. Você define a seleção da folha escolhendo seu nome na visualização Sheet Set do Project Navigator.

Você pode usar uma seleção de folha como um conjunto de seleção para transmissões ou publicações eletrônicas.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Clique com a tecla SHIFT ou CTRL pressionada para selecionar as planilhas a serem incluídas no seleção de folha.

4 Ao terminar de selecionar as planilhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar planilha Seleção.

Machine Translated by Google

5 Insira um nome para a seleção de folha e clique em OK.

Ativando uma Seleção de Folha

Use este procedimento para ativar uma seleção de folha.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o nó raiz do conjunto de folhas do projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Folha Seleções.

4 Faça sua seleção no submenu Seleções de folha.

Removendo uma Seleção de Folha

Use este procedimento para excluir uma seleção de folha.

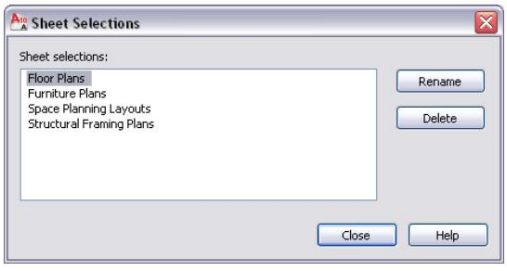
OBSERVAÇÃO Excluir uma seleção de folha não exclui nenhuma folha incluída nessa seleção.

---

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Planilhas e clique em (Visualização do conjunto de folhas) no título bar.

3 Selecione o nó raiz do conjunto de folhas do projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Sheet Selections ÿ Manage.



4 Selecione a seleção de folha que deseja excluir e clique em Excluir.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Transmissão Eletrônica de Folhas e Conjuntos de Folhas

Use este procedimento para transmitir eletronicamente uma folha, um subconjunto de folhas ou o conjunto de folhas do projeto.

A transmissão eletrônica de um conjunto de arquivos significa que você empacota o conjunto de arquivos para entrega em formato eletrônico. Os arquivos de desenho no pacote de transmissão incluem todos os arquivos dependentes relacionados, como referências externas e arquivos de fonte.

Você pode selecionar diferentes componentes do conjunto de planilhas de projeto para transmissão eletrônica:

ÿ O conjunto completo de planilhas do projeto: inclui todas as planilhas da planilha do projeto definir.

ÿ Um subconjunto de folhas: inclui todas as folhas de um subconjunto de folhas especificado.

ÿ Uma planilha: inclui a planilha.

Para obter mais informações sobre transmissão eletrônica, consulte “Pacote um conjunto de arquivos para transmissão pela Internet” na Ajuda do AutoCAD.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Na guia Folhas, clique em (Visualização do conjunto de folhas) na barra de título.

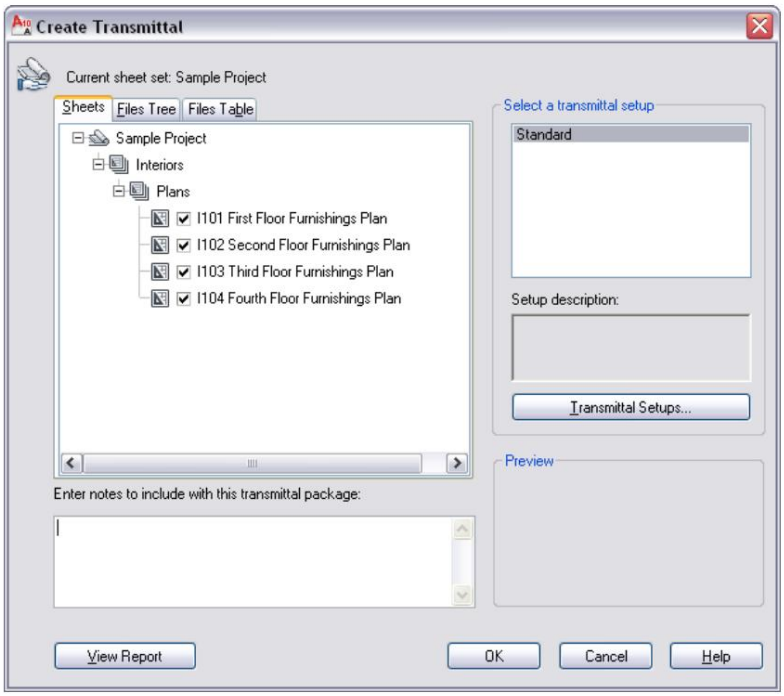
3 Selecione o componente que deseja transmitir eletronicamente:

Se você quiser…	Então…
transmitir o pro- selecione o conjunto de planilhas do projeto. conjunto de folhas de injeção	
transmitir um subconjunto de folhas	selecione o subconjunto desejado.
transmitir uma folha	selecione a planilha desejada.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em eTransmit.

A caixa de diálogo Criar transmissão é exibida.

Machine Translated by Google



5 Na guia da árvore Arquivos ou na guia Tabela de arquivos, selecione os componentes a serem incluídos no pacote eletrônico.

A guia Árvore de arquivos exibe os arquivos incluídos classificados por tipo. A guia Tabela de arquivos exibe todos os arquivos em uma exibição de lista. Você pode classificar a lista por nome, caminho, tipo, versão, tamanho e data.

6 Para incluir informações do projeto, clique duas vezes na configuração em Selecione uma configuração de transmissão e, na caixa de diálogo Modificar configuração de transmissão, selecione Incluir informações do projeto em Incluir opções.

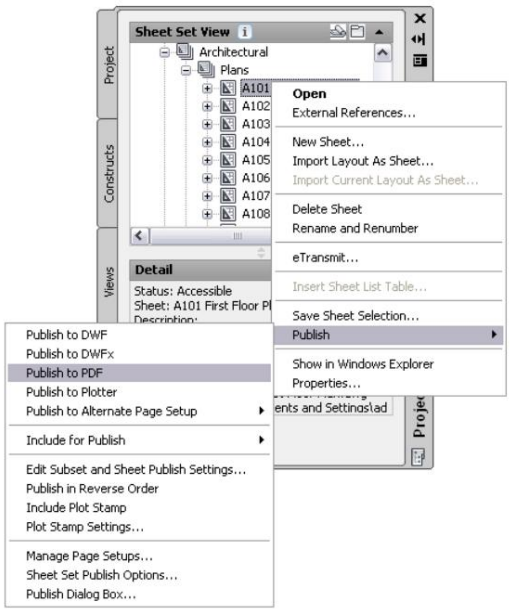
Para obter informações detalhadas sobre o empacotamento de informações do projeto para uma transmissão eletrônica, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337.

7 Clique em OK para iniciar a transmissão eletrônica.

Machine Translated by Google

Conjuntos de folhas de publicação

Na exibição Conjunto de folhas, você pode publicar folhas em uma plotadora, um PDF, um arquivo DWF ou um arquivo DWFx. Você pode atribuir carimbos de plotagem ao conjunto de folhas, publicar folhas em uma configuração de página alternativa e especificar as configurações de publicação de PDF, DWF e DWFx.



Você publica a partir dos seguintes componentes:

ÿ Uma folha individual.

ÿ Um subconjunto de folhas. Para obter informações sobre como criar subconjuntos de folhas, consulte Criando um subconjunto de folhas na página 476.

ÿ Uma seleção de folha. Para obter informações sobre como criar subconjuntos de folhas, consulte Criando uma seleção de folha na página 492.

ÿ O conjunto de folhas de projeto.

Para obter informações detalhadas sobre plotagem e publicação, consulte os seguintes tópicos na Ajuda do AutoCAD:

ÿ Publicar desenhos

ÿ Publicar, transmitir e arquivar conjuntos de folhas

Machine Translated by Google

ÿ Visão geral das configurações de configuração de página

ÿ Definir opções para objetos plotados e caixa de diálogo Carimbo de plotagem

Mudança de Folhas: Interações com o Projeto

As alterações feitas em uma parte de um projeto freqüentemente influenciam outras partes do projeto. As informações a seguir descrevem as alterações que você pode fazer em uma folha e os efeitos das alterações em outras partes do projeto de construção:

OBSERVAÇÃO Como a planilha é o último estágio do projeto, ela tem menos interações com o projeto do que os outros componentes. Por exemplo, excluir uma folha não tem influência em outros desenhos, como vistas ou construções.

ÿ Adicionando uma nova planilha: Normalmente, uma planilha é criada para fazer referência a um determinado visualizar. Por exemplo, se você criar uma vista chamada Planta do primeiro andar, crie uma folha que contenha essa vista.

ÿ Alterando o nome da folha e o subconjunto: uma folha tem uma ou mais visualizações referenciado nele. Portanto, qualquer alteração de nome e local em uma folha precisa ser atualizada ao longo do projeto. Para atualizar o caminho, refaça o caminho do projeto conforme descrito em Refazer o caminho do projeto na página 511.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo. Para obter mais informações, consulte Repath the Project na página 511.

ÿ Para obter informações detalhadas sobre como excluir vistas, consulte Excluindo um desenho de vista na página 453.

Criando um modelo de conjunto de folhas

Quando você cria um novo projeto, um conjunto de folhas de projeto é criado automaticamente. O conjunto de folhas do projeto controla as configurações relevantes para as folhas e o conjunto de folhas, como configurações de página, modelo de folha e subconjuntos de folhas. O conjunto de folhas é baseado no modelo de conjunto de folhas definido nas opções padrão do projeto ou, se você basear um novo projeto em um modelo de projeto, no conjunto de folhas desse modelo de projeto.

Machine Translated by Google

A maneira mais fácil de criar um novo modelo de conjunto de folhas é baseá-lo em um conjunto de folhas existente. Você também pode basear seu novo modelo de conjunto de folhas em arquivos de desenho existentes, permitindo adicionar layouts de folha existentes ao modelo.

OBSERVAÇÃO Várias configurações se aplicam apenas a conjuntos de folhas referenciados no Gerenciador de conjuntos de folhas do AutoCAD. Para um conjunto de folhas que será usado em um projeto do AutoCAD Architecture, a maioria das configurações vem do projeto e não do modelo do conjunto de folhas. Para obter mais informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322 e Trabalhando com propriedades do projeto na página 318.

Esses campos na caixa de diálogo Propriedades do conjunto de folhas são ignorados quando você usa um modelo de conjunto de folhas em um projeto do AutoCAD Architecture para o seguinte razões:

ÿ Arquivo de dados do conjunto de folhas: o arquivo do conjunto de folhas (DST) é sempre armazenado na pasta raiz do projeto.

ÿ Vista do modelo: os locais de desenho da vista do modelo não são rastreados nos conjuntos de folhas do AutoCAD Architecture. Eles são automaticamente retirados das visualizações do projeto.

ÿ Bloco de legenda para vistas: Blocos de legenda não são recomendados no AutoCAD Projetos de arquitetura. Em vez disso, use ferramentas de texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com chamadas na página 3649.

ÿ Blocos de legenda: blocos de legenda não são recomendados no AutoCAD Projetos de arquitetura. Em vez disso, use ferramentas de texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de texto explicativo na página 3652.

ÿ Local de armazenamento da folha: as folhas em um projeto são sempre armazenadas na pasta Folhas do projeto ou em uma de suas subpastas.

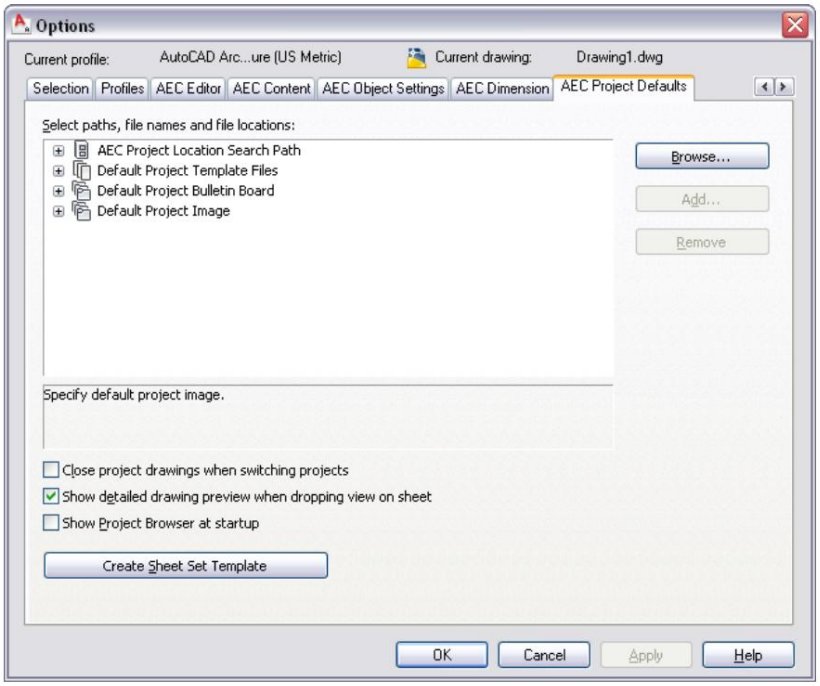
Criando um modelo de conjunto de folhas

Use este procedimento para criar um modelo de conjunto de folhas com base em um conjunto de folhas em um projeto existente. As configurações aplicadas aqui são substituídas se você redirecionar as categorias de nível superior na caixa de diálogo Propriedade do projeto no projeto no qual o conjunto de folhas está localizado. Para obter mais informações, consulte Especificando o local das categorias de nível superior na página 381.

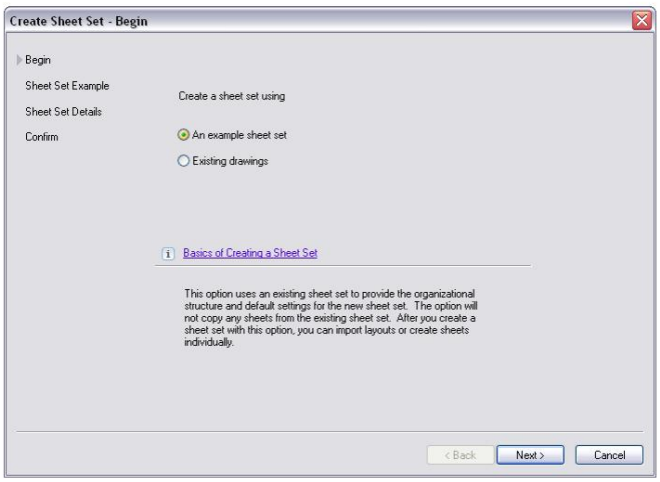
1 Clique ÿ Opções.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia AEC Project Defaults e clique em Create Sheet Set Modelo.



O assistente Criar conjunto de folhas é exibido. Isso o ajudará a criar um novo modelo de conjunto de folhas.

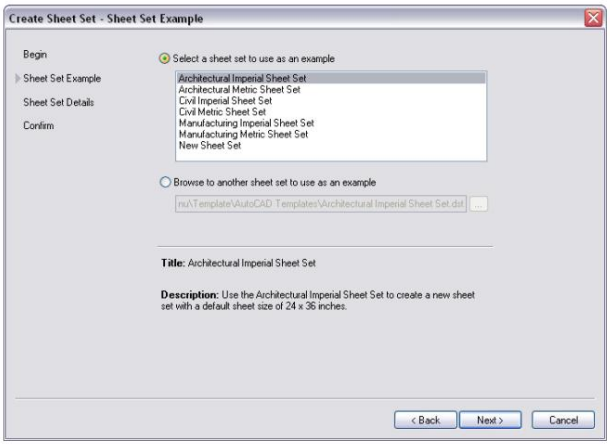


Machine Translated by Google

3 Na caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - Iniciar, em Criar um conjunto de folhas usando, selecione Um conjunto de folhas de exemplo e clique em Avançar.

4 Na caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - Exemplo de conjunto de folhas, selecione um definir para usar como exemplo: **Se**

você quiser…	**Então…**
use um conjunto de folhas de amostra de a lista	clique em Selecionar um conjunto de folhas para usar como ex Por exemplo, selecione um conjunto de folhas na lista e clique em Avançar.
usar um conjunto de folhas não listado	clique em Procurar outro conjunto de folhas para usar como exemplo, e clique em Procurar . No na caixa de diálogo Conjunto de folhas, selecione um arquivo de conjunto de folhas (DST), clique em Abrir e, em seguida, clique em Avançar.

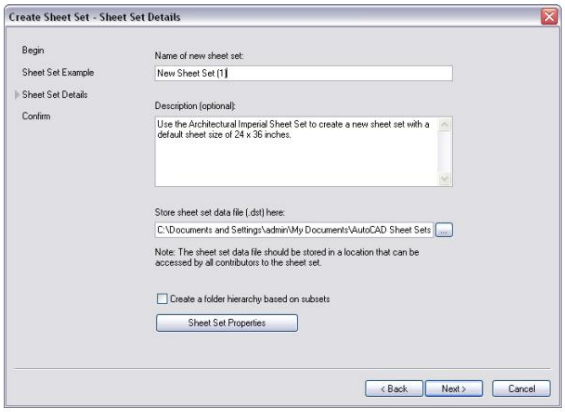


5 Na caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - Detalhes do conjunto de folhas, digite um nome para o novo modelo de conjunto de folhas.

6 Insira uma descrição para o novo modelo de conjunto de folhas.

7 Selecione o local da pasta para salvar o novo conjunto de folhas modelo.

Machine Translated by Google

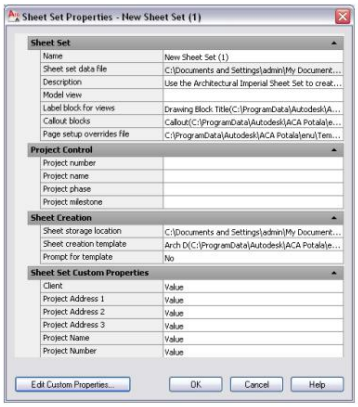


OBSERVAÇÃO A localização de um modelo de conjunto de folhas (arquivo DST) não define a localização dos conjuntos de folhas de projeto criados a partir desse modelo. Um conjunto de folhas de projeto é sempre armazenado na pasta raiz do projeto associado.

Se você estiver criando um modelo de conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture, selecionar Criar uma hierarquia de pastas com base em subconjuntos não terá impacto porque os subconjuntos de folhas no Explorer do Desenho terão pastas correspondentes associadas a eles automaticamente. Se estiver criando um modelo de conjunto de folhas para um conjunto de folhas do AutoCAD, você pode selecionar esta opção. Isso criará uma nova subpasta no conjunto de folhas toda vez que você criar um novo subconjunto de folhas no Sheet Set Manager.

8 Para definir as propriedades do novo modelo de conjunto de folhas, clique em Propriedades do conjunto de folhas.

A caixa de diálogo Propriedades do conjunto de folhas é exibida.



Machine Translated by Google

Não é necessário preencher os campos a seguir ao usar o modelo de conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture:

Campo	Razão
Arquivo de dados do conjunto de folhas	O arquivo DST é sempre armazenado na pasta raiz do projeto.
Visualização do modelo	Os locais de desenho da vista do modelo não são rastreados no AutoCAD Architec conjuntos de folhas de tura. Eles são automaticamente retirados das visualizações do projeto. Em um conjunto de folhas do AutoCAD, esse campo exibe os caminhos e nomes de pastas que contêm desenhos usados pelo conjunto de folhas.
Bloco de rótulos para visualizações	Estes são armazenados no tem de exibição pratos.
Blocos de chamada	Eles estão localizados nas Ferramentas paleta.
Nome, Número, Fase, Marco sob Controle do Projeto	Você associa as informações do projeto ao arquivo do projeto (APJ), em vez do conjunto de folhas do projeto, quando está trabalhando em um projeto de arquitetura do AutoCAD. Para obter informações sobre como associar informações a um projeto, consulte Criando um novo projeto na página 313 e Trabalhando com propriedades do projeto na página 318.

Machine Translated by Google

Campo	Razão
	OBSERVAÇÃO Se você inserir um nome e número de projeto em Controle de projeto na caixa de diálogo Propriedades de conjuntos de folhas diferentes do nome e número do projeto inseridos em Criando um novo projeto na página 313, receberá uma mensagem de erro ao editar o projeto , e será solicitado a consolidar as informações. Portanto, é altamente recomendável deixar os campos de controle de projeto no modelo de conjunto de folhas em branco.
Local de armazenamento de planilhas	As planilhas de um projeto são sempre armazenadas na pasta Sheets do projeto ou em uma de suas subpastas.

9 Na caixa de diálogo Propriedades do conjunto de folhas, em Conjunto de folhas, clique na configuração do arquivo de substituições de configuração de página para definir substituições para o projeto.

10 Na caixa de diálogo Selecionar modelo, selecione um modelo de desenho (DWT) arquivo e clique em Abrir.

OBSERVAÇÃO Selecione um modelo que contenha layouts de espaço de papel nomeados e certifique-se de que suas áreas de plotagem tenham sido definidas como Layout. Caso contrário, você não poderá usá-los como substituições de configuração de página.

Nenhuma das outras configurações em Conjunto de folhas é aplicada ao usar o modelo de conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture.

11 Em Sheet Creation, você define configurações para as planilhas que você cria dentro do conjunto de folhas.

12 Para definir um layout padrão para novas planilhas, clique na configuração de Modelo de criação de planilha.

13 Em Selecionar layout como modelo de folha, clique em para procurar um desenho (DWG) ou modelo (DWT) e clique em Abrir.

14 Na caixa de diálogo Selecionar desenho, selecione o layout padrão a ser usado para crie novas planilhas e clique em OK.

Machine Translated by Google

15 Especifique se deseja ser solicitado a fornecer o modelo de folha sempre que criar uma nova folha: **Se você deseja...**

	Então...
será solicitado um modelo de planilha toda vez que você criar uma nova planilha	selecione Sim para Solicitar modelo.
sempre use o modelo especificado	selecione Não para Solicitar modelo.

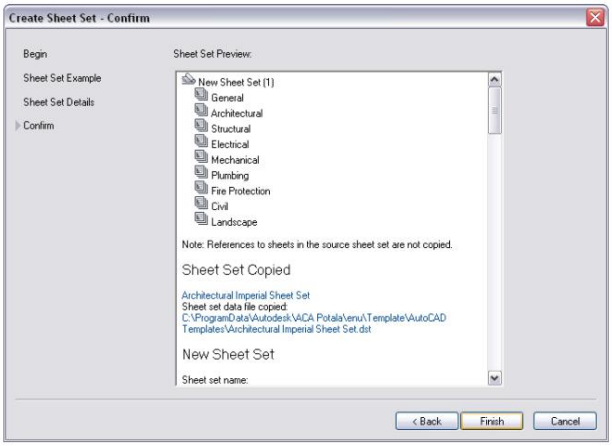
16 Para adicionar, editar ou excluir propriedades personalizadas, clique em Editar propriedades.

Para obter informações sobre propriedades personalizadas, consulte "Incluir informações com folhas e conjuntos de folhas" na Ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Ao trabalhar em um projeto do AutoCAD Architecture, normalmente você não usa propriedades personalizadas. Na maioria dos casos, você usa os detalhes do projeto no Navegador de projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

17 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Sheet Set Properties. Em seguida, clique em Avançar.

A caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - confirmar é exibida.



Machine Translated by Google

18 Verifique se todas as configurações para o novo conjunto de folhas estão corretas:

Se você deseja...	**Então...**
fazer alterações em uma ou mais configurações	clique em Voltar.
terminar de criar o modelo de conjunto de folhas	clique em Concluir.

OBSERVAÇÃO Você pode editar um conjunto de folhas de projeto na exibição Sheet Set do Project Navigator, conforme descrito em Definindo as propriedades do conjunto de folhas de projeto na página 473. Você pode editar um modelo de conjunto de folhas de projeto no Sheet Set Manager do AutoCAD, como descrito em “Criar e gerenciar um conjunto de folhas” na Ajuda do AutoCAD.

Criando um modelo a partir de desenhos existentes

Use este procedimento para criar um modelo de conjunto de folhas que contém layouts de um ou mais desenhos existentes. Você também pode selecionar opções para prefixar os títulos das folhas com o nome do arquivo e criar subconjuntos com base na estrutura de pastas.

As configurações aplicadas aqui são substituídas se você redirecionar as categorias de nível superior na caixa de diálogo Propriedades do projeto no projeto em que o conjunto de folhas está localizado. Para obter mais informações, consulte Especificando o local das categorias de nível superior na página 381.

1 Clique ÿ Opções.

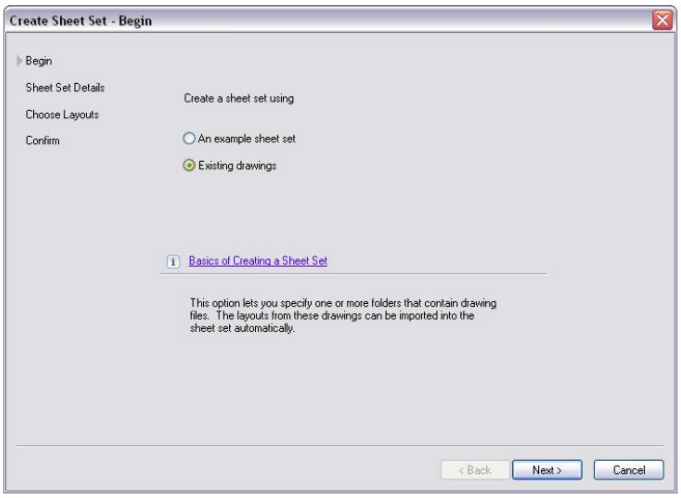
2 Clique na guia AEC Project Defaults e clique em Create Sheet Set Modelo.

O assistente Criar conjunto de folhas é exibido. Isso o ajudará a criar um novo modelo de conjunto de folhas.

3 Em Modelo de conjunto de folhas, clique em Criar.

O assistente de conjunto de folhas é exibido. Isso o ajudará a criar um novo modelo de conjunto de folhas.

Machine Translated by Google



4 Em Criar um conjunto de folhas usando, selecione Desenhos existentes e clique em Avançar.

5 Em Criar conjunto de folhas - Detalhes do conjunto de folhas, insira um nome para o novo conjunto de folhas.

6 Insira uma descrição para o novo conjunto de folhas.

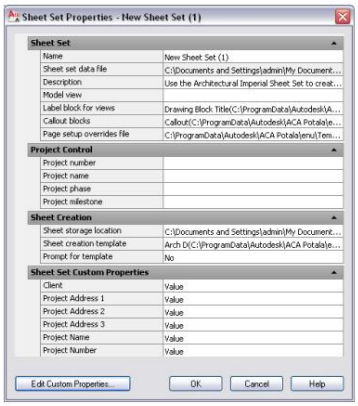
7 Selecione o local da pasta onde o novo modelo de conjunto de folhas deve ser salvo.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A localização de um modelo de conjunto de folhas (arquivo DST) não define a localização dos conjuntos de folhas de projeto criados a partir desse modelo. Um conjunto de folhas de projeto é sempre armazenado na pasta raiz do projeto associado.

8 Para definir as propriedades do novo modelo de conjunto de folhas, clique em Propriedades do conjunto de folhas.

A caixa de diálogo Propriedades do conjunto de folhas é exibida.



Não é necessário preencher os campos a seguir ao usar o modelo de conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture:

Campo	Razão
Arquivo de dados do conjunto de folhas	O arquivo DST é sempre armazenado na pasta raiz do projeto.
Visualização do modelo	Os locais de desenho da vista do modelo não são rastreados no AutoCAD Architec conjuntos de folhas de tura. Eles são automaticamente retirados das visualizações do projeto. Em um conjunto de folhas do AutoCAD, esse campo exibe os caminhos e nomes de pastas que contêm desenhos usados pelo conjunto de folhas.
Bloco de rótulos para visualizações	Estes são armazenados no tem de exibição pratos.
Blocos de chamada	Eles estão localizados nas Ferramentas paleta.

Machine Translated by Google

Campo	Razão
Nome, Número, Fase, Marco sob Controle do Projeto	Você associa as informações do projeto ao arquivo do projeto (APJ), em vez do conjunto de folhas do projeto, quando está trabalhando em um projeto de arquitetura do AutoCAD. Para obter informações sobre como associar informações a um projeto, consulte Criando um novo projeto na página 313 e Trabalhando com propriedades do projeto na página 318. **OBSERVAÇÃO** Se você inserir um nome e número de projeto em Controle de projeto na caixa de diálogo Propriedades de conjuntos de folhas diferentes do nome e número do projeto inseridos em Criando um novo projeto na página 313, receberá uma mensagem de erro ao editar o projeto , e será solicitado a consolidar as informações. Portanto, é altamente recomendável deixar os campos de controle de projeto no modelo de conjunto de folhas em branco.
Local de armazenamento de planilhas	As planilhas de um projeto são sempre armazenadas na pasta Sheets do projeto ou em uma de suas subpastas.

9 Na caixa de diálogo Propriedades do conjunto de folhas, em Conjunto de folhas, clique na configuração do arquivo de substituições de configuração de página para definir substituições para o projeto.

10 Na caixa de diálogo Selecionar modelo, selecione um modelo de desenho (DWT) arquivo e clique em Abrir.

OBSERVAÇÃO Selecione um modelo que contenha layouts de espaço de papel nomeados e certifique-se de que suas áreas de plotagem tenham sido definidas como Layout. Caso contrário, você não poderá usá-los como substituições de configuração de página.

Nenhuma das outras configurações em Conjunto de folhas é aplicada ao usar o modelo de conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

11 Em Sheet Creation, você define configurações para as folhas que você cria dentro do conjunto de folhas.

12 Para definir um layout padrão para novas planilhas, clique na configuração de Modelo de criação de planilha.

13 Em Selecionar layout como modelo de folha, clique em para procurar um arquivo de desenho (DWG) ou modelo (DWT) e clique em Abrir.

14 Na caixa de diálogo Selecionar desenho, selecione o layout padrão a ser usado para crie novas planilhas e clique em OK.

15 Selecione o layout padrão que deseja usar para criar novas folhas.

Em seguida, clique em OK.

16 Especifique se deseja ser solicitado a fornecer o modelo de folha toda vez que criar uma nova folha: **Se você deseja...**

	Então...
será solicitado um modelo de planilha toda vez que você criar uma nova planilha	selecione Sim para Solicitar modelo.
sempre use o modelo especificado	selecione Não para Solicitar modelo.

17 Para adicionar, editar ou excluir propriedades personalizadas, clique em Editar propriedades.

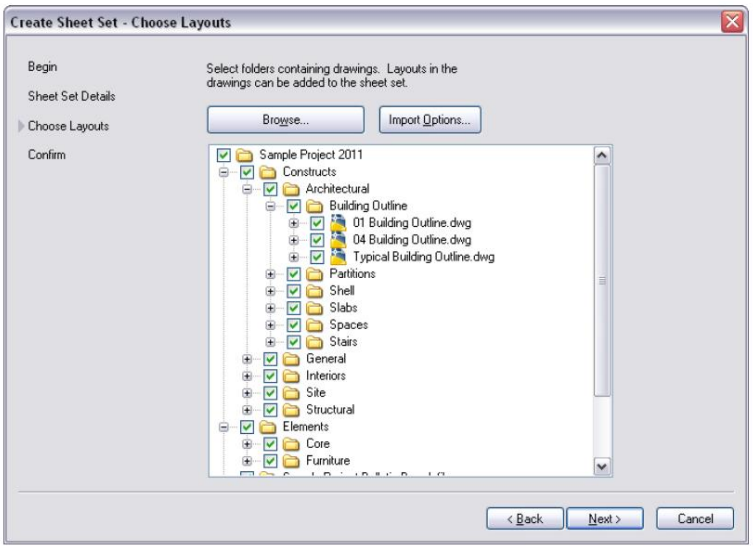
Para obter informações sobre propriedades personalizadas, consulte “Incluir informações com folhas e conjuntos de folhas” na Ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Ao trabalhar em um projeto do AutoCAD Architecture, normalmente você não usa propriedades personalizadas. Na maioria dos casos, você usa os detalhes do projeto no Navegador de projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

18 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Sheet Set Properties. Em seguida, clique em Avançar.

A caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - Escolher layouts é exibida.

Machine Translated by Google



Na caixa de diálogo Criar conjunto de folhas - Escolher layouts, você pode selecionar layouts de desenhos existentes e adicioná-los ao modelo de conjunto de folhas como folhas. Por exemplo, você pode fazer isso para converter planilhas herdadas em planilhas de projeto.

19 Para selecionar um ou mais desenhos dos quais copiar layouts para o modelo de conjunto de folhas, clique em Procurar.

20 Na caixa de diálogo Procurar pasta, selecione a pasta que contém o desenhos e clique em OK.

21 Expanda a pasta e o nome do desenho e selecione os layouts para ser incluído no modelo do conjunto de folhas.

22 Para remover um desenho ou pasta, selecione-o, clique com o botão direito do mouse e clique Remover.

23 Repita esta etapa para desenhos em outras pastas, se necessário.

24 Para prefixar os títulos das folhas com o nome do arquivo ou criar subconjuntos de conjuntos de folhas com base na estrutura da pasta, clique em Opções de importação, selecione as opções e clique em OK.

Machine Translated by Google

25 Clique em Avançar.

26 Verifique se todas as configurações para o novo conjunto de folhas estão corretas:

Se você deseja...	**Então...**
fazer alterações em uma ou mais configurações	clique em Voltar.
terminar de criar o modelo de conjunto de folhas	clique em Concluir.

OBSERVAÇÃO Você pode editar um conjunto de folhas de projeto no Sheet Set Explorer do Project Navigator, conforme descrito em Definindo as propriedades do conjunto de folhas de projeto na página 473. Você pode editar um conjunto de folhas de projeto no Sheet Set Manager do AutoCAD, conforme descrito em "Criar e gerenciar um conjunto de folhas" na Ajuda do AutoCAD.

Reencaminhar o Projeto

Use este procedimento para atualizar os caminhos de referência externa dentro do projeto depois de fazer alterações nos nomes ou localizações de elementos, construções ou exibições. Por exemplo, se você mover um arquivo de projeto para outra categoria ou renomeá-lo, deverá atualizar o arquivo que faz referência ao desenho alterado para refletir essa alteração na paleta Project Navigator.

AVISO Ao refazer o caminho de um projeto que foi salvo em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010, os desenhos são salvos no novo formato de arquivo. Você não poderá mais abrir esses desenhos em uma versão do AutoCAD Architecture anterior a 2010. A sincronização de um projeto com os padrões do projeto também salvará os desenhos do projeto no novo formato de arquivo.

Machine Translated by Google

Um repath é necessário depois de fazer qualquer uma das seguintes alterações no projeto:

- ÿ Mova o projeto para um local diferente
- ÿ Mover um arquivo de projeto para uma categoria diferente
- ÿ Renomear um arquivo de projeto
- ÿ Mover uma subcategoria de uma categoria para outra

Além de atualizar os arquivos do projeto, o repathing também atualizará os caminhos dos seguintes arquivos:

- ÿ Caminhos para suportar arquivos, pastas e modelos armazenados na configuração do projeto, como modelos de desenho, caminho raiz do conteúdo da ferramenta ou desenhos de padrões do projeto.
- ÿ Caminhos para imagens referenciadas nos desenhos do projeto
- ÿ Caminhos para tabelas referenciando desenhos externos dentro dos desenhos do projeto

Quando você compacta um projeto e o envia para outro usuário que descompacta o projeto em um local diferente em outro computador, o projeto será atualizado em seu novo local quando for definido como atual pela primeira vez no novo computador.
Por exemplo, se seu projeto reside em C:\Projeto1\ e o usuário para o qual você o está enviando o descompacta em D:\Projeto1, as informações do caminho são atualizadas quando o novo usuário define o projeto como atual no AutoCAD Architecture. No entanto, isso será atualizado apenas se todos os caminhos do projeto estiverem corretos e atuais quando você os compactar. Se, por exemplo, você moveu o projeto para outro local em seu computador antes de compactá-lo e não o redirecionou antes de compactar, o repathing na máquina do novo usuário não funcionará corretamente. Antes de compactar e enviar um projeto, você deve certificar-se de que todos os caminhos de referência externos no projeto sejam válidos.

Você tem a opção de repathing:

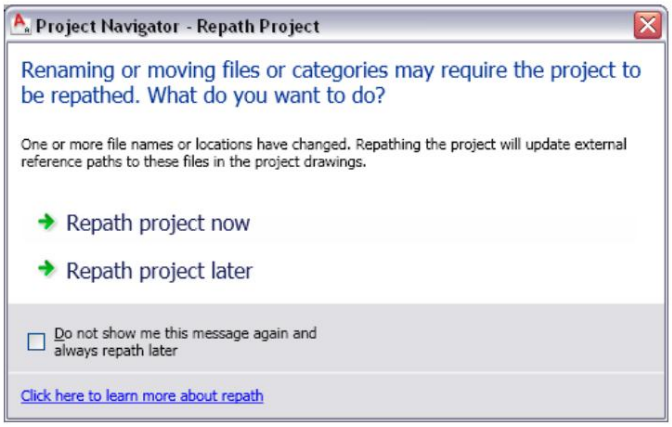
- ÿ Um único arquivo de projeto
- ÿ Todos os arquivos em uma categoria
- ÿ Todos os arquivos no projeto

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Altere o nome ou a localização de um arquivo de projeto ou pasta de projeto no Explorer do Desenho.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Project Navigator - Repath Project é exibida.



3 Especifique quando deseja que o repathing seja feito:

Se você quiser…	Então…
atualize todos os arquivos do projeto agora	clique em Projeto Repath agora.
atualize todos os arquivos do projeto mais tarde	clique em Repath projeto mais tarde. Se você fechar o projeto antes de refazer o caminho, os arquivos de desenho permanecerão em uma fila para atualização e serão exibidos na caixa de diálogo Fila de recaminho do projeto na próxima vez que você abri-lo. A fila de repath é compartilhada por todos os usuários que trabalham em um projeto e é salva de sessão para sessão.

4 Como alternativa, clique em para atualizar todos os arquivos no projeto a qualquer tempo.

Atualizando o navegador do projeto

Use este procedimento para atualizar a visualização do projeto na paleta Project Navigator.

Quando várias pessoas estão trabalhando no mesmo projeto simultaneamente, pode ocorrer que a visualização do Explorer do Desenho de uma pessoa na paleta do Project Navigator fique fora de sincronia com as alterações de outra.

Machine Translated by Google

Por exemplo, o usuário 1 está adicionando/movendo/excluindo construções de um projeto. Ao mesmo tempo, o usuário 2 está anotando as planilhas. O usuário 2 não é notificado automaticamente de que o usuário 1 removeu algumas construções do projeto. Se o usuário 2 tentar abrir uma construção removida do Project Navigator em sua máquina, uma mensagem de erro será exibida.

Para evitar essa situação, atualize o Project Navigator clicando em (Refresh Project) para que todos os itens sejam atualizados para refletir o status atual do projeto.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project .

Navigator **2** Clique na guia para a qual deseja atualizar a árvore de arquivos.

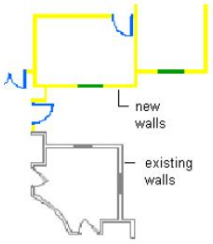
3 clique .

OBSERVAÇÃO É recomendável fazer isso com frequência durante uma sessão de projeto quando várias pessoas estiverem trabalhando no mesmo projeto.

Exibição de Objeto em Referências Externas

Quando você faz referência a um desenho de projeto em outro desenho de projeto - uma construção em uma vista ou uma vista em uma folha - o desenho referenciado usa as configurações de exibição do desenho hospedeiro (o desenho no qual ele é referenciado).

Em alguns casos, no entanto, você pode querer alterar a exibição de uma referência externa para uma visualização específica. Por exemplo, você pode querer exibir uma nova construção de paredes com sua configuração de exibição regular e uma construção de parede existente como uma imagem de fundo cinza claro, conforme exibido em uma configuração de exibição diferente.



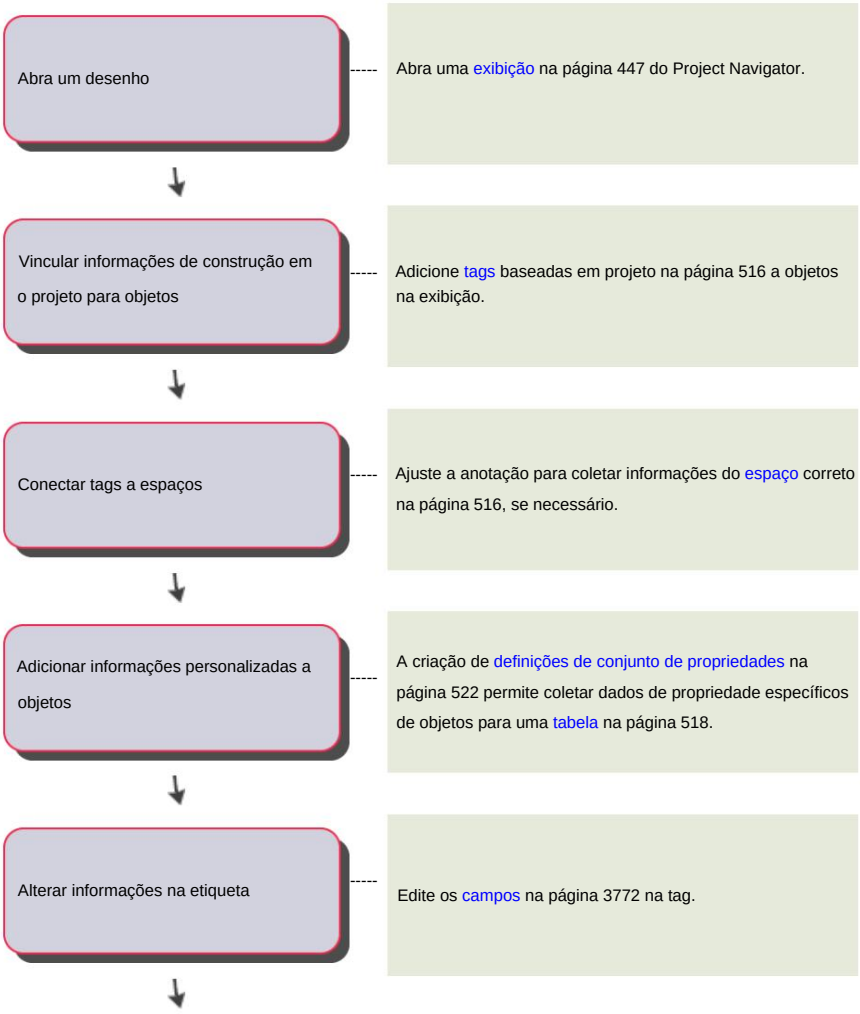
Para fazer isso, você pode definir em uma construção uma configuração de exibição chamada Existing Walls e atribuir uma cor cinza claro a ela. Ao referenciar a construção em uma vista durante a primeira fase do projeto, você usa a configuração de exibição regular para novas paredes. Ao fazer referência a essa construção em uma vista em uma fase posterior, você pode atribuir a configuração de exibição Existing Walls.

Machine Translated by Google

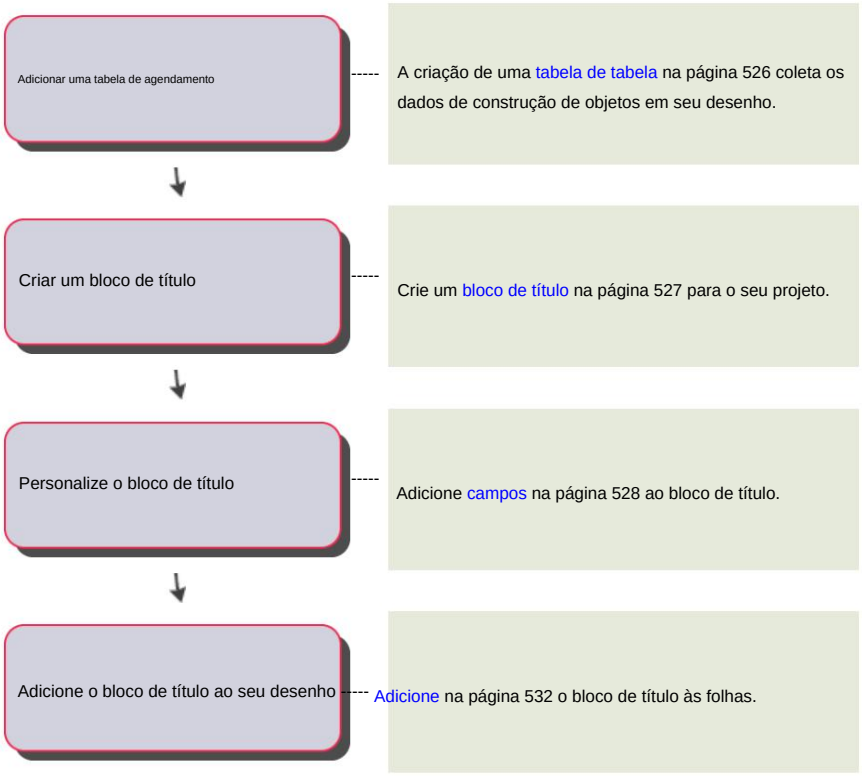
Para obter mais informações, consulte Especificando as configurações de exibição usadas em sobreposições de refex na página 824.

Fluxo de trabalho para anotar um projeto

O local mais apropriado para adicionar anotações é em um desenho de vista.



Machine Translated by Google



Gerando Espaços

Antes de começar a criar anotações para os objetos de construção, pode ser necessário criar espaços e informações de propriedade de espaço de seu projeto. Espaços e propriedades de tabela de espaço ajudam a relatar informações sobre os ambientes de um edifício, como números de ambientes, acabamentos de ambientes ou informações físicas como áreas líquidas e brutas, perímetros e modificadores de cálculo. Você pode facilmente criar espaços a partir de paredes e outros objetos de construção. Para obter mais informações, consulte Gerando espaços associativos na página 2904, Convertendo objetos, perfis e polilinhas em espaços não associativos na página 2951 e Tabelas básicas na página 3709.

Marcação em um projeto

Use este procedimento para marcar objetos em um desenho de projeto.

Machine Translated by Google

Um dos usos mais frequentes de anotação em um projeto é marcar os objetos individuais. É recomendável marcar objetos em desenhos de vista.

Você pode criar tags específicas do projeto que exibem informações do projeto ou usar as tags padrão de cronograma com base no projeto que estão nas paletas de ferramentas do Documento.

A diferença entre um identificador de cronograma padrão e um identificador de cronograma baseado em projeto é que um identificador de cronograma baseado em projeto reconhece o nível no projeto no qual o objeto está localizado. Quando desejar que essas informações adicionais sejam capturadas, use uma tag de cronograma baseada em projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionar tags usando ferramentas de marcação de agendamento na página 3718.

Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521, Criando uma definição de conjunto de propriedades com definições de propriedades do projeto na página 522 e Fluxo de trabalho para criar blocos de título na página 527.

1. Abra o desenho da vista no qual deseja adicionar suas tags.
2. Abra a paleta de ferramentas que contém a marca que deseja usar e selecione a ferramenta.

   As ferramentas de marca de projeto predefinidas estão localizadas no Catálogo de Documentação no Navegador de Conteúdo. Você pode adicionar essas ferramentas a qualquer paleta de ferramentas.
3. Selecione o objeto ao qual deseja anexar a marca.

   OBSERVAÇÃO Você pode selecionar um objeto dentro de uma referência externa.
4. Especifique a localização da etiqueta.
5. Se solicitado, digite os dados do conjunto de propriedades para o objeto na caixa de diálogo Editar dados do conjunto de propriedades e clique em OK.

   Para obter informações sobre como evitar que a planilha seja exibida toda vez que você adicionar uma tag, consulte Desativando a planilha Editar dados do conjunto de propriedades na página 3719.

   Se os dados do conjunto de propriedades ainda não estiverem anexados ao objeto, você pode anexar um conjunto de propriedades apropriado do desenho atual ou do arquivo Schedule Tables.dwg em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial ou Metric>* . Para obter mais informações sobre conjuntos de propriedades, consulte Definições de conjuntos de propriedades na página 3785.
6. Digite m, pressione ENTER e selecione vários objetos para marcar.
7. Como alternativa, pressione ENTER e adicione etiquetas de agendamento uma de cada vez.

Machine Translated by Google

Dados de conjunto de propriedades e tabelas de cronograma em projetos

Tabelas são tabelas que listam informações específicas sobre objetos selecionados em seu modelo de construção. Você pode criar diferentes tipos de tabelas anexando dados do conjunto de propriedades a objetos e estilos de objeto e, em seguida, extraindo e exibindo os dados em uma tabela de tabelas.

Para obter informações detalhadas sobre conjuntos de propriedades e tabelas de programação, consulte Programações e temas de exibição na página 3701.

Você pode agendar cada instância de cada referência externa individualmente. Por exemplo, se você tiver um elemento que contém uma porta típica, poderá fazer referência a esse elemento de porta cinco vezes em uma construção. Quando você cria uma tabela de portas na construção, todas as cinco instâncias do elemento de porta são programadas independentemente e podem ter dados exclusivos.

Quando você trabalha em um ambiente não relacionado ao projeto, geralmente anexa dados de propriedade a objetos diretamente no desenho. Ao usar o recurso Gerenciamento de desenho, você trabalha extensivamente com referências externas e geralmente marca objetos em refexs.

ÿ **Anexar dados do conjunto de propriedades a objetos em referências externas:** você pode, por Por exemplo, faça referência a uma construção em uma exibição e anexe conjuntos de propriedades na exibição aos objetos da construção referenciada. Anexar conjuntos de propriedades a referências externas funciona para qualquer nível aninhado, mas é recomendável anexar dados enquanto estiver em um desenho de vista.

ÿ **Anexar diferentes conjuntos de propriedades a instâncias individuais de um externo referência em um desenho hospedeiro:** você pode referenciar a mesma porta várias vezes no mesmo desenho hospedeiro e anexar diferentes conjuntos de propriedades a cada instância da porta. Dessa forma, você pode referenciar o mesmo elemento típico várias vezes em uma construção e agendar cada um de forma diferente.

ÿ **Acessar conjuntos de propriedades do elemento de origem ou desenho de construção, bem como conjuntos de propriedades de vistas ou folhas:** você pode criar um conjunto de propriedades com propriedades no desenho do elemento e outro conjunto de propriedades na folha e tabela na folha.

Exemplo: numerar uma porta em um projeto O exemplo a seguir mostra como você pode definir dados de propriedade que combinam propriedades de objeto com propriedades de projeto. O exemplo usa informações de espaço para mostrar como você pode usar definições de propriedade de fórmula e projeto. O

Machine Translated by Google

O diagrama a seguir mostra como um número de espaço pode ser construído a partir de informações sobre o espaço e no projeto.

Valor	Conjunto de propriedades Definição	Definição da Propriedade - Descrição	
2	Espaço	LevelNumber	Uma definição de propriedade do projeto, obtendo o ID de nível para o objeto do projeto atual
01	Espaço	BaseNumber	Uma definição manual de propriedade de auto-incremento
201	Espaço	Número do quarto	Uma definição de propriedade de fórmula, com a fórmula [LevelNum ber][BaseNumber]

Criando conjuntos de propriedades e tabelas de cronograma em um projeto

Trabalhe com dados e tabelas de conjuntos de propriedades da seguinte maneira:

1 Crie definições de conjunto de propriedades e estilos de tabela de cronograma que contenham as informações necessárias do projeto.

Para obter mais informações, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521 e Criando uma definição de conjunto de propriedades com definições de propriedades do projeto na página 522.

Você pode criar definições de conjunto de propriedades e estilos de tabela de cronograma em diferentes locais no ambiente do projeto:

ÿ No arquivo AutoCAD Architecture Schedule Tables.dwg

ÿ Em seu próprio desenho de definições de conjunto de propriedades definidas pelo usuário

ÿ No modelo de desenho

ÿ No desenho

OBSERVAÇÃO Para anexar uma definição de conjunto de propriedades a uma referência externa, importe-a para o desenho do objeto. Isso é feito automaticamente quando você arrasta um identificador do DesignCenter para o desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO O desenho que contém as definições do conjunto de propriedades não precisa fazer parte do projeto. Você pode importar e usar definições de conjunto de propriedades de qualquer arquivo de desenho acessível a você.

Há várias diretrizes que podem ajudá-lo a decidir em qual definição de conjunto de propriedades colocar as definições de propriedade:

ÿ As definições de propriedades não manuais — ou seja, Definições de propriedades automáticas, de fórmula, de classificação, de material e de projeto — podem, em muitos casos, ser definidas em definições de conjuntos de propriedades aplicadas a estilos. Se uma definição de conjunto de propriedades for aplicada a objetos que não possuem estilos, não importa onde a definição de propriedade é definida.

ÿ As definições de propriedades manuais que contêm dados que não mudam para cada instância de um estilo devem ser definidas nas definições do conjunto de propriedades aplicadas aos estilos.

ÿ Definições de propriedades manuais contendo dados que mudam para cada instância de um estilo deve ser definida nas definições do conjunto de propriedades que são aplicadas aos objetos.

2 Anexe a definição do conjunto de propriedades a um objeto ou estilo em um projeto desenho.

Você pode anexar um conjunto de propriedades a um objeto em vários estágios do projeto. Você pode anexar dados do conjunto de propriedades a uma referência externa e também substituir conjuntos de propriedades existentes da referência externa no desenho hospedeiro. Por exemplo, você pode anexar uma definição de conjunto de propriedades a uma porta em um elemento e, em seguida, substituir esse conjunto de propriedades por um estendido ao fazer referência a essa porta em uma construção. Você também pode criar um elemento sem conjuntos de propriedades, referenciá-lo em uma construção e uma exibição e anexar um conjunto de propriedades lá.

OBSERVAÇÃO A substituição das definições do conjunto de propriedades funciona apenas para os conjuntos de propriedades anexados aos objetos. Os conjuntos de propriedades anexados a estilos não podem ser substituídos quando referenciados em outro desenho.

Para obter mais informações, consulte Anexando dados de conjuntos de propriedades a objetos na página 3773 e Anexando conjuntos de propriedades a objetos a partir de referências externas na página 523.

Machine Translated by Google

As diretrizes a seguir ajudam você a selecionar o local correto para anexar conjuntos de propriedades a objetos dentro de um projeto:

- As definições do conjunto de propriedades que são aplicadas aos estilos devem ser anexadas aos estilos no desenho que contém o estilo.
- As definições do conjunto de propriedades que são aplicadas a objetos e que contêm dados que não mudam para cada instância do objeto referenciado externamente devem ser anexadas ao próprio objeto no desenho referenciado externamente.
- As definições do conjunto de propriedades que são aplicadas a objetos e que contêm dados que mudam para cada instância do objeto referenciado externamente devem ser substituídas na referência externa, geralmente no nível de construção do projeto.

Essas diretrizes são recomendações. A localização dos dados de propriedade também depende dos processos e do fluxo de trabalho que você estabeleceu em seu ambiente de trabalho.

3 Abra o desenho do projeto no qual deseja colocar a tabela de cronograma.

4 Se necessário, anexe conjuntos de propriedades a objetos a serem agendados a partir de referências externas ou substitua os conjuntos de propriedades desses objetos nas referências externas que os contêm.

Para obter mais informações, consulte Anexando conjuntos de propriedades a objetos a partir de referências externas na página 523.

5 Crie tabelas de tabela no desenho.

Para obter mais informações, consulte Criando uma tabela de cronograma em um projeto na página 526.

Propriedades do Cronograma do Projeto

Uma definição de propriedade de projeto pode ser definida em uma definição de conjunto de propriedades para que um objeto tenha acesso a informações sobre o projeto no qual está localizado atualmente.

Estas propriedades do projeto estão disponíveis:

Propriedade	Descrição
Nome	Nome do projeto
Descrição	Descrição do projeto

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Número	Número do projeto
Localização	Localização do arquivo do projeto no disco rígido ou unidade de rede
Número de níveis	Número total de níveis em seu projeto
ID do nível	ID do nível em que o objeto está
Elevação de nível	Elevação do nível em que o objeto está
Nível Altura	Altura do nível em que o objeto está
Número de Divisões	Número total de divisões em seu projeto
ID da divisão	ID da divisão em que o objeto está
Nome da planilha	Nome do desenho da folha que contém o objeto
Descrição da folha	Descrição do desenho da folha que contém o objeto
Detalhes do projeto: Dados do Projeto, Melhorias Propostas, Descrição Legal do Local, Dados do Proprietário, Informações do Local Fontes, serviços públicos, dados financeiros e método de tratamento	Propriedades para todos os detalhes do projeto criados em Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

Para obter informações gerais sobre como criar definições de conjunto de propriedades, consulte Criando uma definição de conjunto de propriedades na página 3803.

Criando uma definição de conjunto de propriedades com propriedade do projeto Definições

Use este procedimento para criar uma definição de conjunto de propriedades contendo definições de propriedade do projeto.

Para obter uma lista de propriedades de projeto disponíveis, consulte Propriedades do cronograma do projeto na página 521.

Machine Translated by Google

Para obter informações gerais sobre como criar definições de conjunto de propriedades, consulte Criando uma definição de conjunto de propriedades na página 3803.

OBSERVAÇÃO Uma definição de conjunto de propriedades pode conter diferentes tipos de definições de propriedade, como propriedades automáticas, propriedades de projeto, fórmulas e classificações.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e clique em Definições do conjunto de propriedades.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Novo.

4 Digite um nome para a nova definição do conjunto de propriedades e pressione *ENTER*.

5 Clique na guia Aplica-se a e defina se a definição do conjunto de propriedades deve ser aplicada a objetos ou a estilos de objeto.

6 Selecione as entidades ou estilos aos quais a definição do conjunto de propriedades deve ser aplicada.

Normalmente, você anexaria informações do projeto a objetos como espaços, paredes, portas, janelas e paredes cortina.

7 Clique na guia Definição.

8 Clique .

As propriedades gerais do projeto são listadas. Se você tiver criado detalhes do projeto, conforme descrito em Propriedades do cronograma do projeto na página 531, eles também serão listados e poderão ser selecionados para a definição do conjunto de propriedades.

9 Selecione uma propriedade do projeto.

10 Insira um nome e clique em OK.

11 Repita as etapas 8 a 10 para cada propriedade do projeto que deseja adicionar à definição do conjunto de propriedades.

12 Se necessário, adicione outras propriedades à definição.

13 Clique em OK duas vezes.

Anexando conjuntos de propriedades a objetos de referências externas

Use este procedimento para anexar conjuntos de propriedades a objetos em referências externas.

Este tópico explica os seguintes procedimentos:

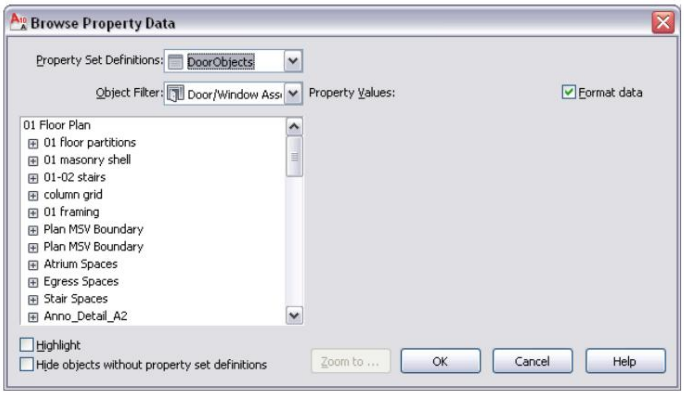
ÿ Anexar conjuntos de propriedades a objetos de referências externas.

Machine Translated by Google

ÿ Anexar diferentes conjuntos de propriedades a diferentes instâncias da mesma referência externa. Por exemplo, você pode referenciar as mesmas plantas baixas em vários níveis e agendar cada nível de forma diferente.

1 Faça referência a um desenho de projeto, como um elemento ou uma construção, em outro desenho de projeto, como uma vista ou uma folha de plotagem.

2 Abra a paleta de ferramentas Agendamento e selecione a propriedade Procurar Ferramenta de dados.



3 Em Definições do conjunto de propriedades, selecione a definição do conjunto de propriedades do desenho hospedeiro com o qual deseja trabalhar.

4 Expanda a referência externa desejada na árvore, até que você possa ver o objeto desejado.

5 Anexar dados do conjunto de propriedades a

objetos: **Se você deseja…**	**Então…**
anexar um conjunto de propriedades do desenho hospedeiro a um objeto em uma referência externa	Se nenhuma definição de conjunto de propriedades com o mesmo nome tiver sido anexada ao objeto, a fileira de caixas imediatamente ao lado dele está vazia. Marque a caixa para marcá-la. Um conjunto de propriedades é anexado diretamente ao objeto. Ele é exibido no lado direito e pode ser editado.
substituir um conjunto de propriedades de uma referência externa por um conjunto de propriedades do desenho hospedeiro	Se um conjunto de propriedades com o mesmo nome tiver sido anexado a um valor inferior nível para a referência externa, uma caixa somente leitura é exibida na

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	nível apropriado. Selecione a caixa nesse nível ao lado do objeto. O conjunto de propriedades é anexado à referência externa no nível selecionado como uma substituição para o objeto. Se uma definição de conjunto de propriedades com o mesmo nome selecionado acima existe na referência externa, ele a usa, caso contrário, a definição do conjunto de propriedades no desenho hospedeiro é copiada para a referência externa. O conjunto de propriedades é exibido à direita e é editável.
anexar diferentes conjuntos de propriedades a diferentes instâncias de um externo referência	Expanda a instância desejada da referência externa na árvore. Selecione a caixa ao lado da instância do objeto. Para anexar um conjunto de propriedades diferente a outra instância, selecione uma definição de conjunto de propriedades diferente, expanda uma instância diferente do externo referência e anexe o conjunto de propriedades a ela.
remover um conjunto de propriedades do desenho hospedeiro para uma referência externa	desmarque a caixa no nível apropriado ao lado do objeto desejado.

6 Se necessário, diminua o número de objetos exibidos na árvore:

Se você quiser…	Então…
mostrar apenas um tipo de objeto no árvore	selecione o objeto apropriado em Filtro de Objeto.
mostrar apenas os objetos que já possuem o conjunto de propriedades selecionado anexado em algum nível	desmarque Ocultar objetos sem definições de conjunto de propriedades.

7 Se não tiver certeza se selecionou o objeto correto na referência externa, clique em Realçar para marcar o objeto na área de desenho.

8 Para exibir o objeto correto na área de desenho, clique em Zoom to.

Machine Translated by Google

9 Se necessário, edite os dados do conjunto de propriedades à direita.

10 Para exibir as propriedades com o estilo de formato de dados correto da definição do conjunto de propriedades, selecione Formatar dados.

11 Clique em OK.

Criando uma tabela de cronograma em um projeto

Use este procedimento para criar uma tabela de tabela que contém dados de propriedade de um desenho externo, como um desenho de projeto.

As tabelas de tabela podem conter informações de referências externas e referências de bloco, que normalmente devem existir no mesmo desenho que a tabela de tabela. As tabelas de tabela agora especificam opcionalmente um desenho externo, que é programado como se fosse uma referência externa no mesmo desenho da tabela.
A vantagem disso é que os gráficos do desenho externo não precisam ser gerados para preencher os dados da tabela.

Para obter informações gerais sobre como adicionar tabelas de agendamento, consulte Schedules na página 3701.

DICA Para garantir que a paleta Propriedades seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique com o botão direito do mouse na área de desenho e clique em Propriedades.

---

1 Abra a folha para conter a tabela de agendamento.

2 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma tabela
Ferramenta de tabela.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Selecione um estilo.

5 Em vez de selecionar objetos no desenho, pressione *ENTER*.

6 Especifique o ponto de inserção da tabela de agendamento.

7 Especifique o tamanho da tabela de agendamento.

Uma tabela de programação sem linhas é inserida no desenho.

8 Selecione a tabela vazia, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

9 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Externo
Fonte.

10 Para Programar desenho externo, selecione Sim.

As configurações de Desenho Externo são exibidas, com uma lista contendo todos os desenhos no diretório Vistas do projeto atual. Cada desenho deve corresponder a uma vista definida no projeto. Se não

Machine Translated by Google

projeto está ativo, a lista contém todos os desenhos no último diretório visitado.

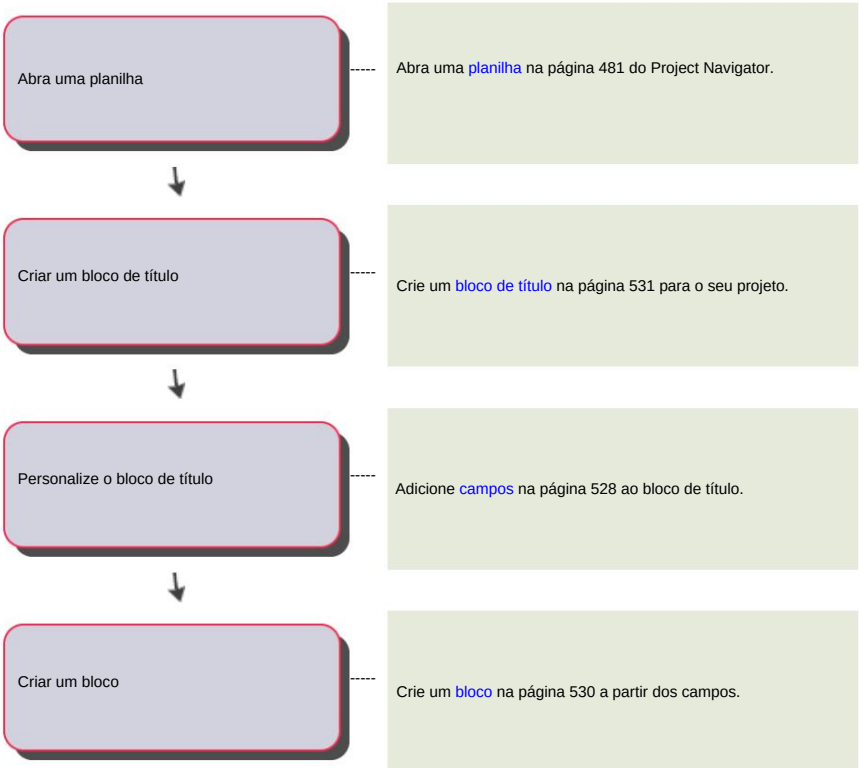
11 Selecione a visualização que deseja agendar.

OBSERVAÇÃO A configuração para Nome do desenho externo é exibida somente se você tiver selecionado Sim para Programar desenho externo.

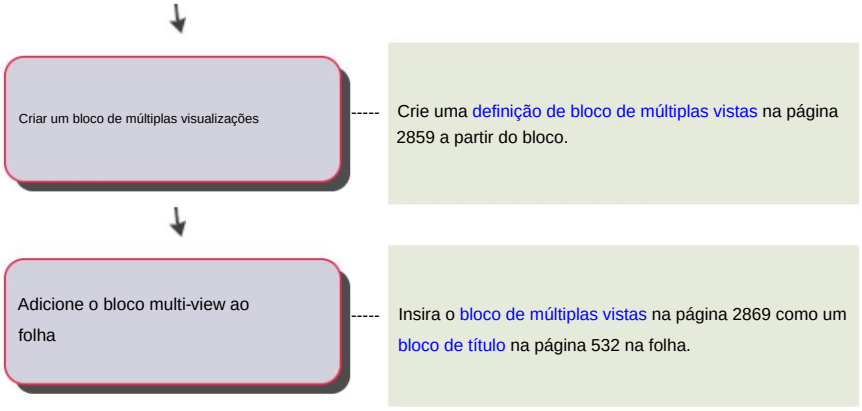
Se o desenho da vista externa desejado não for exibido na lista, selecione Procurar e localize-o.

Fluxo de trabalho para criar blocos de título

Você pode criar blocos de título que exibem informações específicas do conjunto de folhas ou do projeto. Quando as informações mudam, elas são atualizadas no bloco de título.
Um bloco de título pode ser um bloco de múltiplas visualizações ou um bloco com campos que incluem informações do projeto de atributos do projeto.



Machine Translated by Google

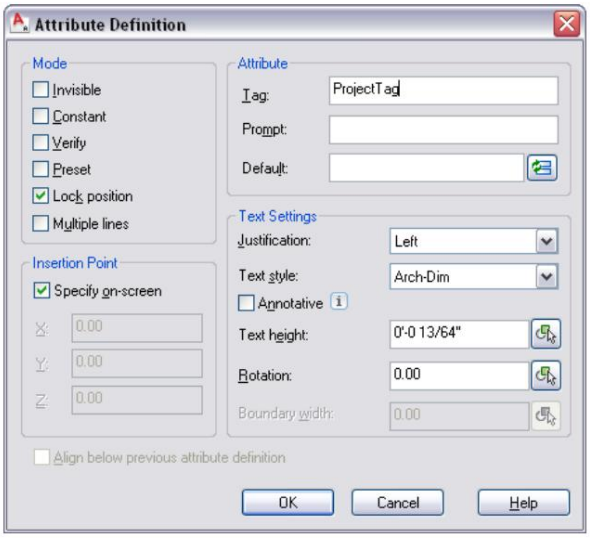


Um bloco de título normalmente seria colocado em um modelo de folha ou em um desenho de folha. Se estiver em um modelo de folha, você pode usá-lo para todos os desenhos de folha baseados nesse modelo.

Adicionando atributos de projeto

Use este procedimento para criar atributos de projeto para um bloco de título no desenho.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Atributos ÿ Definir atributos .

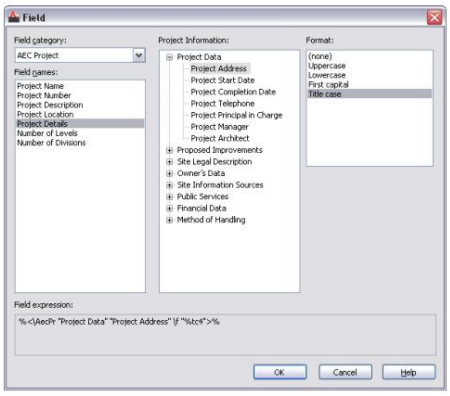


2 Na caixa de diálogo Definição de atributo, insira um nome para Tag.

Machine Translated by Google

3 clique para Padrão.

A caixa de diálogo Campo é exibida.



4 Na caixa de diálogo Campo, selecione a categoria de campo que deseja exibir no bloco de título.

Por exemplo, se você deseja exibir detalhes do projeto, selecione Projeto AEC para a categoria Talhão e, em seguida, selecione Detalhes do projeto para nomes de Talhão.

5 Selecione o formato de texto para Formatar e clique em OK.

6 Clique em OK para adicionar o atributo.

Para obter mais informações, consulte Anexar dados a blocos (atributos de bloco) na Ajuda do AutoCAD.

7 Repita as etapas 1 a 5 para adicionar atributos adicionais ao título do projeto bloquear.

8 Complete o bloco de atributo com linhas e bordas.

O resultado é uma série de atributos e elementos gráficos em seu desenho.
Seu bloco de atributos pode ter esta aparência:

Machine Translated by Google

title block detail
with attributes
displayed

title block detail
with project
number data

Criando um bloco de projeto

Use este procedimento para criar um bloco que contém os atributos do projeto que você deseja exibir em um bloco de título do projeto. Para obter informações sobre como adicionar atributos, consulte Adicionar atributos de projeto na página 538.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Bloco ÿ Criar bloco **2** Na .

caixa de diálogo Definição de bloco, insira um nome para o bloco.

3 Clique em Selecionar objetos e selecione os atributos e gráficos para incluir no bloco de título.

4 Para Unidade de bloco, selecione Sem unidade.

5 Continue criando o bloco conforme descrito em Criar blocos em um desenho na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Criando um bloco de múltiplas visualizações para um bloco de título

Use este procedimento para criar um bloco de múltiplas vistas que contém os blocos que você deseja exibir no bloco de título do projeto. Para obter informações sobre como criar blocos, consulte Criar blocos em um desenho na Ajuda do AutoCAD.

Para obter informações detalhadas sobre blocos de múltiplas visualizações, consulte Criando definições de blocos de múltiplas visualizações na página 2856.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos multifuncionais.
3. Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de múltiplas vistas e clique em Novo.
4. Insira um nome para a nova definição de bloco de múltiplas vistas e pressione *DIGITAR*.
5. Selecione a nova definição de bloco de múltiplas vistas, clique com o botão direito do mouse e selecione Editar.
6. Clique na guia Exibir blocos.
7. Selecione uma representação de exibição para o bloco de título.

   Normalmente, você exibiria um bloco de margens e carimbo em vistas de planta e vistas refletidas.
8. Clique em Adicionar.
9. Selecione o bloco definido em Criando um bloco de projeto na página 530 e clique em OK.
10. Selecione as direções da vista para o bloco.
11. Repita as etapas 6 a 10 para cada representação de exibição na qual deseja que o bloco de título seja exibido.
12. Clique em OK duas vezes.

Criando uma ferramenta para um bloco de título

Use este procedimento para criar uma ferramenta para inserir o bloco de título em um desenho. Supõe-se que você já tenha definido o bloco de múltiplas visualizações, conforme descrito em Criando um bloco de múltiplas visualizações para um bloco de título na página 531.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.
3. Localize a definição de bloco de múltiplas vistas que deseja transformar em um ferramenta e arraste-a para a paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

4 Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.

Inserindo o Bloco de Título em uma Folha

Use este procedimento para inserir um bloco de título em um desenho usando uma ferramenta que você criou. Consulte Criando uma ferramenta para um bloco de título na página 531.

Como visualizar atributos e dados do bloco de título

title block detail
with attributes
displayed

title block detail
with project
number data

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator **2** .

Na guia Folhas, abra a folha na qual deseja colocar o bloco de título.

3 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de bloco de título que deseja usar.

4 Especifique o ponto de inserção para o bloco de título.

5 Se necessário, especifique a escala e a rotação do bloco de título.

6 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Dimensionando um Projeto

Use este procedimento para dimensionar objetos em um desenho de projeto.

Na fase de documentação de um projeto, você cria dimensões detalhadas de objetos. As cotas AEC podem ser anexadas a objetos em um desenho ou a objetos em uma referência externa. Você pode dimensionar objetos em desenhos de origem, como elementos ou construções, ou pode dimensioná-los em desenhos de nível superior, como vistas ou folhas.

Para obter informações detalhadas, consulte Dimensões AEC na página 3349.

1 Abra o desenho do projeto no qual deseja adicionar uma dimensão.

Este pode não ser o desenho no qual o objeto a ser dimensionado está localizado. Pode ser um desenho que faça referência ao objeto. Para obter mais informações, consulte Dimensões associativas em referências externas na página 3363.

2 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um AEC ferramenta de dimensão.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Selecione um estilo.

5 Na área de desenho, selecione os objetos a serem dimensionados.

6 Pressione *ENTER.*

7 Especifique a posição da nova dimensão:

Se você quiser…	**Então…**
insira o grupo de dimensão paralelo ou perpendicular ao objeto dimensionado	arraste o cursor na direção desejada e clique no desenho no ponto de inserção desejado. **OBSERVAÇÃO** Se seu conjunto de seleção contém objetos com direções diferentes, a direção do primeiro objeto selecionado define as direções paralela e perpendicular.
insira o grupo de dimensões em uma rotação especificada	insira **r** (Rotação) na linha de comando e pressione *ENTER.* Em seguida, insira um ângulo de rotação clicando em

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	no desenho ou inserindo um na linha de comando. Pressione *ENTER* e clique no desenho no ponto de inserção desejado. **NOTA** Se o seu conjunto de seleção contiver objetos com direções diferentes, a rotação é calculada com referência ao primeiro objeto selecionado.
insira o grupo de dimensões alinhado paralelamente a um objeto que não seja o objeto dimensionado	digite **a** (alinhar) na linha de comando e pressione *ENTER.* Em seguida, selecione o objeto ao qual deseja alinhar o grupo de dimensões. Pressione *ENTER* e clique no desenho no ponto de inserção desejado. **NOTA** A direção do di grupo mension é dependente da rotação do escolhido objeto. A direção do desenho do objeto não tem influência na direção do grupo de dimensões.

Trabalhando com planos de corte em um projeto

Você pode definir um plano de corte global para cada configuração de exibição em um desenho e planos de corte individuais para objetos como paredes, paredes cortina e aberturas em paredes. Para obter mais informações, consulte Visualizando configurações de exibição na página 802.

O plano de corte global

Você pode definir um plano de corte para uma configuração de exibição em um desenho. Todos os objetos incluídos nessa configuração de exibição são cortados na altura definida na configuração de exibição, a menos que tenham uma sobreposição de plano de corte específico do objeto. Cada configuração de exibição pode ter um plano de corte diferente. Para mais

Machine Translated by Google

informações, consulte Planos de corte específicos do objeto na página 545 e Planos de corte globais na página 536.

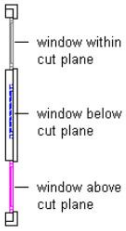
O plano de corte específico do objeto

Vários objetos podem substituir as configurações do plano de corte na configuração de exibição e usar seus próprios planos de corte: por exemplo, paredes, paredes cortina e escadas. Para obter mais informações, consulte Planos de corte específicos do objeto na página 545.

Faixa de exibição do plano de corte

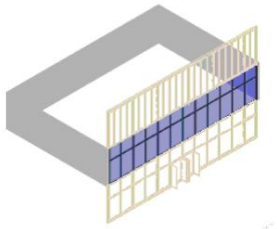
Um plano de corte é definido para uma altura específica, por exemplo, 1,4 metros. Objetos acima ou abaixo desse nível, por padrão, não são exibidos em uma vista de planta. Você pode, no entanto, definir uma faixa de exibição acima e abaixo do plano de corte. Os componentes do objeto dentro desse intervalo também são exibidos. Isso seria útil se você deseja exibir uma janela que fica acima ou abaixo do plano de corte, mas que deve ser incluída na exibição.

Visualizando as opções do plano de corte da janela de vista de planta



Você também usa um intervalo de exibição para definir vistas recortadas, como a vista do modelo de um segundo andar. Nesse caso, o intervalo de exibição define quais níveis exibir e quais níveis ocultar.

Visualização 3D recortada do segundo andar



Para obter mais informações, consulte Criando uma vista de modelo cortada na página 542.

Machine Translated by Google

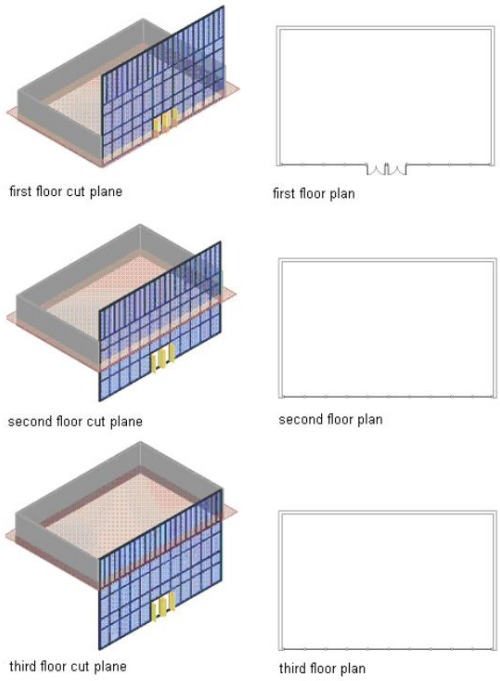
Planos de Corte e Níveis

Os níveis são representados separadamente por um ou mais arquivos e são montados em uma vista ou folha para representar todo o edifício.

Você define o plano de corte individualmente para cada nível de um edifício. Você cria um arquivo de desenho — uma construção ou uma vista — que representa o nível e atribui um plano de corte a uma configuração de exibição dentro do desenho.

As imagens a seguir ilustram uma parede cortina que abrange 3 níveis. As imagens à esquerda indicam o plano de corte para o desenho de nível associado. As plantas à direita mostram como a parede cortina seria exibida na vista de planta em cada nível. Observe a aparência diferente das portas e montantes nas várias plantas baixas.

Especificando 3 níveis de plano de corte



Planos de Corte Global

O plano de corte global corta todos os objetos em um desenho na mesma altura. É definido separadamente para cada uma das configurações de exibição que podem ser aplicadas

Machine Translated by Google

a um desenho, para que você possa ter, por exemplo, uma altura de plano de corte para uma vista de planta normal e outra altura de plano de corte para uma vista refletida.

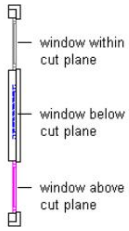
O plano de corte global é usado em todos os objetos que não possuem uma sobreposição de plano de corte específico do objeto. Para obter mais informações, consulte Planos de corte específicos do objeto na página 545.

Faixa de exibição do plano de corte global

Ao definir um plano de corte para uma configuração de exibição, você também define uma faixa de exibição acima e abaixo do plano de corte. Este é o intervalo no qual os objetos, mesmo quando não interceptam o plano de corte, são exibidos. Por exemplo, se você definir o plano de corte para 1,4 metros e definir a faixa visível acima do plano de corte em 2 metros e a faixa visível abaixo do plano de corte em 1 metro, seus objetos serão cortados em 1,4 metros. Objetos que ficam entre 1,4 metros e 2 metros, bem como objetos que ficam entre 1,4 metros e 1 metro também são exibidos, mas com exibição diferente para acima e abaixo do plano de corte. Os objetos que estão fora do alcance, por exemplo, uma janela inserida a 0,8 metros, não são exibidos.

OBSERVAÇÃO Os valores da faixa de exibição são calculados em relação ao WCS, não em relação à altura global do plano de corte.

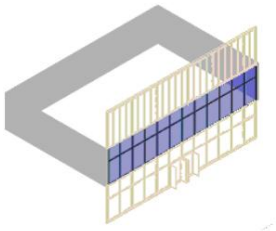
Vista plana de planos de corte de janela



Você também usa um intervalo de exibição para definir vistas recortadas, como a vista do modelo de um segundo andar. Nesse caso, o intervalo de exibição define quais níveis exibir e quais níveis ocultar.

Machine Translated by Google

Visualização 3D recortada do segundo nível



Para obter mais informações, consulte Criando uma vista de modelo cortada na página 542.

Propriedades de exibição para o intervalo de exibição do plano de corte

Muitos objetos têm componentes de exibição que você pode definir para exibição acima e abaixo do plano de corte. Por exemplo, um objeto abaixo do plano de corte pode ser exibido com linhas tracejadas e uma cor diferente. Se você quiser trabalhar com o intervalo de exibição, defina os componentes de exibição apropriados de acordo.

OBSERVAÇÃO Os componentes de exibição do plano de corte acima e abaixo são exibidos em algumas representações de exibição de tipo de planta, como planta, detalhe alto da planta, detalhe baixo da planta, tela da planta, refletida e tela refletida, bem como em representações de exibição definidas pelo usuário que são com base em qualquer uma dessas representações de exibição.

Os seguintes objetos têm componentes de exibição acima e abaixo do plano de corte:

Objeto	Componentes que podem ser definidos para acima e abaixo do plano de corte
Paredes cortina/unidades de parede cortina	Corpo da unidade de parede cortina/parede cortina
portas	Moldura/Painel/Parada/Giro/Limiar
Conjuntos de portas/janelas	Corpo do Conjunto Porta/Janela
Elementos de Massa	Corpo do elemento de massa
Grades	Guarda-corpo/corrimão/trilho inferior/poste
Lajes/Lajes de Telhado	Corpo da Laje/Contorno da Laje

Machine Translated by Google

Objeto	Componentes que podem ser definidos para acima e abaixo do plano de corte
Escadaria	Stringer/Stringer Facets/Riser/Riser Numbers/Nosing/Path Outline
Membros Estruturais	Corpo de viga/contraventamento/coluna
paredes	Corpo de parede
janelas	Vidro/Estrutura/Caixilharia/Peitoril

Para obter mais informações sobre como definir propriedades de exibição para objetos individuais, consulte os procedimentos apropriados para os objetos.

Definindo o plano de corte global e a faixa de exibição

Use este procedimento para definir o plano de corte e a faixa de exibição visível para uma configuração de exibição. Para obter informações sobre o sistema de exibição, consulte Configurações de exibição na página 796.

OBSERVAÇÃO Os valores inseridos para os intervalos Acima e Abaixo são os valores absolutos de altura calculados a partir da origem do WCS. Eles não são relativos ao plano de corte. Por exemplo, se você definiu o plano de corte global para 1,4 metros, defina a faixa visível acima do plano de corte para um valor superior a 1,4 metros; caso contrário, você obterá um intervalo de exibição inválido.

1 Acesse os controles do plano de corte global usando um dos seguintes métodos.

Se você quiser…	Então…
definir a altura global do plano de corte para a configuração de exibição atual	clique no valor para plano de corte no barra de status da janela de desenho. **OBSERVAÇÃO** Especifique um plano de corte que esteja dentro do intervalo de exibição ou altere o valor do intervalo de exibição para incluir a altura do plano de corte.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir a altura global do plano de corte para qualquer configuração de exibição	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de exibição . Em seguida, selecione uma configuração de exibição no painel esquerdo e clique na guia Plano de corte.

2 Defina o plano de corte e as faixas visíveis acima e abaixo do plano de

corte: **Se você quiser…**	**Então…**
definir a altura global do plano de corte para a configuração de exibição	insira o valor apropriado para Altura de corte.
definir a faixa visível acima do plano de corte	insira o valor apropriado para Exibição acima da faixa. **OBSERVAÇÃO** O valor inserido aqui é calculado a partir da origem do WCS e não é relativo à altura de corte.
definir a faixa visível abaixo do plano de corte	insira o valor apropriado para Exibição abaixo do intervalo. **OBSERVAÇÃO** O valor inserido aqui é calculado a partir do WCS ori gin, e não é relativo à altura de corte.

Você deve especificar um plano de corte que esteja dentro do intervalo de exibição ou ajustar o valor do intervalo de exibição para incluir a altura do plano de corte.

3 Clique em OK.

Exibindo o plano de corte para um nível específico

Use este procedimento para exibir o plano de corte para um nível específico em um projeto.

Machine Translated by Google

Normalmente, você deseja exibir o plano de corte do nível atual. No entanto, em alguns casos, você pode querer exibir um nível diferente. Por exemplo, você pode querer ver como uma parede cortina que abrange vários níveis em um projeto será exibida em cada nível.

Especificando diferentes resultados de planos de corte

result using first
floor cut plane

result using second
floor cut plane

1 No Project Navigator, abra uma construção com uma parede cortina.

2 Se necessário, mude para uma vista de planta.

3 Acesse os controles do plano de corte usando um dos seguintes métodos.

Se você quiser…	**Então…**
definir a altura do plano de corte para a configuração de exibição atual	clique no valor para plano de corte no barra de status da janela de desenho.
definir a altura do plano de corte para qualquer configuração de exibição	clique na guia Gerenciar ý Estilo e exibição painel ý Gerenciador de exibição . Em seguida, selecione uma configuração de exibição no painel esquerdo e clique na guia Plano de corte.

4 Clique em Calcular.

Este botão só está disponível quando o desenho faz parte de um projeto.
Ele usa as informações de nível inseridas em Criando um novo nível na página 365.

5 Na planilha Plano de corte, selecione o nível cuja vista de planta você deseja exibir no desenho atual.

Machine Translated by Google

Por exemplo, se você criou uma vista do primeiro andar, mas deseja exibir a vista de planta do segundo andar, selecione 2.

6 Selecione a altura do plano de corte do nível selecionado.

Por exemplo, para exibir o segundo nível em uma altura de corte de 1,4 metros, digite 1,4 aqui.

7 Clique em OK.

A faixa de exibição é adaptada para exibir a altura do nível selecionado.

Por exemplo, talvez você tenha um prédio de 3 andares com uma altura de piso de 2,75 metros para cada andar. Você criou uma vista do primeiro andar, mas deseja exibir o segundo andar com uma altura de corte de 1,4 metros. Na caixa de diálogo Plano de corte, insira 2 para nível e 1,4 para Altura do plano de corte acima do nível. Quando você clica em OK, o intervalo de exibição da exibição agora abrange o segundo nível. Os seguintes valores são inseridos na guia Plano de corte da configuração de exibição:

Nome do campo	Valor	Comente
Exibição abaixo do intervalo	2,75 metros	É aqui que o segundo nível começa.
Altura de corte	4,15 metros (2,75 metros + 1,4 metros)	Para exibir uma altura de corte de 1,4 metros, adicione 1,4 metros ao início o segundo nível em 2,75 metros.
Exibição acima do alcance 5,5 metros		O segundo nível começa a 2,75 metros e tem uma altura de base de 2,75 metros. esta res ulta em geral altura de 5,5 metros.

8 Clique em OK.

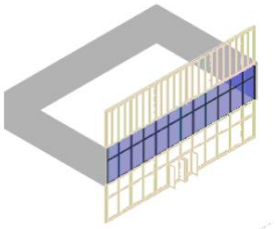
Criando uma vista de modelo recortada

Use este procedimento para criar uma vista de modelo recortada de um nível de construção.

Machine Translated by Google

Se um nível for atravessado por um elemento abrangente, como uma parede cortina ou um poço de elevador, você deseja exibir apenas as partes do elemento abrangente que realmente estão nesse nível. Você pode criar uma vista de modelo recortada que exibe apenas os objetos e intervalos de objetos dentro do intervalo de exibição definido pelo usuário.

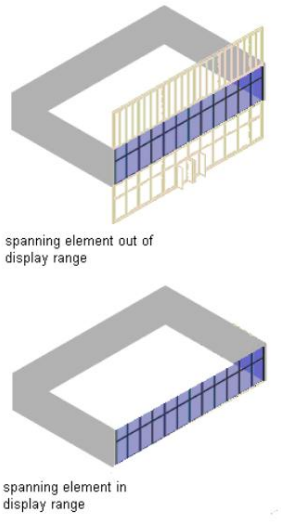
Visualização do modelo recortado



Algumas configurações de exibição para uma vista de modelo recortada são influenciadas pelos materiais atribuídos aos objetos recortados:

ÿ Exibição de intervalos de objetos fora do intervalo de exibição: você pode exibir o partes de um elemento abrangente que estão fora do intervalo de exibição do nível. Em alguns casos, talvez você queira exibir essas partes do objeto em uma cor mais clara e espessura de linha mais fina para sugerir a forma completa do objeto.

Visualização 3D do elemento de extensão dentro e fora do intervalo de exibição



Machine Translated by Google

A forma como essas partes são exibidas é definida no componente Sectioned Body dos materiais do objeto. Para obter informações sobre como definir a exibição do componente Corpo seccionado, consulte Corpo seccionado e limite seccionado na página 888 e Definindo a camada, cor e tipo de linha de uma definição de material na página 906.

ÿ Exibição de uma hachura de seção e um limite de seção onde o intervalo de exibição corta o objeto estendido: você pode escolher essa exibição para realçar a linha de corte.

A maneira como a hachura e o limite da seção são exibidos é definida no componente Hachura de seção dos materiais para o objeto. Para obter informações sobre como definir a exibição desses componentes, consulte a seção Componente de material de hachura na página 888Corpo secionado e limite seccionado na página 888 e Definindo a camada, a cor e o tipo de linha de uma definição de material na página 906.

1 Crie uma exibição contendo o nível desejado.

Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de vista na página 439.

2 Se necessário, alterne para uma visualização de modelo: por exemplo, SW Isometric.

3 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

4 Expanda Configurações.

5 Selecione a configuração de exibição atual.

Ele é exibido em texto em negrito.

6 Clique na guia Plano de corte.

7 Defina os intervalos de exibição Acima e Abaixo para serem idênticos ao nível altura.

Por exemplo, se o seu nível tiver 2,75 metros de altura, defina Exibir abaixo da faixa para 0,0 metros e Exibir acima da faixa para 2,75 metros.

OBSERVAÇÃO Para uma vista de modelo cortada, não é importante como você define o plano de corte, pois o plano de corte é exibido apenas em vistas de planta. Mantenha o valor original ou insira qualquer valor dentro do intervalo de exibição: por exemplo, 1,4 metros.

8 Expandir conjuntos.

9 Selecione o conjunto de exibição atual (exibido em negrito).

10 Clique na guia Opções de exibição.

Machine Translated by Google

11 Defina a exibição da vista do modelo recortado: **Se você deseja…**

	Então…
exibir os objetos no intervalo de exibição definido na etapa 7 com suas configurações de exibição regulares e os objetos fora do intervalo de exibição como corpo seccionado	selecione Objetos AEC de seção por Faixa de exibição definida em Configuração de exibição.
mostrar uma hachura de seção e uma seção limite onde os objetos estendidos são cortados pelo intervalo de exibição	selecione Mostrar materiais onde o intervalo de exibição intersecta os objetos AEC.
ocultar todas as partes de objetos estendidos fora do intervalo de exibição	selecione Ocultar componente de corpo seccionado.
suprimir a hachura da superfície de objetos dentro do intervalo de exibição	selecione Ocultar sombreamento de superfície.

12 Clique em OK.

Planos de corte específicos do objeto

Muitos objetos no AutoCAD Architecture têm configurações individuais para planos de corte que podem substituir a configuração do plano de corte da configuração de exibição.
Os planos de corte específicos do objeto são úteis quando você tem objetos de diferentes alturas em sua vista de planta. Isso acontece frequentemente quando você está trabalhando com uma janela no alto de uma parede.

OBSERVAÇÃO O plano de corte especificado deve estar dentro do intervalo de exibição ou você pode ajustar o valor do intervalo de exibição para incluir a altura do plano de corte.

Um plano de corte específico do objeto tem precedência sobre o plano de corte global na configuração de exibição. Para obter mais informações sobre o plano de corte global, consulte Planos de corte global na página 536.

Exemplo: substituindo o plano de corte para uma parede

O plano de corte específico do objeto faz parte das propriedades de exibição de um objeto.
Você pode defini-lo para um objeto individual, um estilo de objeto ou como padrão do sistema.

Para obter informações detalhadas sobre propriedades de exibição, consulte Representações de exibição na página 789 e Criando uma representação de exibição para um objeto na página 814.

Machine Translated by Google

DICA Se você deseja criar uma vista de modelo recortada, conforme descrito em Criando uma vista de modelo recortada na página 542, ou deseja exibir o plano de corte de um nível diferente, conforme descrito em Exibindo o plano de corte para um nível específico na página 540, certifique-se de desativar o plano de corte específico do objeto dos objetos incluídos. O plano de corte específico do objeto substitui o plano de corte global e, portanto, você pode obter resultados de exibição inesperados.

O seguinte é um exemplo de como definir um plano de corte para um estilo de parede. As etapas detalhadas para outros objetos podem variar um pouco. Para obter mais informações, consulte os capítulos de objetos individuais.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede para o qual deseja definir um plano de corte individual e clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione uma representação de exibição Plana ou Refletida.

5 Clique no botão Editar.

6 Clique na guia Plano de corte.

7 Selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição.

8 Para Altura do plano de corte, insira o plano de corte desejado.

9 Clique em OK 3 vezes.

Exemplo: Usando o plano de corte do objeto de ancoragem

Se um objeto ancorado usa o plano de corte de seu objeto hospedeiro ou o plano de corte da configuração de exibição é definido nas propriedades de exibição do objeto.
Você pode definir isso para um objeto individual, um estilo de objeto ou como padrão do sistema.

Para obter informações detalhadas sobre propriedades de exibição, consulte Representações de exibição na página 789 e Criando uma representação de exibição para um objeto na página 814.

O exemplo a seguir demonstra como definir uma janela ancorada para usar o plano de corte da parede à qual está ancorada. As etapas detalhadas para outros objetos podem variar um pouco. Para obter mais informações, consulte os capítulos de objetos individuais.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo de janela para o qual deseja definir o plano de corte quando ancorado e clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione uma representação de exibição Plana ou Refletida.

Machine Translated by Google

5 Clique no botão Editar.

6 Clique na guia Outro.

7 Selecione Respeitar plano de corte do objeto contêiner quando ancorado.

OBSERVAÇÃO Você deve usar essa configuração como padrão. Mesmo quando o plano de corte do objeto de ancoragem não difere do plano de corte global, esta configuração garante uma exibição correta do objeto ancorado nas vistas de planta.

8 Clique em OK 3 vezes.

Substituições de plano de corte específicas do objeto

Os seguintes objetos podem ter um plano de corte específico do objeto:

ÿ Paredes Cortinas

ÿ Unidades de parede cortina

ÿ Conjunto de porta/janela

ÿ Elementos de massa

ÿ Lajes de cobertura

ÿ Lajes

ÿ Escadas

ÿ Paredes

Planos de corte do objeto de ancoragem

Objetos como janelas ou portas geralmente são ancorados em paredes, paredes de cortina e conjuntos de janelas. Normalmente, você deseja que esses objetos ancorados tenham a mesma altura do plano de corte que o objeto no qual estão ancorados. No entanto, como o plano de corte do objeto de ancoragem pode ser definido pela configuração de exibição ou pelo próprio objeto, especifique no objeto ancorado se ele deve usar o plano de corte da configuração de exibição ou do objeto ao qual está ancorado.

Machine Translated by Google

Os seguintes objetos podem derivar seu próprio plano de corte do plano de corte do objeto ao qual estão ancorados:

ÿ Unidades de parede cortina

ÿ Portas

ÿ Conjuntos de portas/janelas

ÿ Janelas

Planos de Corte Manual

Você pode definir qualquer número de planos de corte manual para uma parede ou parede cortina. Os planos de corte manual são exibidos apenas quando estão dentro do intervalo de exibição.

Para obter informações sobre como definir o plano de corte manual, consulte:

ÿ Especificando a exibição do plano de corte de uma parede cortina na página 1538

ÿ Especificando a exibição do plano de corte de um estilo de parede na página 1305

ÿ Especificando a exibição do plano de corte de uma parede cortina na página 1538

ÿ Especificando a exibição do plano de corte de uma unidade de parede cortina na página 1664

ÿ Especificando a exibição do plano de corte de uma montagem de porta e janela na página 1802

Comandos de gerenciamento de desenho

Você pode executar determinados comandos do Drawing Management a partir da linha de comando. Esses comandos também estão disponíveis como botões da barra de ferramentas ou comandos do menu de contexto. Em alguns casos, por exemplo, ao criar rotinas LISP, você pode querer iniciá-las por meio da linha de comando.

Linha de comando: abrindo o navegador de projeto

Use este procedimento para abrir o Navegador de projeto na linha de comando.

ÿ Na linha de comando, digite **AecProjectBrowser.**

O Navegador de projeto é exibido.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar botão na guia Projetos do Projeto no Navegador.

Linha de comando: abrindo o navegador do projeto

Use este procedimento para abrir a paleta Project Navigator na linha de comando.

ÿ Na linha de comando, digite **AecProjectNavigator.**
A paleta Project Navigator é exibida.

NOTA Alternativamente, você pode clicar em na barra de ferramentas de acesso rápido.

Linha de comando: atualizando o projeto

Use este procedimento para atualizar o projeto na paleta Project Navigator na linha de comando.

ÿ Na linha de comando, digite **AecRefreshProject.**
A paleta Project Navigator é exibida e todas as guias são atualizadas para exibir o estado atual do projeto.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar botão em cada um dos Project Navigator nas guias.

Linha de comando: regenerando exibições

Use este procedimento para gerar novamente todas as exibições no projeto atual a partir da linha de comando. Ao regenerar uma visualização, você recarrega todas as referências externas usadas para gerar a visualização.

ÿ Na linha de comando, insira **AecRegenerateProjectViews.**
Todas as exibições no projeto atual são regeneradas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar botão na guia Visualizações do Projeto no Navegador.

Machine Translated by Google

Linha de comando: selecionando um novo ambiente de projeto

Use este procedimento para selecionar um novo ambiente de projeto na linha de comando.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar apenas projetos existentes na linha de comando. Para criar um novo ambiente de projeto, vá para o Navegador de projeto e crie um novo projeto conforme descrito em Definindo um projeto atual na página 312.

1 Na linha de comando, digite **AecSetCurrentProject** e pressione *DIGITAR.*

2 Insira o projeto que deseja definir como atual na linha de comando.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Projetos do Navegador de projeto e definir o novo projeto como atual no Navegador de projeto.

Linha de comando: fechando o navegador do projeto

Use este procedimento para fechar o Project Navigator na linha de comando.

ÿ Na linha de comando, digite **AecCloseProjectNavigator.**
A paleta Project Navigator está fechada.

Perguntas frequentes sobre desenho Gerenciamento

Este tópico contém perguntas e respostas que podem ajudá-lo a obter os resultados necessários ao trabalhar com o Gerenciamento de desenho.

O que devo considerar ao trabalhar com os arquivos XML no projeto?

Os dados do projeto de um modelo de construção estão contidos no arquivo APJ, que contém informações sobre o projeto geral, e nos arquivos XML que acompanham cada arquivo DWG. Ambos os tipos de arquivo são XML bem formados. Na maioria dos casos, você não deve tentar editar esses arquivos manualmente em um editor de XML, pois pode corromper o arquivo inadvertidamente. Para fazer alterações em seu projeto, use os comandos Project Browser e Project Navigator.

OBSERVAÇÃO Não exclua nenhum arquivo XML gerado pelo recurso Gerenciamento de desenho. Eles são vitais para o projeto.

Machine Translated by Google

Eu adicionei muitos detalhes do projeto no Navegador de projeto. Posso exportá-los para outro aplicativo?

Sim. Os detalhes do projeto inseridos no Navegador de projeto são armazenados no arquivo APJ do projeto, que é um arquivo XML bem formado. Se desejar exportar esses detalhes, crie uma cópia do arquivo APJ e exporte-o para qualquer aplicativo ou banco de dados XML. Se você quiser usar as categorias e itens de detalhes do projeto em outro projeto, use o arquivo APJ existente como modelo para o novo projeto.

O que devo fazer se meu arquivo APJ foi acidentalmente excluído ou corrompido?

Excluir ou corromper os arquivos APJ do projeto não tem influência nos arquivos DWG e XML contidos no projeto. No Navegador de projeto, o projeto não será mais exibido. Para recriar o projeto com um novo arquivo APJ, vá para o Navegador de projeto e crie um novo projeto com o mesmo nome no mesmo local de pasta do arquivo APJ anterior. Para obter instruções, consulte Criando um novo projeto na página 313. Em seguida, vá para o Project Navigator e arraste e solte as pastas Elements, Constructs, Views e Sheets do projeto do Windows Explorer nas guias correspondentes do Project Navigator . Isso reinsere os arquivos no projeto.

O que devo fazer se um arquivo XML for acidentalmente excluído ou corrompido?

Cada arquivo DWG dentro de um projeto possui um arquivo XML que contém as informações específicas do projeto. Se o arquivo XML acompanhante for acidentalmente excluído ou corrompido, o arquivo DWG não será mais reconhecido como parte do projeto e não será exibido no Explorer do Desenho. Para inseri-lo novamente no projeto, converta o arquivo DWG em um arquivo de projeto. Para obter instruções, consulte Convertendo um desenho em uma construção na página 393 e Convertendo um desenho em um elemento na página 417.

Posso limitar o acesso de outros usuários aos arquivos do projeto?

Você pode limitar a capacidade de outros usuários de editar e excluir arquivos de projeto usando as permissões de rede. Você pode limitar os direitos Excluir para todo o projeto, para que os usuários não possam excluir arquivos do projeto ou mover arquivos dentro do projeto. Você também pode considerar apenas limitar os direitos de exclusão à pasta do projeto superior (contendo o arquivo APJ) e permitir a exclusão nas subpastas.

Quanto espaço de arquivo adicional os arquivos do projeto precisarão?

Trabalhar com um projeto não requer grandes quantidades adicionais de espaço de arquivo em seu computador ou pasta de rede. Os arquivos XML têm menos de 10K, a maioria

Machine Translated by Google

deles em torno de 1-3K. O arquivo APJ é um pouco maior, mas na maioria dos casos também não excederá 10K.

Qual a melhor forma de arquivar um projeto?

Com o AutoCAD Architecture, você pode transmitir e arquivar um projeto eletronicamente. Para obter mais informações, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337.

Como alternativa, você pode copiar e colar um projeto no Windows Explorer. Todos os arquivos do projeto estão contidos em uma estrutura de pastas dentro da pasta do projeto superior, que também contém o arquivo APJ. Basta pegar a pasta do projeto superior e movê-la ou copiá-la para o local de arquivo desejado em uma pasta, CD ou fita streamer.

Qual seria a melhor forma de colocar Adendos, Alternativos ou As-Builts no projeto?

A forma como você organiza esses itens dependeria em grande parte de seus processos internos e fluxo de trabalho. Uma solução seria desenhar as alternativas como construções regulares e, em seguida, criar exibições especiais para elas.

Se você deseja apresentar plantas/elevações completamente diferentes para representar Alternativas, você pode usar divisões para representá-las; ao gerar a visualização, você só precisa incluir a divisão apropriada na visualização.

Em alguns casos, você também pode considerar copiar o projeto e colocar os Alternativos no projeto copiado. Para obter instruções, consulte Criando um novo projeto com base em um modelo (Copiando um projeto) na página 313. Se você copiar um projeto, no entanto, terá 2 conjuntos de arquivos diferentes para manter; o projeto copiado não retém nenhum vínculo com o original.

Como defino as localizações físicas de construções e elementos no edifício?

A localização dos objetos em um arquivo de projeto quando referenciados em outro arquivo de projeto depende da localização no arquivo original. Por padrão, os arquivos de projeto são referenciados em 0,0,0. Ao gerar uma vista, o nível mais baixo incluído nesta vista é colocado em um eixo Z de 0.

Ao referenciar um arquivo de projeto em outro arquivo de projeto, os pontos base diferentes de 0,0,0 são respeitados?

Sim. Ao fazer referência a elementos em construções e construções em visualizações, eles são inseridos em 0,0,0. Um ponto base (INSBASE) diferente de 0,0,0 dentro das construções e elementos é respeitado.

Machine Translated by Google

Posso substituir os pontos base dos arquivos de projeto ao referenciá-los em outros arquivos de projeto?

Não. Esse é o comportamento padrão do AutoCAD.

Posso bloquear construções e elementos em suas posições para evitar movê-los acidentalmente?

Sim. Se você deseja bloquear um elemento ou construção dentro do modelo de construção, bloqueie a camada na qual o elemento ou construção foi inserido.

Existe uma maneira fácil de copiar um elemento para várias construções de uma só vez?

Sim. Selecione o elemento no Explorer do Desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Anexar elemento a construções. Para obter instruções detalhadas, consulte Referenciando um elemento em várias construções na página 400.

Existe uma maneira fácil de copiar uma construção para vários níveis de uma só vez?

Sim. Existem 2 métodos para conseguir isso, que são descritos em Copiando um Nível com Construtos Atribuídos na página 367 e Copiando Construtos para Níveis na página 392.

Como faço para mover construções de um nível para outro?

Para mover uma construção para um nível diferente, altere sua atribuição de nível. Selecione a construção, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades no menu de contexto. Em seguida, escolha um nível diferente na matriz de atribuições. Para obter instruções detalhadas, consulte Alterando as propriedades de uma construção na página 404.

As limpezas de paredes funcionarão em paredes de divisões diferentes?

Sim. As paredes limpam referências externas, como divisões. Você só precisa ter certeza de que as linhas de base da parede estão na mesma elevação.

As dimensões AEC funcionarão com objetos de referências externas?

Sim. As cotas AEC são capazes de dimensionar objetos a partir de referências externas, mesmo quando estão aninhadas. Para obter informações detalhadas, consulte Dimensionando um projeto na página 533.

Marcas de agendamento e conjuntos de propriedades funcionarão com objetos de referências externas?

Sim. Tags de agendamento e definições de conjunto de propriedades são capazes de anotar objetos de referências externas, mesmo quando estão aninhados. Para detalhes

Machine Translated by Google

informações, consulte Identificação em um projeto na página 516 e Dados do conjunto de propriedades e tabelas de cronograma em projetos na página 518.

O Project Navigator MDI é compatível?

Não. Durante uma sessão de AutoCAD Architecture, apenas um projeto pode ser aberto por vez. Você pode abrir arquivos de diferentes projetos com o comando regular Abrir arquivo no menu Aplicativo. No entanto, você não vê o projeto associado na paleta Project Navigator.

Apêndice 1: Projetos Modelo

Um projeto-modelo é um projeto do AutoCAD Architecture usado como ponto de partida para um novo projeto. Os arquivos e a estrutura de pastas do projeto existente são usados para o novo projeto e são copiados para o local especificado.
Você pode acessar projetos de modelo ao criar um novo projeto no Navegador de projeto.

Depois de escolhido, o projeto-modelo é copiado para o novo local (selecionado na janela do Navegador de projeto antes de clicar no ícone Novo projeto) e, em seguida, reencaminhado automaticamente. Um projeto modelo fornece os benefícios equivalentes que os arquivos DWT fornecem para arquivos de desenho individuais. Os projetos modelo ajudam a acelerar a configuração do projeto e garantem os padrões e a consistência do escritório.

Usando o Projeto Modelo Comercial como modelo para um novo projeto

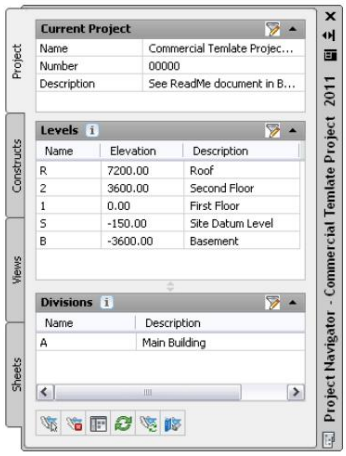
1. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Navegador de projeto .
2. Na janela Navegador de projeto, navegue até o local onde deseja criar o novo projeto e clique em .
3. Digite o nome e o número do projeto e clique em Criar de projeto modelo.
4. Navegue até o seguinte projeto: *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template\Commercial Template Project (Imperial)\Commercial Template Project (Imperial).apj.* Isso inclui construções baseadas nos Estados Unidos.

   Alternativamente, você pode selecionar a versão métrica.
5. Clique em OK e aguarde até que o projeto tenha concluído o repathing.

Machine Translated by Google

Níveis e Divisões

O Projeto Modelo Comercial inclui 5 níveis básicos para você começar.
Para obter informações detalhadas, consulte Criando um novo nível na página 365.



Se você estiver usando divisões para dividir o projeto lateralmente, configure-as imediatamente.

Nomenclatura de Arquivo de Projeto

Abaixo está um resumo dos possíveis nomes de arquivo com base nas recomendações do US National CAD Standard conforme adaptado ao Project Navigator e nas sugestões feitas aqui. Para informações completas e para adquirir uma cópia do NCS, visite: *http:// www.nationalcadstandard.org/.*

Um nome de arquivo de Modelo NCS é composto por uma Disciplina, mais um Código de tipo de desenho, seguido por uma enumeração (que normalmente corresponde ao número do andar), embora nem sempre. (As elevações, por exemplo, seriam apenas numeradas sequencialmente em qualquer ordem lógica.)

Por exemplo:

ÿ A-FP01 = Planta arquitetônica do primeiro andar

ÿ A-EL01 = Elevações Arquitetônicas (primeiro grupo de elevações; pode haver outros nomeados 02, 03, etc.)
O hífen é usado entre disciplina e código, mas não entre código e número.

Machine Translated by Google

NCS recomenda os seguintes códigos para arquivos de modelo. Use estas designações para nomes de arquivo de visualização:

ÿ FP = Planta baixa

ÿ SP = Plano do Local

ÿ DP = Plano de Demolição

ÿ QP = Plano de eQuipment

ÿ XP = Plano existente

ÿ EL = ELEvação

ÿ SC = Seção

ÿ DT = DeTail

ÿ SH = Esquemas

ÿ 3D = isométricos/3D

ÿ DG = Diagramas

Tecnicamente, FP seria usado para qualquer tipo de plano e cada um seria simplesmente enumerado. Portanto, a planta do primeiro andar pode ser: A-FP01, enquanto a planta do forro do primeiro andar pode ser: A-FP02. No entanto, A-FP02 para uma planta de teto no primeiro andar é confuso para a maioria das pessoas e é muito provável que você fique sem códigos com apenas 2 dígitos. Portanto, as seguintes abreviaturas são usadas quase universalmente pela maioria das empresas:

ÿ CP = Plano de Teto refletido

ÿ RP = Plano de Móveis

ÿ EP = Plano Ampliado

Embora A-3D01 seja tecnicamente correto para o nome de um modelo composto, o seguinte é recomendado:

ÿ CM = Modelo Composto

Portanto, o arquivo seria nomeado A-CM01. (Você também pode usar A-CM00 para o primeiro modelo composto em um conjunto. Não é tão crítico com qual número você começa.)

Machine Translated by Google

NCS não sabe nada sobre construções. Como seus nomes indicam o tipo e a função do desenho, eles são mais adequados para serem usados como nomes de arquivo de visualização. Considere nomes descritivos para Construtos como:

ÿ 01 Paredes

ÿ 01 Casca e Núcleo

ÿ 01 Andar

ÿ 01 Placa de Piso (não Planta)

ÿ Escada (para escadas estendidas)

ÿ 00 Escada (alternativa para escadas)

ÿ Telhado

ÿ 01 Laje

Para folhas, o sistema NCS está bem. Eles recomendam o número da folha, que normalmente inclui também o código da disciplina. O número está em 2 partes: o primeiro dígito é um código que indica o tipo de desenho e os 2 restantes são uma enumeração.

ÿ 1 = Plantas (vistas horizontais)

ÿ 2 = Elevações (vistas verticais)

ÿ 3 = Seções (vistas em corte)

ÿ 4 = Vistas em grande escala (plantas, seções e elevações que não são detalhes)

ÿ 5 = Detalhes

ÿ 6 = Cronogramas e Diagramas

ÿ 7 = Definido pelo usuário

ÿ 8 = Definido pelo usuário

ÿ 9 = Representações 3D (Isométricos, Perspectivas e Fotografias)

Exemplos:

ÿ A-101 - (Planta Arquitetônica do Primeiro Andar)

ÿ A-102 - (Planta Arquitetônica do Segundo Andar)

ÿ A-103 - (Planta de teto refletido do primeiro andar arquitetônico)

Machine Translated by Google

ÿ A-201 - (Elevações de Edifícios Arquitetônicos)

ÿ A-301 - (Seções de Edifícios Arquitetônicos)

Construções Incluídas no Projeto de Modelo Comercial

Todas as construções incluídas no Projeto Modelo Comercial são sugestões de organização de projeto comercial típico. Sinta-se à vontade para modificar o arranjo para atender às necessidades específicas do seu projeto e adicionar ou excluir arquivos conforme necessário. Alguns arquivos podem conter geometria; são espaços reservados que devem ser apagados pelos membros da equipe do projeto antes do início do trabalho. Simplesmente apague a geometria e desenhe a geometria real do projeto em seu lugar. Por exemplo, o arquivo de elemento de banheiro típico contém um retângulo e muitos arquivos incluem uma inserção de bloco de guia de área ao vivo.

Considerações Gerais para todos os Construtos

Normalmente, haverá pelo menos um constructo para cada nível e/ou divisão (se usado). No entanto, muitas vezes haverá muito mais do que isso. Os requisitos do projeto e dos membros da equipe serão um fator determinante na definição da quantidade exata e composição das construções por projeto. Alguns projetos terão muitas construções por andar, enquanto outros podem ter apenas uma por andar. Abaixo está uma breve descrição de cada construção incluída neste Projeto de Modelo Comercial. Sinta-se à vontade para adicioná-los ou excluí-los conforme necessário para atender às necessidades específicas de seu projeto e equipe. Você também pode fazer modificações no Projeto Modelo Comercial e salvá-lo como um projeto modelo personalizado para uso em projetos posteriores.

Construção de terreno

Esta construção destina-se a um modelo de terreno simples das condições do local do projeto. A construção do terreno é referenciada nos arquivos de planta do terreno, modelo composto, corte e vista de elevação.

Shell Construct

Várias construções de casca foram incluídas no Projeto de Modelo Comercial: uma para cada andar do edifício. Estas construções destinam-se à envolvente exterior do edifício. As várias construções de shell são

Machine Translated by Google

referenciado nos arquivos de plantas baixas, modelo composto, corte e vista de elevação.

Construir Núcleo

Esta construção destina-se a objetos que fazem parte do núcleo do edifício (como paredes, portas, etc.), excluindo as escadas e possivelmente os quartos de banho. As escadas devem ser desenhadas na construção de escadas separadas. Banheiros, se o layout for o mesmo em todos os níveis, podem ser desenhados aqui e copiados para cada nível. Caso contrário, eles podem ser criados como um arquivo de elemento como o arquivo de elemento de banheiro típico (incluído neste projeto de modelo comercial) e, em seguida, arrastados para o arquivo de construção do núcleo.

Se você não deseja ter uma construção de núcleo separada, a geometria do núcleo pode ser desenhada nos arquivos de construção Shell ou Interior. Se você fizer isso, exclua as construções principais do projeto.

As várias construções do Core são referenciadas nos arquivos Floor Plans, Composite Model e Section View.

Construção de laje

Esta construção destina-se a objetos de laje e outros objetos que devem ser exibidos em seções e modelos, mas não devem ser exibidos em plantas. As várias construções de laje são referenciadas nos arquivos Modelo Composto e Vista de Corte.

Construção interior

Esta construção destina-se a toda a geometria que é colocada dentro da casca exterior do edifício. Isso inclui todas as divisórias, portas, etc. no interior de cada andar. Você também pode incluir objetos espaciais, grades de teto, móveis e equipamentos nesta construção. Ou, se desejar, você pode separar esses outros objetos em seus próprios espaços e grades e construções de móveis.

As várias construções de interiores são referenciadas nos arquivos de plantas baixas, modelo composto e vista de corte.

Construção de escadas

Esta construção de extensão destina-se a conter o lance completo de escadas do nível mais baixo até o telhado (se aplicável). Você pode criar separado

Machine Translated by Google

construções para cada torre de escada, ou uma única construção de Escadas que contém todas as escadas para todo o projeto. Se você visualizar as propriedades da construção na paleta Project Navigator, notará que todos os níveis estão marcados. Isso o torna abrangente. Para trabalhar com essa construção, desenhe um único lance de escada no nível mais baixo e adicione corrimãos e quaisquer lajes necessárias para os patamares. Em seguida, use a ferramenta Stair Tower Generate (na Design Palette - Design Tool Palette Group) para copiar as escadas, corrimãos e lajes (se desejar) para os níveis superiores. Para obter mais informações, consulte Gerador de torre de escada na página 2274.

Para fazer com que a escada de vários andares seja exibida corretamente nos arquivos de visualização, use a configuração de exibição de nível intermediário de detalhe médio como uma substituição de exibição de referência externa (xref) ao fazer referência à escada em uma vista. Selecione a configuração de exibição de nível intermediário de detalhe médio para os níveis intermediários e a configuração de exibição de nível superior de detalhe médio para a referência de escada de nível superior. Para obter mais informações, consulte Exibição de objeto em referências externas na página 514

A construção Stairs é referenciada nos arquivos Floor Plans, Composite Model e Section View.

construção de telhado

Esta construção destina-se ao telhado do edifício. Você pode criar uma construção de telhado separada para cada parte discreta do telhado (telhados inferiores, asas, torres, etc.) ou pode criar todos os telhados neste arquivo em suas alturas Z apropriadas em relação à elevação do nível do telhado. Parapeitos e outros recursos do telhado podem ser incluídos aqui ou em outras construções, conforme apropriado.

A construção do telhado é referenciada nos arquivos Plano de telhado, Modelo composto, Elevação e Vista de corte.

Construção de Grade de Coluna

Esta construção destina-se a grades de pilares estruturais e suas colunas.
Inclua grades de coluna, colunas, bolhas de grade de coluna e dimensões neste arquivo. Este arquivo foi incluído em uma pasta Estrutural.

As várias construções de grade de coluna são referenciadas nos arquivos Plantas de piso, Modelo composto e Vista de seção.

Machine Translated by Google

O arquivo de elemento incluído no projeto de modelo comercial

Os elementos destinam-se a condições típicas no projeto e também são úteis para diversos recursos do projeto cujo comportamento de referência externa (xref) você deseja controlar manualmente (não aparecendo automaticamente em vistas ou folhas).

Elemento Típico do Banheiro

Este elemento destina-se a criar layouts de banheiros que ocorrerão mais de uma vez no projeto. Em vez de desenhar o mesmo layout várias vezes, ou copiá-lo e colá-lo, apenas para redesenhar quando ocorrerem alterações, use um elemento para centralizar as edições em um único arquivo de origem.

Este arquivo de elemento contém um retângulo simples em uma camada sem plotagem como forma de alertá-lo sobre sua presença nos arquivos pré-configurados. Abra este elemento e exclua este retângulo e substitua-o pela geometria real do banheiro no início de um projeto. O Elemento Típico do Banheiro é referenciado nas várias construções centrais.

Vistas Incluídas no Projeto Modelo

Uma coleção de visualizações iniciais está incluída neste projeto-modelo.

Histórico do consultor

Esta pasta contém as vistas da planta baixa que foram salvas com a configuração Tela filtrada ativa. Para consultores que usam AutoCAD Architecture ou AutoCAD MEP, basta salvar e enviar esses arquivos. Para consultores que usam o AutoCAD, altere a configuração de exibição para Somente plano e, em seguida, use o comando Salvar como AutoCAD no menu Aplicativo para salvar uma versão não-AutoCAD Architecture do arquivo. Para obter mais informações, consulte Exportar um desenho para o AutoCAD na página 214.

Exibições de detalhes

A única exibição nesta pasta simplesmente fornece uma grade de layout dividida em um módulo de grade de detalhes. Desenhe detalhes neste arquivo na grade de detalhes. Crie uma nova exibição para obter detalhes em uma escala diferente.

Machine Translated by Google

Exibições Ampliadas

Esta pasta é para elevações internas e vistas de plantas ampliadas. Use as ferramentas de chamada na guia Chamadas das Paletas de ferramentas para criar essas exibições. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

Vistas da planta baixa

As vistas da planta baixa estão incluídas aqui. Marcas de título básicas, elevação e marcadores de seção estão incluídos nesses arquivos. Você pode usá-los, modificá-los ou apagá-los e adicioná-los novamente conforme necessário.

Visualizações de modelo 3D

As visualizações do modelo composto reúnem todas as construções para visualização e/ou coordenação. Dois são fornecidos aqui, um de todo o modelo e outro apenas das construções de shell.

Vistas refletidas da planta do teto

As vistas refletidas da planta do teto estão incluídas aqui. Marcas de título básicas e marcadores de elevação e seção estão incluídos nesses arquivos.

Agendar exibições

Um Modelo composto está incluído no Projeto Modelo Comercial para uso na geração de tabelas de cronograma. Este arquivo de visualização é referenciado diretamente pelos objetos de cronograma no arquivo de folha de cronograma incluído no projeto (Folha A601–Cronogramas). Recarregue as referências externas e atualize a tabela de cronograma periodicamente ao longo do projeto para ver os dados mais recentes. Para obter mais informações, consulte Atualizando uma programação manualmente na página 3715.

Vistas de elevação e corte

Esses arquivos são gerados usando as ferramentas de texto explicativo. Eles incluem objetos de seção/elevação 2D do edifício geral. Quatro elevações e 2 seções estão incluídas. À medida que adiciona geometria às suas construções, você pode mover e redimensionar a seção e as linhas de elevação conforme apropriado para capturar a imagem completa.

Machine Translated by Google

projete e, em seguida, atualize as seções e elevações. As construções listadas neste documento já estão incluídas no conjunto de seleção de objetos de corte e elevação. Se você adicionar novos arquivos, precisará regenerar a seção ou elevação. Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257 e Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Folhas Incluídas no Projeto Modelo

Várias folhas básicas foram incluídas neste Projeto Modelo. Algumas das folhas já incluem viewports, como as plantas baixas. Outros são folhas vazias prontas para colocar vistas. Arraste um arquivo de vista ou uma vista de espaço do modelo nomeado dentro de um arquivo de vista do Project Navigator e solte-o na folha. Para obter mais informações, consulte Colocando uma vista de espaço do modelo em uma folha na página 457 e Criando uma vista de folha na página 483.

As folhas são organizadas em um conjunto de folhas e subconjuntos. A lista de folhas inclui o seguinte:

Em geral	G-100, folha de rosto
Arquitetônico: Geral	A-100, Planta do Local
Arquitetura: Plantas	A-101, Plantas baixas A-102, Plantas baixas A 103,Plantas baixas A-104, Plantas baixas
Arquitetura: Elevações	A-201, Elevações do Edifício A-202, Edifício Elevações
Arquitetura: Seções	A-301, Seções do Edifício
Arquitetura: visualizações em grande escala	A-401, Planos Ampliados A-402, Elevações Interiores
Arquitetura: Detalhes	A-501, detalhes
Arquitetura: Tabelas e Diagramas	A-601, Programações
Arquitetura: Representações 3D	A-901, Diagramas 3D

Machine Translated by Google

Padrões do Projeto

Padrões de projeto são uma ferramenta que permite que arquivos de projeto tenham seus estilos de objeto e configurações de exibição sincronizados com um ou mais arquivos de desenho de Padrões. O Projeto Modelo foi configurado para ser sincronizado apenas com os padrões quando o usuário iniciar manualmente uma sincronização. Para obter mais informações, consulte Configurando a sincronização dos padrões AEC na página 602.

Na pasta Standards\Content do projeto, um arquivo chamado Project Styles.dwg está incluído. Alguns estilos de amostra foram incluídos neste arquivo. As ferramentas na paleta de ferramentas do projeto fazem referência aos estilos neste arquivo. O projeto está definido para sincronizar todos os tipos de estilos com este desenho, exceto os estilos de chave de camada. O arquivo AECLayerStd.dwg padrão foi definido como um segundo desenho de Padrões para sincronizar estilos de chave de camada.

Na pasta Standards\Template, 2 arquivos de modelo de desenho adicionais (DWT) também foram fornecidos: um para construções, elementos e vistas e outro para folhas. O projeto está configurado para sincronizar as configurações de exibição do arquivo Model DWT nesta pasta. Todos os estilos no projeto foram versionados e sincronizados com esses arquivos.

Machine Translated by Google

Renovação 7

Um método eficiente de identificar facilmente objetos e associá-los a diferentes fases de um projeto de reforma é fundamental para produzir desenhos de construção claros. O recurso Renovação fornece esse método e uma estrutura para projetar, desenvolver e criar os desenhos necessários para projetos de renovação.

Visão geral da renovação

Em um desenho, há a capacidade de exibir construções existentes, demolidas e novas. Ao trabalhar em um único desenho e alternar entre os tipos de plano de renovação, você evita erros normalmente causados pela edição de vários desenhos. Este recurso está disponível para o AutoCAD Architecture 2010 e mais recente.

Planos de Renovação

Objetos existentes, demolidos e novos são exibidos em um plano de renovação. Quando você trabalha neste plano, os objetos são representados pela representação de exibição Renovação. Este plano é o seu plano base a partir do qual você cria planos de demolição e revisão. Este é o modo ideal para o seu trabalho que está em andamento.

Planos de Demolição

A construção existente e os objetos categorizados como demolidos (Demo) são exibidos em um plano de demolição. Todos os novos objetos estão ocultos.

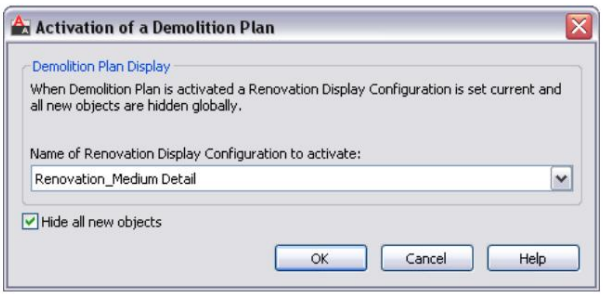
Ao alternar entre os tipos de planos de renovação, você pode trabalhar em diferentes “vistas” do desenho e evitar erros frequentemente ocorridos ao editar vários desenhos.
As configurações de exibição para o tipo de plano de demolição estão localizadas na caixa de diálogo Opções de renovação. Por padrão, amarelo é atribuído a objetos demolidos. Para obter mais informações, consulte Personalizando regras de projeto de renovação na página 578.

Machine Translated by Google

Você deve primeiro ativar o modo Renovação antes de poder trabalhar com desenhos usando recursos de Renovação. Para obter mais informações, consulte Ativando o modo de renovação pela primeira vez na página 568.

ÿ Com o desenho de renovação aberto em um modo de renovação ativo, clique em (Plano de Demolição) no painel Renovação.

A caixa de diálogo Ativação de um plano de demolição é exibida. Para mais informações sobre ato



Novos objetos são desativados por padrão. Para exibir a planta com novos objetos, clique (Novo Mostrar/Ocultar).

Planos de Revisão

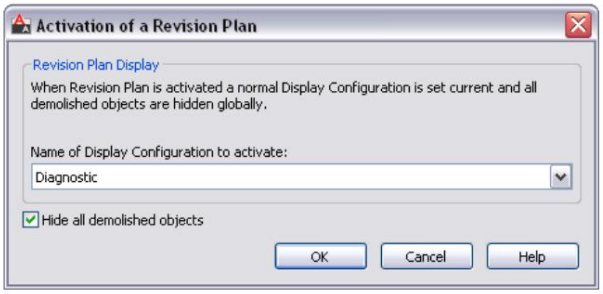
Objetos de construção novos e existentes são exibidos em um plano de revisão e todos os objetos de demolição são ocultos. Ao alternar entre os tipos de planos de reforma, você pode trabalhar em diferentes “vistas” do desenho, evitando erros ao editar vários desenhos. As configurações de exibição para o tipo de plano de revisão estão localizadas na caixa de diálogo Opções de renovação.

Você deve primeiro ativar o modo Renovação antes de poder trabalhar com desenhos usando recursos de Renovação. Para obter mais informações, consulte Ativando o modo de renovação pela primeira vez na página 568.

ÿ Com o desenho de renovação aberto em um modo de renovação ativo, clique em (Plano de Revisão) no painel Renovação.

A caixa de diálogo Ativação de um plano de revisão é exibida.

Machine Translated by Google



Objetos demolidos são desativados por padrão. Para exibir o plano com objetos demolidos, clique (Demonstração Mostrar/Ocultar).

Modo de renovação

Quando você inicia o modo Renovação, uma configuração de exibição de renovação é criada. Esta é uma cópia da configuração de exibição atual que existe no desenho. Todos os objetos são exibidos de acordo com as configurações de renovação.

Quando o modo Renovação é iniciado, os objetos que ainda não estão categorizados são atribuídos à categoria Renovação intitulada “Existente”. Os objetos adicionados ao desenho enquanto o modo Renovação está ativo são categorizados automaticamente como novos. Quando você usa comandos como Excluir enquanto trabalha no modo de renovação, os objetos são atribuídos à categoria de demonstração; eles não são excluídos. Mover uma porta cria uma porta nova e uma de demonstração e as aberturas de parede correspondentes. As definições para a configuração de exibição de renovação estão localizadas na guia Exibir na caixa de diálogo Opções de renovação.

Trabalhando no Modo de Renovação

Ao trabalhar no modo Renovação e seguir o fluxo de trabalho recomendado, os objetos são atribuídos automaticamente a categorias existentes, de demolição ou novas. Você pode atribuir objetos bidimensionais (2D) e tridimensionais (3D) a diferentes categorias, visualizar facilmente o desenho como um plano de renovação, plano de demolição ou plano de revisão e visualizar objetos por categoria.

Nas vistas de planta, corte e elevação, os objetos 2D e 3D são exibidos de acordo com as categorias às quais são atribuídos. As configurações de exibição são controladas por estilos de renovação e podem ser personalizadas na caixa de diálogo Opções de renovação.

Machine Translated by Google

Com as ferramentas na faixa de opções, você pode encerrar o modo Renovação, adicionar objetos a categorias e congelar e redefinir paredes para fazer correções manuais nas bordas. Este painel da faixa de opções Renovation fica visível e disponível apenas enquanto você está trabalhando em uma sessão ativa de Renovation.

Objetos bidimensionais, blocos e blocos de múltiplas visualizações mantêm sua própria representação de exibição quando o modo Renovação é iniciado e são categorizados como objetos existentes. Quando você exclui, modifica ou cria novos objetos 2D, eles são exibidos de acordo com a categoria de renovação aplicável. Você pode atribuí-los explicitamente a uma categoria e alterar sua exibição. Objetos que já foram categorizados em uma fase anterior de Renovação mantêm sua categoria e representação. Objetos que são criados novos no modo Renovação ativo são automaticamente marcados como Novos.

Quando um objeto é selecionado e um comando como Excluir, Mover, Girar e Copiar é iniciado, os objetos são atribuídos a categorias e exibidos com base no comando. Por exemplo, pressionar Excluir identifica objetos como Demolição e mover uma porta cria uma porta nova e uma de demolição e as aberturas de parede correspondentes. As paredes existentes e novas limpam-se automaticamente umas com as outras; no entanto, demolição e novos objetos não interagem.

Ativando o modo de renovação pela primeira vez

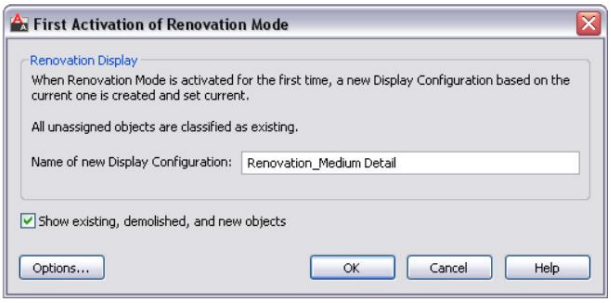
Na primeira vez que você ativa o modo Renovação, uma configuração de exibição de Renovação específica é criada. Esta configuração é uma cópia da configuração de exibição atual e existente com a palavra Renovação adicionada como um prefixo.

1 Abra um desenho existente no qual deseja iniciar a renovação

planejamento e clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ (Modo de renovação).

A caixa de diálogo Primeira ativação do modo de renovação é exibida e, por padrão, um nome para a nova configuração de exibição é fornecido com o prefixo Renovação.

Machine Translated by Google



2 Insira um novo nome para a configuração de exibição, se necessário.

É recomendável manter os prefixos padrão para configurações de exibição.

3 Clique em Opções para alterar as configurações de exibição, camada e estilos, blocos e materiais da Renovação, ou clique em OK para começar a trabalhar no modo Renovação.

Os estilos de renovação podem ser salvos, modificados ou excluídos. Os estilos de exibição também podem ser importados ou exportados para catálogos externos. Para obter mais informações, consulte Configurações de renovação para objetos na página 571.

Trabalho subseqüente usando o modo de renovação

Ao reativar o modo Renovação em um desenho ativado anteriormente, você pode continuar usando a configuração de exibição Renovação existente ou criar um novo.

Objetos que foram categorizados em uma fase anterior de Renovação mantêm sua categoria e representação. Quaisquer objetos sem uma categoria Renovação (por exemplo, objetos que foram adicionados quando o modo Renovação não estava ativo) são automaticamente categorizados e exibidos como objetos existentes.

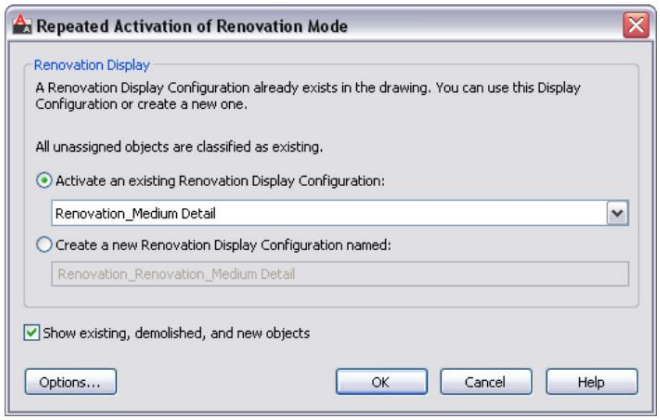
Por padrão, a opção Mostrar objetos existentes, demolidos e novos é selecionada. Como esta opção garante que os objetos categorizados em um plano de renovação permaneçam visíveis se você alternar entre exibir o desenho como um plano de renovação, demolição ou revisão, é recomendável deixar esta opção selecionada.

Machine Translated by Google

1 Abra um desenho de Renovação no qual deseja continuar

funcionando e clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ (Modo de renovação).

A caixa de diálogo Ativação repetida do modo de renovação é exibida.



2 Especifique as configurações na caixa de diálogo.

Se você quiser…	Então…
iniciar a sessão de renovação com um Configuração de exibição de renovação	clique na seta suspensa para Ativar uma configuração de exibição de renovação existente, selecione uma configuração de exibição e clique em OK.
iniciar a sessão de renovação usando uma nova configuração de exibição	selecione Criar uma nova configuração de exibição de renovação nomeada, insira um nome para a configuração e clique em OK.
mostrar todos os objetos em todos Categorias de renovação do desenho	deixe a opção Mostrar objetos existentes, demolidos e novos selecionada. Esta opção garante que os objetos categorizados no desenho permaneçam visíveis se você alternar entre os tipos de plano de renovação, demolição e revisão. Para melhores resultados, deixe esta opção selecionada.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o estilo de exibição ou as regras de design dos objetos	clique em Opções, faça as alterações e clique em OK. Para obter mais informações, consulte Configurações de renovação para objetos na página 571.

3 Clique em OK.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando em seus desenhos com o modo de renovação ativo na página 575.

Terminar uma sessão de renovação

Você conclui uma sessão de renovação clicando na ferramenta Fechar modo de renovação no painel Renovação. Você pode reativar o modo Renovação a qualquer momento. Para obter mais informações, consulte Trabalho subsequente usando o modo de renovação na página 569.

ÿ Clique

para encerrar a sessão de renovação. Se você fizer alterações no desenho após encerrar a sessão de renovação, os objetos não categorizados serão atribuídos à categoria existente na próxima vez que você reativar o modo de renovação.

Trabalhando com Dimensões

Ao usar dimensões AEC, você não pode ignorar automaticamente os objetos por categoria de renovação; todos os objetos existentes, demolidos e novos são dimensionados. Você deve remover manualmente quaisquer dimensões indesejáveis.

Configurações de renovação para objetos

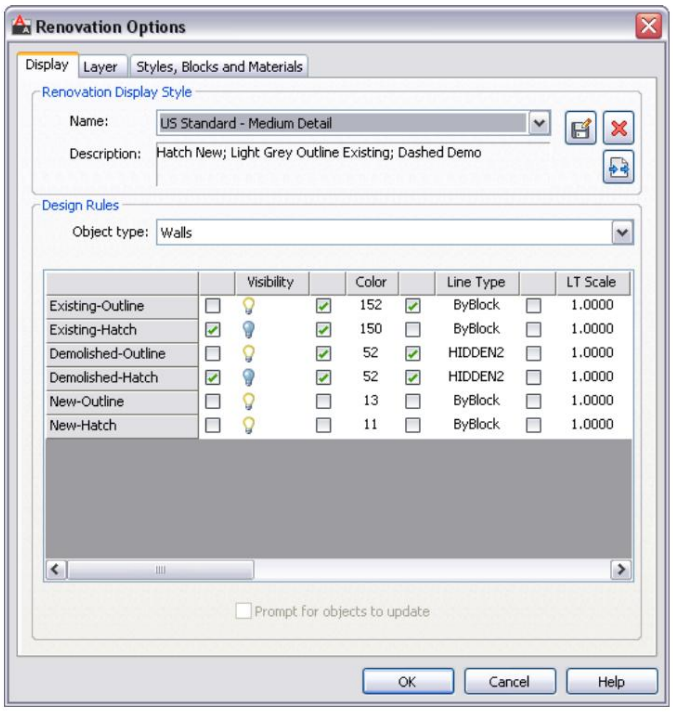
Os estilos de renovação controlam as regras de projeto para as categorias Existente, Demolido e Novo por tipo de objeto. Na caixa de diálogo Opções de renovação, os estilos de renovação podem ser importados de catálogos externos, exportados para catálogos externos, modificados, salvos ou excluídos. Estilos de renovação para exibição e atribuição de camada podem ser especificados independentemente uns dos outros para máxima flexibilidade. Essas configurações são salvas no desenho atual.

Machine Translated by Google

As regras de projeto controlam como os objetos são exibidos, como as atribuições de camada são feitas, como os estilos e blocos de renovação são nomeados e se as mesmas definições de material são exibidas independentemente de os objetos serem visualizados em uma vista de planta ou em uma seção 2D ou vista de elevação. Para obter informações, consulte Personalizando regras de projeto de renovação na página 578.

Estilo de exibição e regras de design

Os objetos são exibidos de acordo com sua representação de exibição na configuração de exibição Renovação. As categorias de objeto Existente, Demolido e Novo são especificadas nesta configuração de exibição e podem ser visualizadas em exibições de planta, seção e elevação.

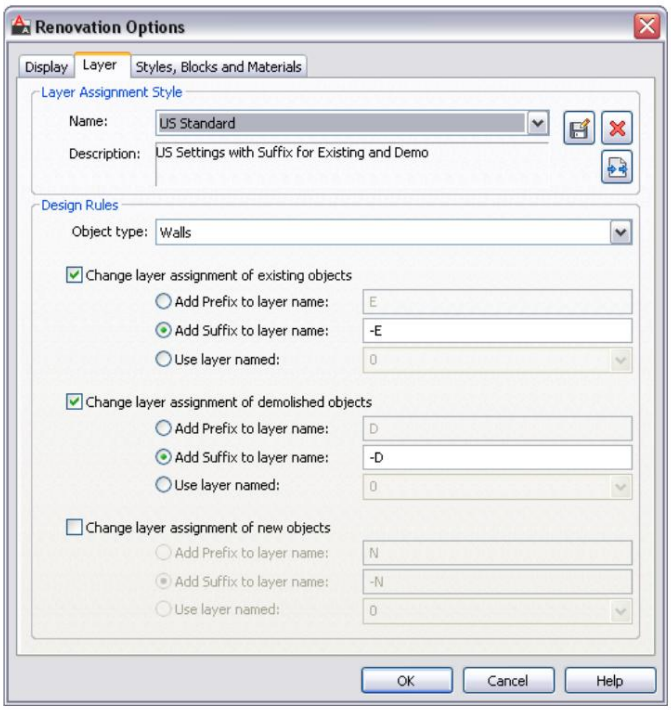


Estilo de atribuição de camada e regras de design

As regras de design para atribuições de camada podem ser modificadas por tipo e categoria de objeto. Você pode especificar que um prefixo ou sufixo seja anexado ao nome da camada

Machine Translated by Google

de alterar o nome da camada. Essas configurações podem ser salvas no estilo de atribuição de camada selecionado na caixa de diálogo Opções de renovação.



Regras de Design de Estilo, Blocos e Materiais

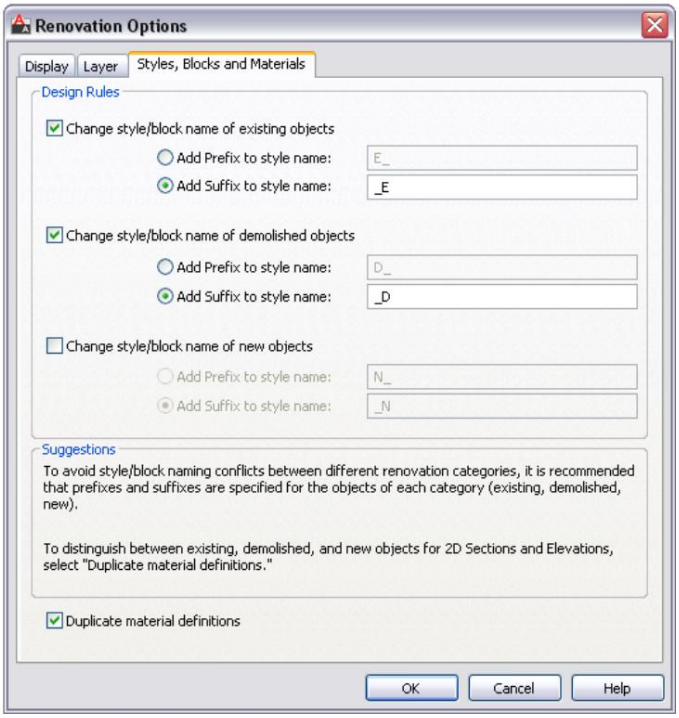
As regras de design para os nomes de objetos existentes, demolidos ou novos podem ser anexadas com um prefixo ou sufixo ao nome do estilo de renovação. Isso identifica o estilo de renovação especificamente por categoria. Com um prefixo ou sufixo definido, evitam-se conflitos de nomenclatura entre objetos de diferentes categorias de Renovação.

Por exemplo, se uma parede existente com o nome de estilo Tijolo for movida para outra posição no modo Renovação, a parede original será exibida como demolida e uma nova será criada. Portanto, a parede existente é renomeada na categoria Existente, a parede demolida é renomeada na categoria Demolição e a nova parede é renomeada na categoria Nova. Especificar uma regra de projeto permite renomear automaticamente a parede e quaisquer objetos na parede em vez de renomear manualmente cada objeto.

Machine Translated by Google

Os novos estilos de renovação com o prefixo ou sufixo especificado são exibidos no Gerenciador de estilo. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Quando você especifica que as definições de material são duplicadas, uma cópia do material é gerada e atribuída ao objeto de construção (como Masonry.Unit Masonry.Brick.Modular.Flemish_New) e as configurações de cores correspondentes são exibidas. Os objetos podem ser visualizados corretamente por categoria em seções e elevações 2D, e seções e elevações 2D associativas exibem objetos de construção de acordo com sua categoria de renovação.



Interações entre objetos de construção

No modo Renovação, os objetos de construção são categorizados automaticamente como Existente, Demolição ou Novo. Os objetos interagem com base em sua categoria de renovação. Por exemplo, os objetos categorizados como Existentes e Novos interagem entre si, mas os objetos categorizados como Demolição e Novos objetos não. Portanto, se você tiver paredes categorizadas como Demolição e paredes categorizadas como Novas e desejar que elas se cruzem, poderá modificá-las manualmente.
Para obter mais informações, consulte Fazendo modificações manuais na página 575.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma tampa de abertura for alterada para uma porta, janela, abertura ou objeto de montagem de porta/janela enquanto estiver no modo Renovação, um novo objeto será criado. Se o objeto for mantido, a tampa da abertura deve ser trocada fora do modo Renovação.

Trabalhando em seus desenhos com o modo de renovação ativo

Fazendo modificações manuais

Você pode fazer modificações em seus objetos de parede suspendendo temporariamente o modo Renovação. Isso pode ser necessário se paredes de diferentes categorias de renovação não se cruzarem corretamente.

Por exemplo, você pode ter um plano que inclua paredes categorizadas como existentes e paredes categorizadas como demolição com bordas de parede que precisam ser corrigidas.
Ao trabalhar em um modo de Renovação ativo, os objetos categorizados como Novos não interagem com os objetos categorizados como Demolição. Ao fazer uma correção manual, você interrompe temporariamente o modo Renovação congelando as paredes que deseja modificar e corrigindo as arestas. As alterações não são consideradas Renovação. A opção de congelar ou descongelar paredes só está disponível quando o modo Renovação está ativo.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique (Congelar paredes) no painel Renovação.

2 Selecione as paredes e pressione Enter.

O modo de renovação está temporariamente suspenso.

3 Corrija as arestas da parede e clique (Descongelar Paredes).

O modo de renovação é retomado.

Trabalhando com categorias de renovação

As categorias de renovação incluem Existente, Demolição e Novo. No modo Renovação, os objetos são atribuídos automaticamente a essas categorias. As categorias de objetos de construção são exibidas de acordo com as configurações de exibição especificadas no

Machine Translated by Google

Caixa de diálogo Opções de renovação. Você pode atribuir manualmente objetos a categorias e selecionar ou exibir objetos por categoria.

Atribuindo Objetos a Categorias de Renovação

No modo Renovação, você pode atribuir manualmente a categoria Renovação de um objeto como Existente, Demolido ou Novo. As propriedades de exibição mudam de acordo com a categoria. A categorização manual de objetos pode ser necessária para 2D, bloco de múltiplas vistas ou objetos de bloco porque esses objetos são atribuídos automaticamente à categoria Existente quando você inicia uma sessão de Renovação. Para obter mais informações, consulte Trabalhando no modo de renovação na página 567.

1 Com o desenho Renovation aberto em um modo Renovation ativo, clique na ferramenta Assign (Existing, Demo ou New) no painel Renovation.

Se você quiser…	**Então…**
adicione objetos à categoria Demolição	clique .
adicionar objetos à nova categoria	clique .
adicionar objetos à categoria Existente	clique .

2 Selecione os objetos no desenho a serem atribuídos e pressione ENTER.

Os objetos selecionados agora são atribuídos à categoria especificada e são exibidos conforme a categoria é definida na guia Exibir na caixa de diálogo Opções de renovação.

Seleção de objetos por categoria de renovação

No modo Renovação, você pode selecionar todos os objetos atribuídos a uma categoria específica de Renovação.

Machine Translated by Google

1 Com o desenho de renovação aberto em um modo Renovation ativo, clique na ferramenta Select (Existing, Demo ou New) no painel Renovation.

Se você quiser…	Então…
selecione todos os objetos no Categoria existente	clique .
selecione todos os objetos no categoria de demolição	clique .
selecione todos os objetos no Nova categoria	clique .

2 Com os objetos selecionados, você pode concluir um comando como Excluir.

Exibindo Objetos por Categoria de Renovação

No modo Renovação, você pode usar a ferramenta Mostrar/Ocultar para exibir ou ocultar todos os objetos por categoria. Dependendo do estado atual dos objetos, esta ferramenta ativa ou desativa a categoria.

O status mostrar/ocultar dos objetos é salvo no desenho e deve ser considerado ao fechar e reabrir um desenho. Se você não tiver certeza se os objetos estão ocultos, selecione a ferramenta e observe o que acontece.

ÿ Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique em uma ferramenta Mostrar/Ocultar.

Se você quiser…	Então…
mostre ou oculte todos os objetos na categoria Demolição	clique
mostrar ou ocultar todos os objetos na nova categoria	clique

Machine Translated by Google

Fazendo pequenos ajustes

Você pode congelar e descongelar paredes para editar manualmente as bordas da parede. Selecionar a ferramenta Congelar paredes interrompe temporariamente o modo Renovação ativo e permite editar manualmente as arestas da parede. Para obter mais informações, consulte Fazendo modificações manuais na página 575.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique (Congelar paredes) no painel Renovação.

2 Selecione as paredes e pressione Enter.

3 Corrija as arestas da parede e clique em (Descongelar Paredes).
O modo de renovação é retomado.

Personalizando Regras de Projeto de Renovação

As regras de projeto controlam como os objetos são exibidos no desenho, a camada à qual são atribuídos, se um prefixo ou sufixo é adicionado à camada ou nome do estilo e se as definições de material são duplicadas para visualizar objetos em seções e elevações 2D. Essas configurações são salvas no desenho. Para obter mais informações, consulte Configurações de renovação para objetos na página 571.

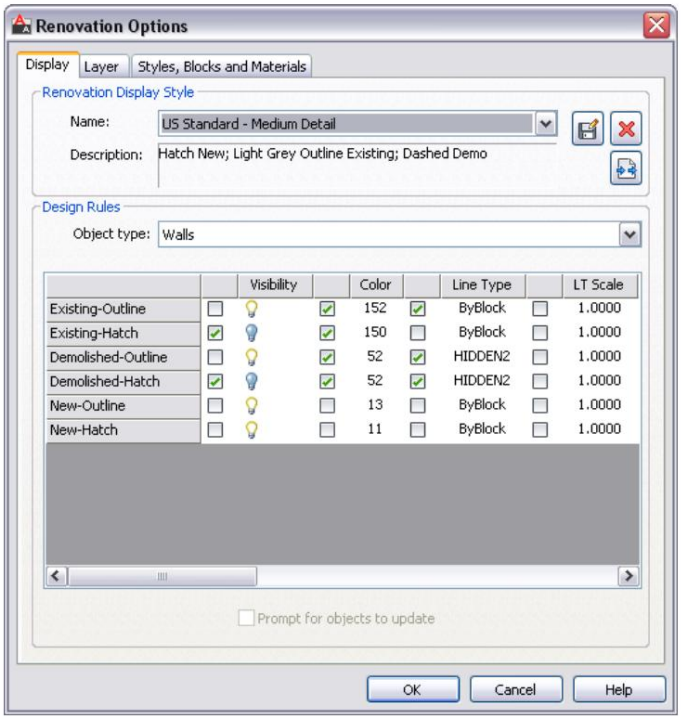
Modificando a Exibição de Renovação

Você pode alterar como as propriedades de objetos dentro de categorias específicas são exibidas no desenho, desbloqueando-as, alterando-as individualmente por tipo de objeto e salvando-as como o estilo de exibição Renovação. As modificações feitas são salvas no desenho atual.

O ícone de cadeado à esquerda da propriedade sinaliza se esta propriedade pode ser alterada. Por exemplo, na posição bloqueada, a propriedade mantém a exibição original e não é alterada. Se a propriedade estiver desbloqueada, todas as alterações feitas na exibição serão refletidas no desenho.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique (Opções) no painel Renovação.
A caixa de diálogo Opções de renovação é exibida.

Machine Translated by Google



2 Na guia Exibição, selecione o estilo de exibição a ser aplicado ao desenho e insira uma descrição.

Os estilos de renovação podem ser modificados e salvos, excluídos, importados e exportados para um catálogo externo.

3 Selecione o tipo de objeto para as regras de design.

4 Marque a caixa de seleção à esquerda de cada valor de propriedade da categoria que deseja alterar.

DICA Pressione Shift ou Ctrl para alterar várias propriedades de diferentes regras de projeto ao mesmo tempo.

---

5 Modifique as propriedades conforme desejado.

6 Selecione Solicitar atualização de objetos.

7 Selecione os objetos a serem modificados ou pressione Enter para selecionar todos os objetos.

As alterações nas propriedades selecionadas para o tipo de objeto especificado são aplicadas no desenho atual.

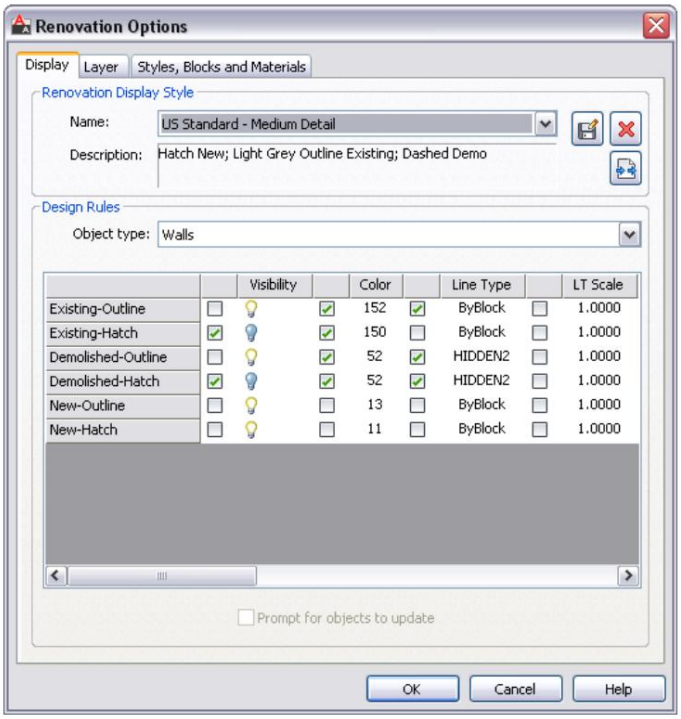
Machine Translated by Google

Modificando as Atribuições da Camada de Renovação

Modifique as regras de projeto de renovação para renomear ou reatribuir camadas para objetos com base em seu tipo de objeto e categoria de renovação. Essas alterações são salvas no desenho atual. Para obter mais informações, consulte Configurações de renovação para objetos na página 571.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique (Opções) no painel Renovação.

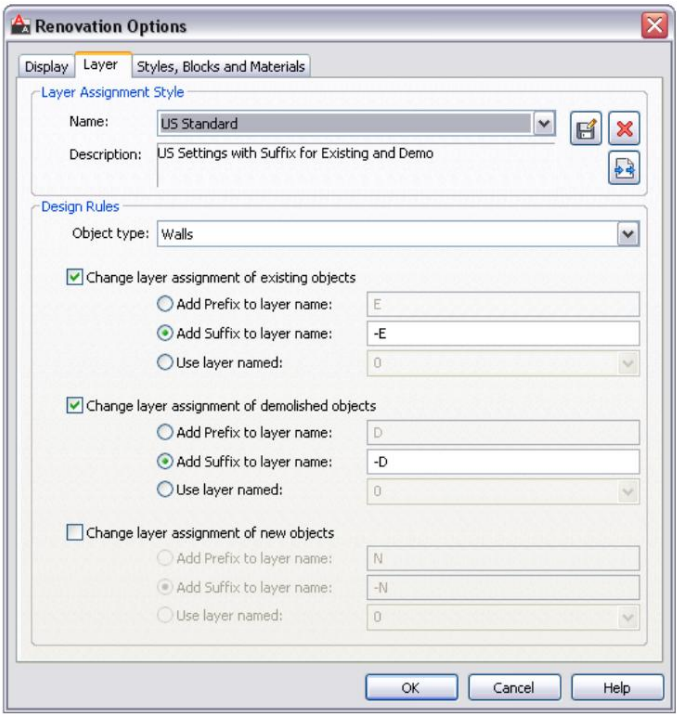
A caixa de diálogo Opções de renovação é exibida.



2 Clique na guia Camada, selecione o estilo de atribuição de camada para aplicar o desenho atual e insira uma descrição.

Os estilos de renovação podem ser modificados e salvos, excluídos, importados e exportados para um catálogo externo.

Machine Translated by Google



3 Selecione o tipo de objeto para as regras de design.

4 Selecione as categorias de renovação desejadas e modifique as atribuições da camada.

Se você quiser…	**Então…**
anexar um prefixo ao nome da camada	selecione Adicionar prefixo ao nome da camada e especifique o prefixo.
acrescentar um sufixo ao lay é nome	selecione Adicionar sufixo ao nome da camada e especifique o sufixo.
aplique uma camada diferente e existente aos objetos	selecione Usar camada nomeada e selecione o nome.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Renomeando estilos e nomes de blocos por categoria de renovação

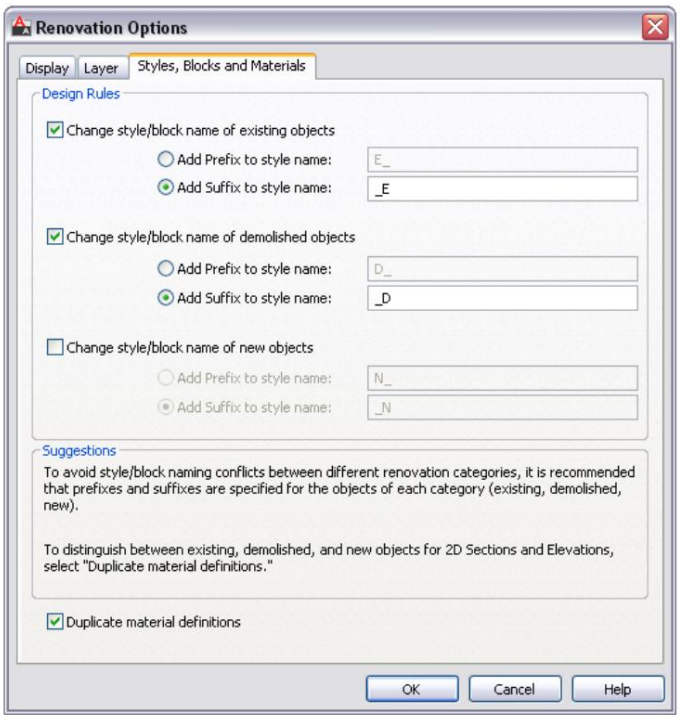
Modifique as regras de projeto de renovação para anexar automaticamente um prefixo ou sufixo aos nomes de estilo e bloco com base na categoria de renovação do objeto. Se você não predefinir um prefixo ou sufixo e o mesmo estilo ou nome de bloco existir em outra categoria no desenho, um alerta será exibido e você poderá inserir manualmente um novo nome. Para obter mais informações, consulte Regras de design de estilo, blocos e materiais na página 573.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique (Opções) no painel Renovação.

A caixa de diálogo Opções de renovação é exibida.

2 Clique na guia Estilos, Blocos e Materiais.

3 Selecione as categorias de renovação desejadas e especifique um prefixo ou sufixo para anexar ao nome do estilo/bloco no desenho atual.



Machine Translated by Google

4 Selecione ou desmarque Duplicar definições de material para especificar se as definições de material devem ser duplicadas em seções e elevações 2D.

5 Clique em OK.

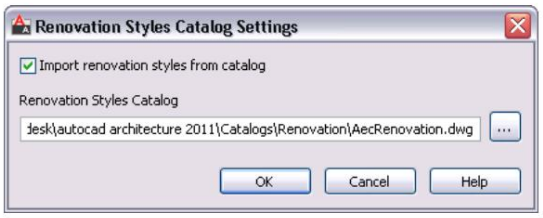
Catálogo de Estilos de Renovação

O catálogo de estilos de renovação contém estilos de exibição e atribuição de camada. Os estilos baseados no AutoCAD Architecture para objetos, como paredes e janelas, são gerenciados com o Gerenciador de estilos.

Por padrão, o catálogo de estilos de renovação (AecRenovation.dwg) é instalado em ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles. Se o catálogo de estilos de reforma for renomeado ou movido, os estilos serão desativados e não poderão ser acessados. Use a caixa de diálogo Configurações do catálogo de estilos de renovação para especificar um catálogo válido.

1 Com o desenho de Renovação aberto em um modo de Renovação ativo, clique em (Catálogo de estilos) no menu suspenso Opções no painel Renovação.

A caixa de diálogo Configurações do catálogo de estilos de renovação é exibida.



2 Marque a caixa de seleção Importar estilos de renovação do catálogo para que os desenhos sejam preenchidos com todos os estilos de renovação no catálogo especificado.

Desmarque a caixa de seleção Importar estilos de renovação do catálogo para que novos desenhos incluam apenas estilos padrão.

3 Navegue até o local do catálogo de estilos de renovação que você deseja usar.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Padrões do Projeto 8

O recurso Padrões do projeto permite estabelecer, manter e sincronizar padrões em todos os desenhos em um projeto do AutoCAD Architecture. Os padrões do projeto incluem estilos padrão, configurações de exibição e padrões do AutoCAD que são usados em todos os desenhos do projeto. Estilos padrão e configurações de exibição são especificados em um ou mais desenhos padrões associados ao projeto. Os desenhos do projeto podem então ser sincronizados com esses padrões durante todo o ciclo de vida do projeto, automaticamente ou sob demanda. Além disso, você pode designar paletas de ferramentas e uma biblioteca do Navegador de conteúdo associadas ao projeto.

Terminologia de Padrões de Projeto

desenho do projeto Um arquivo de desenho pertencente a um projeto do AutoCAD Architecture.
Um desenho deve fazer parte de um projeto para acessar e ser sincronizado com os padrões do projeto.

desenho de padrões Um arquivo (DWG, DWT, DWS) que contém estilos padrão e configurações de exibição associadas ao projeto. Os desenhos de normas podem ser colocados em uma pasta dentro da pasta do projeto, se contiverem normas específicas do projeto, ou fora da pasta do projeto, se contiverem normas específicas do departamento ou de toda a empresa.

Desenhos de padrões podem ser incluídos em pacotes de transmissão e arquivamento eletrônicos.

estilo padrão ou configuração de exibição Um estilo ou configuração de exibição que foi definido como padrão para um determinado projeto. Para ser definido como um estilo padrão ou configuração de exibição, ele precisa estar contido em um desenho padrão. Tipos de estilo padrão e configurações de exibição incluem o seguinte: ÿ estilos de objeto (por exemplo, estilos de parede, estilos de porta e assim

por diante)

ÿ definições do conjunto de propriedades

ÿ formatos de dados de propriedade

ÿ estilos de tabela de programação

Machine Translated by Google

ÿ definições de classificação

ÿ exibir estilos de tema

ÿ estilos de chave de camada

ÿ definições de bloco de máscara

ÿ definições de materiais

ÿ definições de bloco de múltiplas visualizações

ÿ definições de perfil

ÿ propriedades de exibição

ÿ conjuntos de exibição

ÿ configurações de exibição

Estilo não padronizado ou configuração de exibição Um estilo ou configuração de exibição em um desenho de projeto para o qual nenhum objeto correspondente pode ser encontrado nos desenhos de padrões do projeto.

versão O processo de gravação de alterações nos estilos padrão do projeto e configurações de exibição. Os estilos padrão e as configurações de exibição devem ser controlados quando são alterados em um desenho padrão. Quando uma nova versão é criada, a próxima sincronização reconhece o estilo ou configuração de exibição como alterado e permite que você atualize o desenho do projeto de acordo.

Versão não padronizada de um estilo padrão ou configuração de exibição Estilos padrão e configurações de exibição em um projeto têm versão quando são alterados em um desenho do projeto ou em um desenho de padrões do projeto. Uma versão de um estilo padrão pode, por exemplo, ter a data de 14 de julho de 2006. A versão anterior pode ser uma semana antes de 7 de julho de 2006.

Quando a sincronização detecta uma versão do estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto que tem uma data de versão não encontrada no desenho padrão do projeto (por exemplo, uma versão datada de 12 de julho de 2006), esta versão é rotulada como “versão não padronizada”. de um estilo padrão de projeto ou configuração de exibição.

versão mais antiga de um estilo padrão ou configuração de exibição Quando a sincronização no exemplo acima detecta uma versão do estilo ou configuração de exibição datada de 7 de julho de 2006 no desenho do projeto, isso é rotulado como uma "versão mais antiga", porque a versão existe em o desenho de padrões do projeto, mas foi atualizado por um mais recente de 14 de julho de 2006.

sincronização O processo de verificação de um desenho ou projeto em relação aos padrões associados para identificar e remover discrepâncias de versão entre

Machine Translated by Google

as normas e o projeto. A sincronização pode ser configurada para ser executada de forma invisível em segundo plano, executada automaticamente com solicitação do usuário ou pode ser iniciada manualmente pelo usuário.

grupo de paletas de ferramentas do projeto Um grupo de paletas de ferramentas do projeto é associado automaticamente ao projeto. Ele pode ser referenciado de um local compartilhado ou copiado para o computador de cada usuário.

ferramentas do projeto As ferramentas do projeto são ferramentas nas paletas de ferramentas do projeto definidas para o projeto. Para garantir que a definição de estilo atual seja sempre usada, as ferramentas específicas do projeto devem apontar diretamente para os estilos dentro de um desenho padrão.

localização do desenho de normas Quando desenhos de normas, catálogos e bibliotecas estão localizados na pasta do projeto, eles são tratados como específicos do projeto. Por exemplo, se o projeto for usado como modelo para um novo projeto, todos os arquivos da pasta de padrões serão copiados para o novo projeto, para permitir a alteração e substituição deles no novo projeto. Os arquivos de normas localizados fora da pasta do projeto não são copiados ao criar um novo projeto; eles são apenas referenciados de seu local original no projeto existente e no novo.

Isso seria apropriado para arquivos contendo padrões da empresa que não devem ser alterados de projeto para projeto.

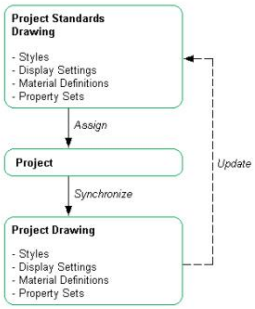
Visão geral dos padrões do projeto

Estilos padrão e configurações de exibição para um projeto são especificados e armazenados em um ou mais desenhos padrões associados ao projeto. Isso permite que você organize seus desenhos de padrões de várias maneiras. Por exemplo, você pode ter um desenho padrão para estilos, outro para configurações de exibição e um terceiro para componentes do AutoCAD, como camadas, estilos de dimensão, estilos de texto e tipos de linha. Ou você pode colocar todos os seus estilos de parede em um desenho padrão e todas as suas definições de conjunto de propriedades e estilos de formato de dados em outro.

Os padrões do projeto podem ser acessados a partir de uma variedade de formatos de arquivo do AutoCAD. Eles podem ser salvos em um ou mais arquivos de desenho (DWG), modelos de desenho (DWT) ou desenhos padrão do AutoCAD (DWS). Cada um desses tipos de arquivo pode ser associado a um projeto como desenhos padrão.

O projeto pode ser comparado com os padrões do projeto a qualquer momento durante o ciclo de vida do projeto e, se forem detectadas discrepâncias de versão entre os padrões e os desenhos do projeto, ser sincronizado com os padrões. Além disso, os padrões podem ser atualizados a partir dos desenhos do projeto, se necessário.

Machine Translated by Google



Padrões AEC

Os padrões AEC para um projeto incluem todos os itens do Style Manager e do Display Manager. Os objetos padrão AEC são incluídos na sincronização e podem ser atualizados a partir de um desenho do projeto.

Eles incluem estes itens:

ÿ estilos de objeto (por exemplo, estilos de parede, estilos de porta e assim por diante)

ÿ definições do conjunto de propriedades

ÿ formatos de dados de propriedade

ÿ estilos de tabela de programação

ÿ definições de classificação

ÿ exibir estilos de tema

ÿ estilos de chave de camada

ÿ definições de bloco de máscara

ÿ definições de materiais

ÿ definições de bloco de múltiplas visualizações

ÿ definições de perfil

ÿ propriedades de exibição

ÿ conjuntos de exibição

ÿ configurações de exibição

Machine Translated by Google

Informações de agendamento padrão

Os padrões do projeto permitem que você defina e distribua um conjunto de definições de conjunto de propriedades, formatos de dados de propriedade, estilos de tabela de cronograma e tags de objeto em um projeto. Definições de conjuntos de propriedades, formatos de dados de propriedades e estilos de tabela de tabela são criados e acessados por meio do Gerenciador de estilos. As tags de cronograma são acessadas por meio das paletas de ferramentas do projeto.

Definições de materiais padrão

As definições de materiais podem ser definidas e distribuídas ao longo do projeto. Os materiais são parte integrante dos estilos de objeto e devem estar contidos no mesmo desenho de padrões que os estilos de objeto que os referenciam.

Estilos de chave de camada

Estilos de chave de camada podem ser definidos em um desenho de padrões de projeto e distribuídos por todo o projeto. Os padrões da camada, no entanto, não são definidos nos padrões do projeto. Se você deseja associar um padrão de camada a um projeto, precisa associá-lo aos modelos de desenho usados para elementos, construções, vistas e folhas.

Perfis

As definições de perfil para um projeto são especificadas em um ou mais desenhos de padrões do projeto. Os perfis podem ser usados por muitos objetos, por exemplo, formas de elementos de massa ou estilos de janela.

Definições de classificação

Um projeto pode ter um conjunto de definições de classificação em um ou mais desenhos padrão. As classificações são usadas como uma ferramenta de relatório e exibição para a construção de objetos. As classificações são anexadas aos estilos de objeto. Se você deseja usar uma classificação em um estilo de padrão do projeto, a classificação precisa ser armazenada no mesmo desenho de padrões que o estilo de objeto ao qual está referenciado.

Configurações do visor

Você pode definir representações de exibição padrão, conjuntos de exibição e configurações de exibição para um projeto. Isso garantirá uma exibição consistente dos objetos de desenho no projeto. Apenas um desenho de padrões de exibição pode ser definido para um projeto.

Machine Translated by Google

Padrões do AutoCAD

O recurso Project Standards integra o verificador AutoCAD Standards, permitindo que o usuário configure um ou mais arquivos DWS para componentes do AutoCAD.
Os componentes do AutoCAD que podem ser incluídos em uma verificação de padrões são:

ÿ Estilos de dimensão do AutoCAD

ÿ Camadas do AutoCAD

ÿ Estilos de texto

ÿ Tipos de linha

Quando você configura os padrões do AutoCAD, um arquivo verificador de lote CHX é criado para o projeto. O arquivo CHX contém todos os desenhos do projeto como desenhos a serem verificados e todos os arquivos DWS especificados como desenhos a serem verificados. Você pode executar este arquivo de lote para verificar todo o projeto ou verificar os desenhos individuais do projeto manualmente. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões do AutoCAD na página 652 e Sincronizando um desenho do projeto com os padrões do AutoCAD na página 653.

Ferramentas padrão

Os estilos padrão podem ser organizados e acessados por meio de ferramentas. Você pode definir paletas de ferramentas de projeto e uma biblioteca de projeto no Navegador de conteúdo para acesso rápido e fácil. Para obter informações detalhadas, consulte Configurando ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Grupo de paletas de ferramentas do projeto

Você pode definir um grupo de paletas de ferramentas de projeto contendo estilos de projeto padrão. Você pode escolher entre definir um grupo de paletas de ferramentas compartilhado em um local de rede ou uma cópia do grupo de paletas de ferramentas do projeto nas máquinas dos usuários locais.

Biblioteca padrão do navegador de conteúdo

Um ícone agora aparece na Paleta do Project Navigator para iniciar o Navegador de conteúdo. Você pode definir uma biblioteca personalizada do Navegador de conteúdo que é aberta por padrão quando o Navegador de conteúdo é iniciado a partir do Navegador de projeto. Com a possibilidade de criar catálogos de ferramentas a partir de desenhos existentes, conforme descrito em Criando um catálogo de ferramentas de padrões de projeto na página 612, agora é fácil criar ferramentas e catálogos padrão para um projeto.

Machine Translated by Google

Sincronizando o Projeto

Durante o ciclo de vida de um projeto, os padrões do projeto podem mudar. Por exemplo, a hachura associada a um componente de parede pode alterar seu padrão ou uma definição de conjunto de propriedades pode ter propriedades adicionadas. Em casos como esses, o projeto deve estar sincronizado com os padrões modificados. Você pode configurar os padrões do projeto para que os desenhos do projeto sejam verificados automaticamente em relação aos padrões quando abertos e atualizados automaticamente com as novas edições. Você também pode iniciar manualmente uma sincronização para um desenho do projeto ou no projeto completo a qualquer momento ou pode configurar padrões para sincronização manual independentemente das configurações gerais de sincronização do projeto.

Visão geral do processo: usando padrões em um projeto

A configuração e o uso de padrões em um projeto envolvem as seguintes ações:

1 Crie estilos padrão, configurações de exibição e componentes do AutoCAD em um ou mais desenhos padrões.

Os desenhos padrão podem ser arquivos de desenho (DWG), modelos de desenho (DWT) ou arquivos padrão do AutoCAD (DWS).

Opcionalmente, você pode criar diferentes arquivos de padrões de projeto para diferentes estilos, configurações de exibição e componentes do AutoCAD.

2 Se desejar, crie um catálogo de ferramentas que use os estilos dos desenhos de padrões para suas definições de ferramentas.

3 Opcionalmente, você pode criar uma biblioteca do Content Browser que deve ser usada em todo o projeto.

4 Associar os desenhos padrões ao projeto.

5 Se houver vários desenhos de padrões para estilos, defina qual tipo de estilo deve ser controlado por qual desenho de padrões.

6 Configure o comportamento de sincronização desejado do projeto.

Você pode escolher entre diferentes modos de sincronização, dependendo dos fluxos de trabalho do seu projeto. Por exemplo, você pode especificar que um desenho do projeto seja sincronizado com os padrões quando for aberto ou pode especificar que a sincronização ocorra apenas manualmente.

7 Adicione estilos padrão e configurações de exibição aos desenhos do seu projeto por um destes métodos: ÿ Use

as ferramentas das paletas padrão.

Machine Translated by Google

ÿ Use as ferramentas da biblioteca padrão do Content Browser.

ÿ Copie estilos e configurações de exibição dos desenhos de padrões por meio do Gerenciador de estilo e do Gerenciador de exibição.

8 Sincronize os desenhos do projeto com os padrões do projeto. Os desenhos do projeto podem ser sincronizados automaticamente na abertura ou manualmente pelo usuário.

9 Atualize quaisquer objetos inconsistentes.

Usando padrões de projeto

Os padrões do projeto ajudam a garantir a consistência em todo o projeto.

Os fluxos de trabalho a seguir demonstram como usar padrões em um projeto:

ÿ O usuário abre um desenho de projeto e os estilos e configurações de exibição são sincronizados com os padrões de projeto associados. Dependendo das configurações padrão, o usuário pode ser solicitado a atualizar objetos fora de sincronia ou eles podem ser atualizados automaticamente pelo software.

ÿ O gerente de CAD faz alterações em um estilo em um desenho padrão, aplica uma versão à alteração, salva e fecha o desenho padrão. Na próxima vez que um desenho de projeto for aberto, ele poderá ser sincronizado com o estilo alterado, fazendo com que corresponda à versão no arquivo de normas.

ÿ Um usuário recebe um desenho de projeto de outro usuário ou subcontratado e executa uma auditoria de padrões nele para determinar se há algum estilo ou configuração de exibição não padronizado ou se algum deles está desatualizado.
O usuário pode decidir se deseja atualizar estilos e configurações de exibição desatualizados ou ignorá-los.

ÿ O gerente de CAD configura uma biblioteca padrão do Content Browser para o projeto. Quando um usuário inicia o Content Browser a partir do projeto atual no Project Navigator, a biblioteca do projeto é exibida. O usuário pode arrastar ferramentas padrão para um desenho do projeto.

ÿ Para criar um catálogo de ferramentas padrão com base em um projeto existente, o gerente CAD abre o AEC Tool Catalog Generator, navega até o projeto e cria um catálogo de ferramentas a partir dos desenhos do projeto. Ele adiciona o novo catálogo a uma biblioteca do Content Browser e conecta essa biblioteca a um projeto. A partir daí, as ferramentas podem ser usadas diretamente no projeto ou para criar um grupo de paletas de ferramentas específico do projeto.

Machine Translated by Google

ÿ Para transmitir o projeto a um subcontratado externo, o gerente de CAD
cria um pacote de transmissão eletrônica contendo todos os arquivos de desenho do projeto, desenhos padrões e catálogos padrão, bem como a biblioteca padrão do Navegador de conteúdo. O subcontratado descompacta o pacote para acessar esses objetos padrão para uso no trabalho de design subcontratado.

ÿ O gerente CAD deseja criar uma estrutura hierárquica para os padrões.
Alguns padrões são específicos para o projeto, enquanto outros são específicos para um cliente ou padrões gerais da empresa. Ao colocar desenhos de padrões diferentes em locais diferentes, alguns podem ser copiados e substituídos para um projeto específico, enquanto outros são referenciados de um local central e são somente leitura.

Pré-requisitos para trabalhar com padrões de projeto

Os seguintes pontos precisam ser levados em consideração para trabalhar de forma eficiente com o recurso de padrões do projeto:

ÿ Os padrões do projeto podem ser usados apenas com projetos. Um desenho deve fazer parte de um projeto para ser sincronizado com os padrões do projeto. Os padrões do projeto não podem ser aplicados a desenhos independentes. Você pode copiar estilos padrão e configurações de exibição em desenhos independentes, mas eles não serão sincronizados quando os padrões mudarem.

ÿ Os padrões do projeto podem ser distribuídos entre vários desenhos de padrões, se desejado. No entanto, pode haver apenas um desenho designado para as configurações de exibição em um projeto.

ÿ Os padrões do projeto podem ser armazenados em arquivos DWG, DWT e DWS.

ÿ Padrões do AutoCAD para camadas, estilos de texto, tipos de linha e AutoCAD
estilos de dimensão devem ser inseridos em arquivos DWS.

ÿ O carregamento por demanda precisa ser ativado para trabalhar com padrões de projeto.
A variável de sistema XLOADCTL deve ser definida como 2 (valor padrão).

Configurando padrões em um projeto

Você pode definir um ou mais arquivos para usar como fonte para estilos padrão e configurações de exibição. Você também pode especificar opções para sincronizar os estilos e configurações de exibição com os padrões. Além disso, você pode configurar arquivos DWS para camadas, estilos de dimensão, estilos de texto e tipos de linha do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Criando um novo projeto com padrões predefinidos

A maneira mais rápida e fácil de criar um novo projeto que já tenha padrões associados a ele é usar um projeto existente com padrões como modelo.
Quando você usa um projeto existente como modelo, os seguintes arquivos e estruturas são copiados para o novo projeto:

ÿ Todos os arquivos DWG e XML do projeto

ÿ Arquivos de padrões AEC

ÿ Arquivos de padrões do AutoCAD

ÿ Configurações de sincronização de padrões do projeto

ÿ Modelo de conjunto de folhas

ÿ Detalhes do projeto

ÿ Caminhos de modelo de desenho

ÿ Caminhos de banco de dados de componente de nota-chave e detalhe

ÿ Grupo de paletas de ferramentas do projeto

ÿ Caminho raiz do conteúdo da ferramenta

ÿ Biblioteca do navegador de conteúdo do projeto

OBSERVAÇÃO Arquivos de padrões de projeto, paletas de ferramentas e a biblioteca do Navegador de conteúdo do projeto são copiados para o novo projeto somente se estiverem localizados na pasta original do projeto. Os componentes padrão localizados fora da pasta do projeto serão referenciados pelo novo projeto, mas não copiados para ele.

Para obter informações sobre como criar um projeto com padrões predefinidos, consulte Criando um novo projeto com base em um modelo (Copiando um projeto) na página 313.

Ao criar um novo projeto com base em um modelo, todos os arquivos que estão na pasta do projeto serão copiados, incluindo os desenhos do projeto (DWG) e seus arquivos XML associados. Se você deseja copiar apenas os arquivos de normas e arquivos de suporte, bem como a estrutura do projeto, é necessário criar um projeto com uma estrutura copiada, conforme descrito em Criando um novo projeto com a estrutura de um projeto existente na página 315 .

Machine Translated by Google

Configurando Padrões de Projeto

Depois de configurar um projeto, você pode configurar os padrões do projeto. Se você criou um projeto com base em um modelo, as configurações padrão do projeto inicial vêm do modelo. Se você não usou um modelo, as configurações são indefinidas ou configurações padrão.

As configurações padrão do projeto incluem o seguinte:

ÿ Estilos padrão

ÿ Configurações de exibição padrão

ÿ Configurações de sincronização

ÿ Padrões do AutoCAD (camadas, estilos de dimensão, estilos de texto e tipos de linha)

OBSERVAÇÃO Para configurar os padrões do projeto, você deve ter um ou mais desenhos de padrões do projeto disponíveis. Se você criou um novo projeto com base em um projeto com normas, os desenhos das normas do projeto original são copiados para o novo projeto e são automaticamente associados ao novo projeto. Se você criou um novo projeto não baseado em um modelo, ou baseado em um projeto sem normas, primeiro você precisa definir um ou mais desenhos de normas. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de padrões de projeto na página 657.

Configurando estilos padrão e configurações de exibição

Use este procedimento para configurar estilos padrão e configurações de exibição para um projeto.

OBSERVAÇÃO Estilos padrão incluem estilos de objeto, definições, perfis, materiais, definições de conjunto de propriedades e classificações.

Para configurar estilos padrão e configurações de exibição, defina um ou mais desenhos de padrões de projeto que contenham os padrões para estilos e configurações de exibição.
Esses desenhos podem ser arquivos DWG, DWT ou DWS e são adicionados na caixa de diálogo de configuração.

Os arquivos padrão são marcados por ícones ao lado de seus nomes na configuração.

Ícone	Descrição
	Desenho de padrões (DWG)

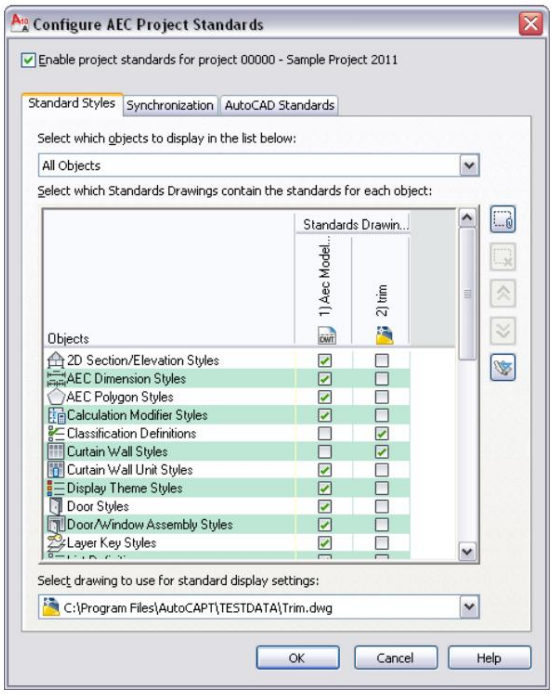
Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	Modelo de padrões (DWT)
	Arquivo de padrões do AutoCAD (DWS)
	Arquivo de padrões ausente

Ordem de Sincronização

Se você tiver vários desenhos de normas associados a um tipo de estilo específico, durante a sincronização, a ocorrência do estilo no primeiro desenho de normas é usada como o estilo com o qual o estilo no desenho do projeto é sincronizado. Desenhos posteriores contendo o mesmo estilo padrão são ignorados.

Ordem dos desenhos padrões



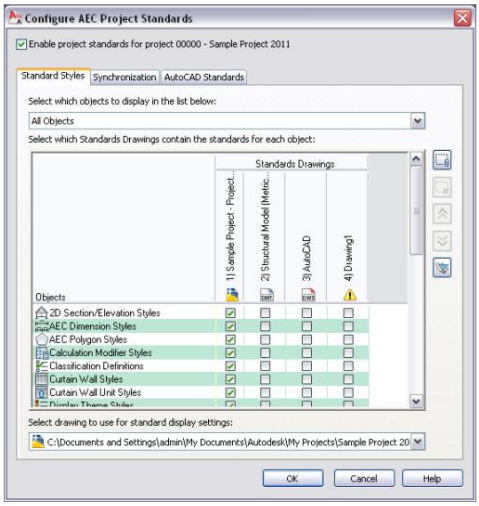
Machine Translated by Google

1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

NOTA Para acessar a configuração dos padrões do projeto atual somente, clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Configurar .

2 Selecione o projeto para o qual deseja configurar os padrões, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Expanda Avançado e clique em Padrões do projeto .



4 Para adicionar um novo desenho de normas para estilos, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Selecionar desenho de normas, selecione um arquivo DWG, DWT ou DWS que contenha estilos de normas e clique em Abrir.

Se você ainda não tem desenhos de padrões, consulte Criando um novo desenho de padrões de projeto na página 657.

O novo desenho de estilos é anexado à lista de Desenhos Padrões. A ordem das colunas, da esquerda para a direita, define a ordem de pesquisa e a precedência durante a sincronização. Para alterar a ordem dos desenhos, selecione o nome do desenho na coluna

cabeçalho e clique em mover o desenho para cima no desenho

Machine Translated by Google

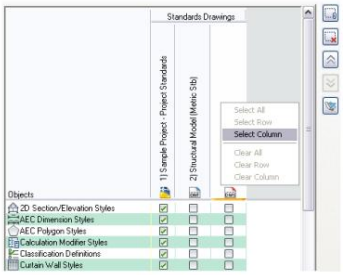
ordem e clique em para mover o desenho para baixo no desenho ordem.

Depois de adicionar desenhos de estilos à configuração dos padrões do projeto, você precisa definir para quais tipos de estilo cada desenho deve ser o padrão. Para fazer isso, associe cada tipo de estilo a um desenho de normas. Os tipos de estilo estão listados em Objetos na guia Estilos padrão. Você pode encontrar todos os tipos de estilos do Gerenciador de estilos aqui.

6 Para exibir apenas os tipos de estilo de uma categoria de estilo, selecione a categoria em Selecionar quais objetos exibir na lista abaixo. Se quiser ver todas as categorias de estilo, selecione Todos os objetos.

7 Para definir que um determinado tipo de estilo deve ser controlado por um desenho de padrões específicos, clique na caixa de seleção do tipo de estilo na coluna de desenho apropriada.

DICA Se desejar selecionar um desenho para todos os tipos de estilo, clique com o botão direito do mouse no cabeçalho e clique em Selecionar coluna.



Se um tipo de estilo não foi associado a um desenho de normas, esses estilos não são controlados pelas normas. Por exemplo, se o desenho de padrões “Standard Styles 1.dwg” não tiver sido associado ao tipo Wall Styles, mesmo que existam estilos de parede desse desenho de padrões em um desenho de projeto, eles serão interpretados como “não padronizados” pelo sincronização.

Se você selecionar vários desenhos de normas para um tipo de estilo, então, durante a sincronização, cada desenho é procurado por esse tipo de estilo na ordem dos desenhos. Isso significa que você pode distribuir estilos padrão para um tipo de estilo entre diferentes desenhos.
Por exemplo, você pode armazenar seus estilos de parede de concreto no desenho padrão “Estilos de parede - Concreto (Imperial)” e seus estilos de parede de tijolos no desenho “Estilos de parede - Tijolo (Imperial)”.

Machine Translated by Google

NOTA Se dois desenhos de normas contiverem um estilo com o mesmo nome e tipo, o estilo do primeiro desenho de normas será usado para sincronização. Outras instâncias desse estilo serão ignoradas. A ordem dos desenhos padrões é determinada por sua posição da esquerda

para a direita na tabela. Para reordenar os desenhos, use os botões Para cima e

Botões para baixo.

8 Para remover um desenho de estilos padrão do projeto, clique em

seu nome na lista Desenhos Padrões e clique em Remover um .

desenho padrão da lista apenas remove a referência deste desenho ao projeto. O desenho não é excluído do sistema de arquivos.

Em seguida, você precisa definir desenhos padrão para as configurações de exibição no projeto. Você pode atribuir apenas um desenho padrão para configurações de exibição. O desenho de configurações de exibição padrão pode ser um desenho já atribuído como um desenho de padrões de estilos.

9 Em Selecione o desenho a ser usado para configurações de exibição padrão, selecione um arquivo. Se necessário, selecione Procurar para procurar um arquivo.

OBSERVAÇÃO Se você estiver usando um desenho de padrões de exibição diferente do desenho de padrões de estilos ou se tiver vários desenhos de padrões de estilos, será necessário certificar-se de que os desenhos de padrões de estilos estejam sincronizados com o desenho de padrões de exibição. Para obter mais informações, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.

10 Clique na guia Sincronização.

Se você adicionou um desenho de padrões ao projeto e o desenho está localizado na pasta do projeto, o desenho terá automaticamente informações de versão inicial adicionadas a todos os estilos e configurações de exibição. Se o novo desenho de normas estiver localizado fora da pasta do projeto e ainda não tiver uma versão, será necessário fazer a versão conforme descrito em Controle de versão de um desenho de normas de projeto na página 673. Para obter mais informações sobre versão, consulte Padrões de versão na página 661.

11 Se necessário, insira um comentário universal para todos os estilos com versão e configurações do visor.

Por exemplo, você pode querer adicionar um comentário para indicar o que mudou no estilo a partir desta versão.

Machine Translated by Google

12 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se alguns dos desenhos padrão foram definidos como somente leitura, eles não podem ser automaticamente versados. Nesse caso, eles precisam ser controlados manualmente por um usuário com acesso de leitura/gravação.

Opções de sincronização

Quando um projeto usa padrões, ele precisa ser sincronizado com os padrões em intervalos regulares para garantir que os padrões sejam observados. Durante a sincronização com seus padrões, os estilos e configurações de exibição no projeto ou no desenho do projeto são comparados com os padrões do projeto, para encontrar discrepâncias de versão entre eles e corrigi-los.

Você pode definir diferentes opções de sincronização. Antes de decidir sobre as configurações, você deve revisar o fluxo de trabalho desejado para encontrar a escolha ideal. Lembre-se de que a opção selecionada será válida para todos os usuários do projeto.

Sincronização Automática

Se você selecionar a sincronização automática, o seguinte comportamento será definido para a sincronização:

ÿ Os desenhos do projeto são comparados com os padrões do projeto quando são aberto.

ÿ No caso de discrepâncias de versão entre um desenho do projeto e os padrões do projeto, os estilos e configurações de exibição no desenho do projeto são substituídos pelos estilos e configurações de exibição dos padrões do projeto sem solicitação. O usuário não pode impedir a atualização.

ÿ Nenhuma notificação de estilos não padronizados e configurações de exibição no desenho do projeto é exibida durante a sincronização automática. Se não existirem estilos padronizados e configurações de exibição, eles serão ignorados.

Machine Translated by Google

DICA Para exibir estilos e configurações de exibição não padronizados, você pode auditar o desenho, conforme descrito em Auditoria de um projeto ou desenho na página 654.

ÿ Quando os usuários fazem alterações em um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho do projeto, eles não serão solicitados a carregar os estilos ou configurações de exibição para os desenhos de padrões do projeto de acordo. A menos que um usuário carregue manualmente os objetos alterados no desenho padrão, eles não serão copiados no desenho padrão.

Sincronização semi-automática

Se você selecionar a sincronização semiautomática, o seguinte comportamento será definido para a sincronização:

ÿ Os desenhos do projeto são comparados com os padrões do projeto quando são aberto.

ÿ No caso de discrepâncias de versão entre um desenho do projeto e os padrões do projeto, uma caixa de diálogo de notificação é exibida onde o usuário pode decidir se os estilos e as configurações de exibição nos desenhos do projeto devem ser substituídos pelos padrões. O usuário tem a opção de ignorar estilos e configurações de exibição inconsistentes.

ÿ Estilos não padronizados e configurações de exibição no desenho do projeto são exibido em uma lista.

ÿ Quando os usuários fazem alterações em um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho do projeto, eles serão solicitados a carregar os estilos ou configurações de exibição nos desenhos padrões do projeto.

Sincronização Manual

Se você selecionar a sincronização manual, o seguinte comportamento será definido para a sincronização:

ÿ Os desenhos do projeto *não* são comparados e sincronizados com os padrões do projeto ao abrir o desenho do projeto. Para realizar uma sincronização, o usuário precisa iniciá-la manualmente. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões na página 633.

ÿ No caso de discrepâncias de versão entre um desenho do projeto e os padrões do projeto, uma caixa de diálogo de notificação é exibida onde o usuário pode decidir se os estilos e as configurações de exibição nos desenhos do projeto devem ser substituídos pelos padrões do projeto. O usuário tem a opção de ignorar estilos padrão inconsistentes ou configurações de exibição.

Machine Translated by Google

ÿ Estilos não padronizados e configurações de exibição no desenho do projeto são exibido em uma lista.

ÿ Quando os usuários fazem alterações em um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho do projeto, eles *não* serão solicitados a carregar as alterações nos padrões do projeto. A menos que um usuário carregue manualmente os padrões alterados no desenho de padrões, eles não serão copiados no desenho de padrões.

As configurações de sincronização são válidas para todos os usuários do projeto. Portanto, o método de sincronização selecionado deve refletir as necessidades de fluxo de trabalho da maioria dos usuários. Por exemplo, se você deseja que todos os usuários estejam sincronizados com todos os padrões do projeto o tempo todo, você deve escolher a sincronização automática. Se você deseja maior transparência e controle do usuário, pode escolher a sincronização semiautomática ou manual.

Se você selecionou a sincronização automática, a sincronização dos desenhos do projeto será executada “invisível” em segundo plano. Ao abrir, cada desenho será automaticamente sincronizado com os padrões sem notificação ao usuário. Se você selecionou a sincronização semiautomática ou manual, terá mais controle e informações sobre o processo de sincronização; você pode exibir listas de estilos não padronizados e configurações de exibição, versões não padrão ou versões mais antigas e decidir individualmente se deseja atualizá-los ou ignorá-los.

Configurando a Sincronização dos Padrões AEC

Use este procedimento para configurar as opções de sincronização para os padrões AEC em um projeto.

OBSERVAÇÃO As configurações de sincronização definidas são relevantes apenas para a sincronização dos estilos padrão AEC e configurações de exibição em um projeto, conforme especificado em Configuração de estilos padrão e configurações de exibição na página 595. Eles não afetam a sincronização dos padrões do AutoCAD em um projeto , conforme definido em Configuração dos padrões do AutoCAD na página 604. Para obter mais informações sobre sincronização, consulte Sincronizar um projeto com os padrões na página 633.

OBSERVAÇÃO As configurações nesta caixa de diálogo controlam apenas como os desenhos do projeto são sincronizados com os desenhos padrões do projeto. Eles não especificam como os desenhos de padrões do projeto são sincronizados entre si. Para obter informações sobre a sincronização de desenhos de padrões de projeto, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.

Machine Translated by Google

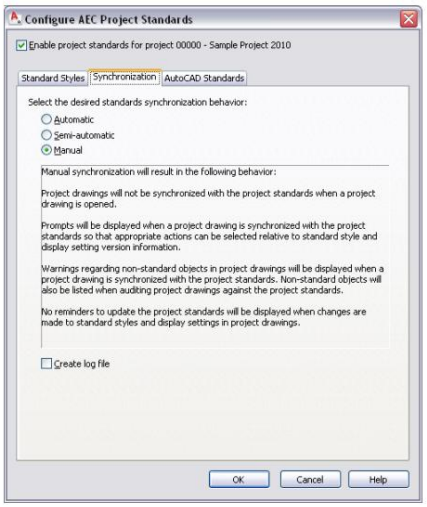
1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

NOTA Para acessar a configuração dos padrões do projeto atual somente, clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Configurar .

2 Selecione o projeto para o qual deseja configurar os padrões, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Expanda Avançado e clique em Padrões do projeto **4** .

Clique na guia Sincronização.



5 Selecione o método de sincronização para seu projeto.

Para obter informações sobre os métodos disponíveis, consulte Opções de sincronização na página 600.

6 Para criar um arquivo de registro da sincronização, selecione Criar arquivo de registro.

Quando o arquivo de log é criado, você pode escolher entre um relatório em formato XML ou HTML. O arquivo de log contém informações sobre os desenhos sincronizados, os desenhos padrão usados e as alterações feitas nos estilos padrão e configurações de exibição durante a sincronização.

7 Clique em OK ou clique na guia Padrões do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Configurando os Padrões do AutoCAD

Use este procedimento para configurar os padrões do AutoCAD para o projeto.

Os padrões do AutoCAD incluem camadas do AutoCAD, estilos de dimensão do AutoCAD, estilos de texto e tipos de linha e estão contidos em arquivos DWS. Você não pode definir diferentes arquivos DWS para diferentes componentes; por exemplo, você não pode definir um arquivo DWS para estilos de dimensão e outro para tipos de linha. Cada configuração de cada arquivo DWS é processada. Se houver informações conflitantes em diferentes arquivos DWS, o primeiro da lista será usado. Se necessário, você pode alterar a ordem dos arquivos DWS para alterar a precedência. Para obter mais informações, consulte “Definir normas” na Ajuda do AutoCAD.

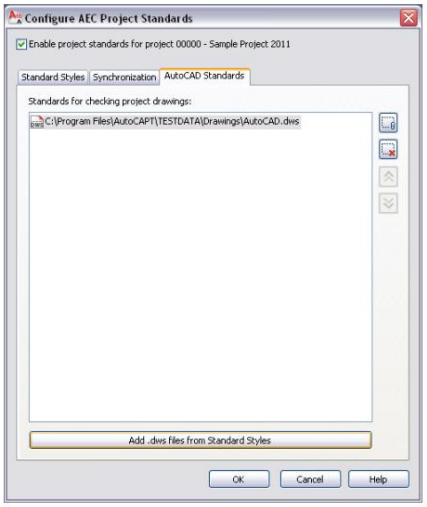
Quando você configura os padrões do AutoCAD, um arquivo do verificador de lote CHX com o mesmo nome do arquivo do projeto é criado na pasta do projeto. O arquivo CHX contém todos os desenhos do projeto como desenhos a serem verificados e todos os arquivos DWS especificados como desenhos a serem verificados. Você pode executar este arquivo de lote para verificar todo o projeto ou verificar os desenhos individuais do projeto manualmente. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões do AutoCAD na página 652 e Sincronizando um desenho do projeto com os padrões do AutoCAD na página 653.

1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

2 Selecione o projeto para o qual deseja configurar os padrões do AutoCAD, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Expanda Avançado e clique em Padrões do projeto. **4** .
Clique na guia Padrões do AutoCAD.

Machine Translated by Google



5 Para adicionar um novo arquivo DWS, clique em .

Por padrão, o novo arquivo DWS é anexado ao final da lista.
Isso significa que será processado por último e as configurações dos arquivos DWS listados acima terão precedência.

6 Para alterar a ordem dos arquivos DWS na lista, use o botão Up

e botões para baixo.

7 Para remover um arquivo DWS da lista, clique em seu nome na lista,

e clique .

A remoção de um arquivo DWS da lista remove apenas a referência desse arquivo ao projeto. O arquivo não é excluído do sistema de arquivos.

8 Se você configurou arquivos DWS como desenhos de padrões AEC em Configuração de estilos padrão e configurações de exibição na página 595, você pode reutilizá-los para os padrões do AutoCAD clicando em Adicionar arquivos .dws de estilos padrão. Isso copiará os arquivos de padrões AEC para a guia Padrões do AutoCAD e os usará como arquivos padrão do AutoCAD no projeto.

Copiando padrões de projeto de outro projeto

Use este procedimento para copiar as configurações padrão do projeto de um projeto existente.

Machine Translated by Google

Copiar os padrões do projeto copia as seguintes configurações de padrões:

ÿ Copiar ou referenciar o estilo e exibir desenhos de padrões para o novo projeto

ÿ Copie ou faça referência aos desenhos padrão do AutoCAD para o novo projeto

ÿ Duplique a associação de desenhos de padrões para tipos de estilo no novo projeto

ÿ Duplique as configurações de sincronização no novo projeto

Quando você copia as normas de um projeto existente para um novo projeto, os desenhos de normas podem ser referenciados de seu local original no novo projeto ou ser copiados para o novo projeto.

ÿ Se os desenhos de normas do projeto copiado estiverem localizados na pasta do projeto original, os desenhos serão copiados para o novo projeto.
Você faria isso se quisesse ter um conjunto separado de desenhos de padrões de projeto para cada projeto criado. Dessa forma, você pode fazer alterações específicas do projeto para cada conjunto de padrões do projeto.

ÿ Se os desenhos de padrões do projeto copiado estiverem fora da pasta do projeto original, eles não serão copiados para o novo projeto, mas serão referenciados de seu local original. Você pode fazer isso se os padrões do seu projeto não forem específicos para um projeto, mas sim padrões específicos do departamento ou de toda a empresa. Se você fizer alterações em um desenho de normas do projeto referenciado por vários projetos, todos os projetos poderão ser sincronizados com as alterações.

1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

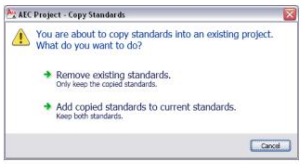
2 Selecione o projeto para o qual deseja configurar os padrões do AutoCAD, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Expanda Advanced e clique em Project Standards **4** .
Clique na guia Standard Styles.

5 Clique .

6 Na caixa de diálogo Selecionar projeto, selecione o arquivo de projeto (APJ) do qual deseja copiar os padrões do projeto e clique em Abrir.

Machine Translated by Google



7 Selecione as configurações de cópia.

Se você quiser…	Então…
substituir o projeto existente padrões do projeto copiados	clique em Remover configurações existentes. padrões com os
adicione os padrões do projeto selecionado a quaisquer padrões de projeto existentes	clique em Anexar configurações copiadas às configurações existentes. As configurações existentes que são inconsistentes com as configurações copiadas serão substituídas pelas configurações copiadas.

8 Clique em OK duas vezes.

Habilitando padrões de projeto para um projeto

Depois de definir os padrões para um projeto, você precisa habilitá-los para torná-los ativos dentro do projeto.

Enquanto você ainda estiver trabalhando na configuração dos padrões para um projeto, talvez não queira que os padrões sejam ativados no projeto imediatamente, pois os estilos de padrões ainda podem ser adicionados, removidos ou alterados. Depois que a configuração estiver concluída, no entanto, você deve habilitar os padrões para o projeto.

1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

2 Selecione o projeto para o qual deseja ativar os padrões do AutoCAD, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

3 Expanda Avançado e clique em Padrões do projeto **4** .

Selecione Ativar padrões do projeto para o projeto <Nome do projeto>.

5 Clique em OK duas vezes.

O comportamento de sincronização selecionado (automático, semiautomático ou manual) agora está ativado.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A ativação dos padrões em um projeto não significa que os estilos padrão e as configurações de exibição sejam copiados para os desenhos do projeto. Para adicionar estilos padrão e configurações de exibição aos desenhos do projeto, consulte Adicionar padrões a um desenho do projeto na página 628.

Gerando um relatório de configuração de padrões de projeto

Use este procedimento para criar um relatório HTML ou XML que liste os desenhos padrão do projeto, os estilos padrão e as configurações de exibição, juntamente com o histórico de suas versões.

1 Verifique se o projeto para o qual você deseja criar um relatório de configuração de padrões está definido como o projeto atual.

Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ ÿ Configuração Relatório .

3 Na caixa de diálogo Salvar relatório de configuração, selecione um nome de arquivo, local, e formato para o relatório gerado.

4 Clique em Salvar.

O relatório é salvo no local especificado e pode ser exibido com um navegador da Web ou editor de XML.

Configurando ferramentas padrão em um projeto

Cada projeto tem um grupo de paletas de ferramentas de projeto associado a ele. Se você estiver usando padrões de projeto, as ferramentas devem apontar para estilos padrão de um desenho de padrões de projeto. Para facilitar o trabalho com ferramentas de projeto, uma biblioteca específica do projeto pode ser criada no Navegador de conteúdo.

A configuração de paletas de ferramentas padrão geralmente é uma tarefa para um gerente de CAD ou proprietário do projeto. Dependendo dos requisitos do projeto, diferentes etapas podem ser tomadas para alcançar os resultados desejados. As principais considerações para criar as paletas de ferramentas do projeto são as seguintes:

Machine Translated by Google

Catálogo de espaço de trabalho por usuário e catálogo de espaço de trabalho compartilhado

O gerente de CAD pode decidir se deseja criar um grupo de ferramentas e paletas que são compartilhadas por todos os usuários de um projeto e acessadas de um único local, ou definir um catálogo de projeto e uma biblioteca do Navegador de conteúdo e talvez criar um conjunto inicial de paletas para copiando para computadores de usuários individuais. Para obter mais informações, consulte Antes de começar: trabalhando em um ambiente de rede na página 302.

O AutoCAD Architecture carrega as paletas de ferramentas encontradas nos caminhos especificados na guia Arquivos da caixa de diálogo Opções. Os projetos permitem que você especifique um caminho de localização adicional para um arquivo de paletas de ferramentas que contém paletas de ferramentas específicas do projeto. Esse caminho é anexado ao perfil atual quando o projeto se torna atual e removido quando o projeto é fechado ou quando outro projeto é definido como atual.

Os projetos suportam dois fluxos de trabalho para trabalhar com paletas de projeto:

Catálogo de área de trabalho por usuário: esta é a opção recomendada. Use a opção Catálogo de espaço de trabalho por usuário em conjunto com catálogos de ferramentas de projeto no Navegador de conteúdo. Nesse modo, os usuários podem acessar as ferramentas e paletas de ferramentas de que precisam para o trabalho a partir dos catálogos de ferramentas no Navegador de conteúdo por usuário. Ao utilizar o comportamento de atualização/vinculação do Navegador de conteúdo, você pode fazer alterações nas ferramentas e paletas de ferramentas originais nos catálogos de projetos, e sua equipe pode atualizar suas ferramentas e paletas para obter as versões mais recentes. Assim, o espaço de trabalho de cada usuário é mantido exclusivamente pelo aplicativo, mas as paletas vinculadas permitem atualizações globais.

Opcionalmente, você pode fornecer à sua equipe de projeto um conjunto inicial de paletas de ferramentas, incluindo o layout inicial e a ordem das ferramentas. Para fazer isso, você criaria as paletas do projeto em seu próprio espaço de trabalho e, em seguida, usaria o Windows Explorer para copiar os arquivos para o local especificado para o local do arquivo da paleta de ferramentas nas propriedades do projeto. Para obter instruções detalhadas, consulte os exemplos de fluxo de trabalho abaixo.

Catálogo de espaço de trabalho compartilhado: esta opção é recomendada se você deseja exigir uma coleção definida de paletas de ferramentas de projeto para todos no projeto. Nesse caso, você não deseja que os usuários acessem o Navegador de conteúdo para personalizar ferramentas de projeto ou paletas de ferramentas. Para criar um espaço de trabalho compartilhado, especifique um local de rede compartilhado e atribua-o ao local do arquivo de paleta de ferramentas do projeto. Como esse caminho será anexado ao perfil de cada membro da equipe do projeto quando o projeto for definido como atual, o caminho deve ser somente leitura. Caso contrário, as alterações feitas por um usuário afetariam todos os usuários e a última alteração seria a forma final da ferramenta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você fizer alterações nas paletas de ferramentas compartilhadas, elas não serão copiadas para o disco até que você feche o projeto para fechar o AutoCAD Architecture. Da mesma forma, outros usuários não verão suas atualizações até a próxima vez que o projeto for definido como atual ou o AutoCAD Architecture for fechado e reaberto com o projeto ainda atual.

Usando o navegador de conteúdo ou o gerenciador de estilo

Você pode criar catálogos padrão no Navegador de conteúdo e definir uma biblioteca padrão do Navegador de conteúdo para um projeto. Você pode usar o catálogo e a biblioteca para arrastar ferramentas e paletas para a área de trabalho ou para as paletas de ferramentas do projeto. Esse provavelmente seria o caso se você configurasse o projeto usando a opção Catálogo de espaço de trabalho por usuário. Se você não deseja fornecer aos usuários acesso a uma biblioteca do Content Browser com ferramentas padrão, não defina uma biblioteca para o projeto. Nesse caso, você precisa criar as paletas de ferramentas do projeto a partir de estilos padrão no Gerenciador de estilo. Normalmente, você faria isso se estivesse usando a opção Catálogo de espaço de trabalho compartilhado.

Usando ferramentas vinculadas ou desvinculadas

Ao construir suas paletas de projeto a partir de um catálogo de projeto no Navegador de conteúdo, você pode vincular as paletas e ferramentas do Navegador de conteúdo ou criar uma cópia não vinculada nas paletas do projeto. Se você deseja fazer atualizações frequentes no Navegador de conteúdo, recomenda-se vincular ferramentas e paletas.

A seguir estão dois fluxos de trabalho sugeridos para configurar ferramentas padrão. O primeiro é baseado em um catálogo de espaço de trabalho por usuário, dando mais liberdade aos usuários individuais do projeto. O segundo é baseado em um catálogo de espaço de trabalho compartilhado e dá maior ênfase à adesão a uma determinada estrutura.

Fluxo de trabalho 1: usando um catálogo de espaço de trabalho por usuário

1. Crie estilos padrão em desenhos padrões e associe-os ao projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de padrões de projeto na página 657 e Configurando estilos padrão e configurações de exibição na página 595.

2. Crie um ou mais catálogos de ferramentas a partir dos desenhos padrões. Para obter mais informações, consulte Criando um catálogo de ferramentas para um projeto na página 612.

3. Crie uma biblioteca de projeto no Content Browser e adicione os catálogos padrão. Para obter mais informações, consulte Adicionando um catálogo de projeto a uma biblioteca do navegador de conteúdo na página 617.

Machine Translated by Google

DICA Por padrão, os catálogos de ferramentas são configurados para serem vinculados. Isso torna mais fácil atualizá-los depois de copiados para as paletas de ferramentas da área de trabalho.

4 Defina a localização do arquivo da paleta de ferramentas para o projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas na página 618.

DICA Se você estiver usando um dos modelos de projeto fornecidos com o software, o local do arquivo da paleta de ferramentas é, por padrão, definido como *\<Project Folder>\WorkspaceToolPalettes.*

5 Para Tipo de armazenamento da paleta de ferramentas, selecione Catálogo de espaço de trabalho por usuário.

6 Associe a biblioteca do Content Browser que você criou ao projeto.
Para obter mais informações, consulte Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas na página 618.

7 Crie o grupo de paletas de ferramentas do projeto. Para obter mais informações, consulte Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.

8 Se você deseja que os usuários do projeto comecem com as mesmas ferramentas que você tem em sua área de trabalho, copie as paletas para o local especificado no caminho de localização do arquivo da paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Copiar as paletas de ferramentas do projeto para o local do arquivo da paleta de ferramentas na página 627.

9 Se quiser que os usuários do projeto tenham os mesmos agrupamentos de paleta, tamanho de ícone e ordem que você, copie o perfil do projeto (AWS) para o local especificado no caminho de localização do arquivo da paleta de ferramentas. Dessa forma, novos usuários do projeto terão o perfil instalado em sua pasta Documents and Settings. Para obter mais informações, consulte Adicionando o perfil do projeto ao local do arquivo da paleta de ferramentas na página 627.

Fluxo de trabalho 2: usando um catálogo de espaço de trabalho compartilhado

1 Crie estilos padrão em desenhos padrões e associe-os ao projeto. Para obter mais informações, consulte Criando um novo desenho de padrões de projeto na página 657 e Configurando estilos padrão e configurações de exibição na página 595.

2 Defina a localização do arquivo da paleta de ferramentas para o projeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas na página 618.

DICA Se você estiver trabalhando com um catálogo de área de trabalho compartilhada, é altamente recomendável apontar o local do arquivo da paleta de ferramentas para uma pasta somente leitura.

Machine Translated by Google

3 Para Tipo de armazenamento da paleta de ferramentas, selecione Catálogo de espaço de trabalho compartilhado.

4 Crie o grupo de paletas de ferramentas do projeto. Para obter mais informações, consulte Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.

5 Se quiser que os usuários do projeto tenham os mesmos agrupamentos de paleta, tamanho de ícone e ordem que você, copie o perfil do projeto (AWS) para o local especificado no caminho de localização do arquivo da paleta de ferramentas. Dessa forma, novos usuários do projeto terão o perfil instalado em sua pasta Documents and Settings. Para obter mais informações, consulte Adicionando o perfil do projeto ao local do arquivo da paleta de ferramentas na página 627.

Criando um catálogo de ferramentas para um projeto

Um catálogo de ferramentas para um projeto deve conter ferramentas dos desenhos padrões do projeto. A maneira mais fácil de gerar um catálogo de ferramentas a partir de desenhos de padrões é criar um novo catálogo de ferramentas com base em um ou mais desenhos de padrões de projeto ou adicionar ferramentas de um desenho de padrões de projeto a um catálogo de ferramentas existente.

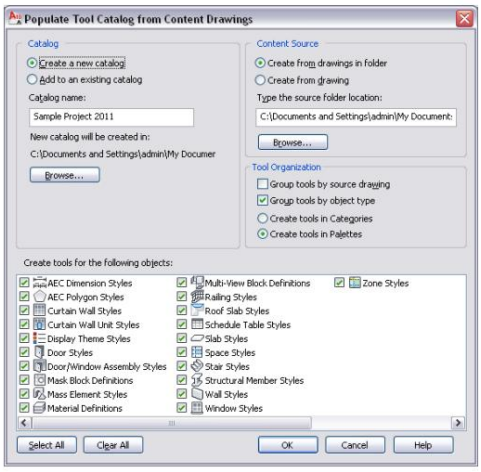
O catálogo de ferramentas pode então ser adicionado à biblioteca do Content Browser associada ao projeto. Isso facilita o uso das ferramentas no desenho ou adicioná-las às paletas de ferramentas do projeto.

Criando um catálogo de ferramentas de padrões de projeto

Use este procedimento para criar um novo catálogo de ferramentas baseado em desenhos de padrões existentes. Você especifica os estilos a partir dos quais as ferramentas serão criadas e se as novas ferramentas serão organizadas em categorias ou paletas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Personalização ÿ ÿ Gerar ferramenta Catálogo .

Machine Translated by Google



2 Em Catálogo, selecione Criar um novo catálogo.

3 Digite um nome para o novo catálogo.

4 Clique em Procurar para definir a localização do catálogo.

5 Em Origem do conteúdo, especifique se deseja que o novo catálogo seja criado a partir de vários desenhos em uma pasta ou a partir de um único desenho. Em seguida, insira o caminho para a pasta ou desenho.

OBSERVAÇÃO Quando você especifica uma pasta como origem do catálogo, todas as pastas aninhadas são incluídas no novo catálogo de ferramentas.

---

6 Especifique como deseja que as ferramentas sejam organizadas no novo catálogo:

ÿ Para organizar as novas ferramentas pelo desenho de origem, selecione Agrupar ferramentas por desenho de origem.

Esta opção é adequada para um catálogo de ferramentas que é gerado a partir de vários desenhos de estilos. As ferramentas resultantes podem ser colocadas em categorias ou paletas denominadas “Estilos de parede - Concreto (Imperial)”, “Estilos de parede - Tijolo (Imperial)” e assim por diante.

sobre.

ÿ Para organizar as novas ferramentas por tipo de objeto, selecione Grupo ferramentas por tipo de objeto.

Esta opção é adequada se você deseja mesclar estilos de vários desenhos em paletas ou categorias. As ferramentas resultantes serão colocadas em categorias ou paletas denominadas “Paredes”, “Portas” e assim por diante.

Machine Translated by Google

NOTA Se ambas as opções estiverem habilitadas, o catálogo é agrupado primeiro pelos desenhos e depois pelo tipo de objeto, gerando categorias a partir dos desenhos e paletas a partir dos tipos de objeto.
Isso é implementado porque as paletas não podem ser aninhadas. Nesse caso, os botões de opção para categorias e paletas são desativados e a opção Criar ferramentas em paletas é selecionada para o catálogo.

NOTA Se nenhuma das duas opções estiver habilitada, todas as novas ferramentas serão geradas na categoria superior do catálogo.

ÿ Para organizar as novas ferramentas em categorias, selecione Criar ferramentas em Categorias.
Se você selecionou Agrupar ferramentas por desenho de origem, uma categoria será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou Agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma categoria será criada para cada tipo de objeto.

ÿ Para organizar as novas ferramentas em paletas, selecione Criar ferramentas em Paletas.
Se você selecionou Agrupar ferramentas por desenho de origem, uma paleta será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou Agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma paleta será criada para cada tipo de objeto.

7 Em Criar ferramentas para os seguintes objetos, selecione os estilos de objeto que deseja que apareçam como ferramentas no novo catálogo.
Por padrão, todos os tipos de estilo disponíveis são selecionados. Use os botões Selecionar tudo e Limpar tudo conforme necessário.

8 Clique em OK.
Uma barra de progresso na barra de status do aplicativo informa sobre o progresso da geração do catálogo. Isso pode levar alguns instantes para um catálogo grande.

OBSERVAÇÃO Cada categoria e cada paleta são criadas em seu próprio arquivo ATC. Os arquivos ATC de categoria e paleta são armazenados nas subpastas Paletas ou Categorias dentro da pasta onde o novo catálogo é criado.

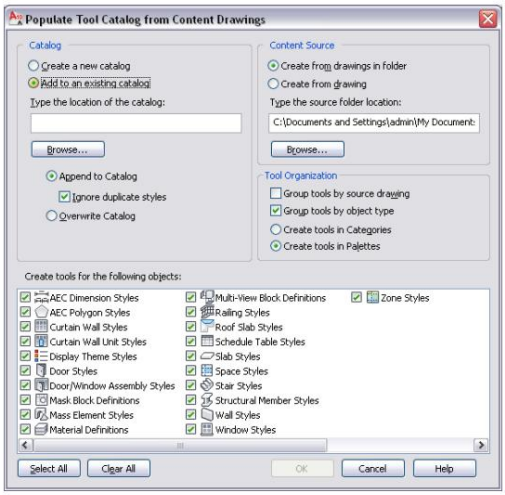
Para obter informações sobre como associar um catálogo de ferramentas a uma biblioteca de projeto, consulte Adicionando um catálogo de projeto a uma biblioteca do navegador de conteúdo na página 617.

Machine Translated by Google

Adicionando ferramentas padrão a um catálogo de ferramentas

Use este procedimento para adicionar ferramentas padrão de projeto a um catálogo de ferramentas existente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Personalização ÿ ÿ Gerar ferramenta Catálogo .



2 Em Catálogo, selecione Adicionar a um catálogo existente.

3 Insira o nome e o caminho do catálogo.

4 Clique em Anexar ao catálogo e selecione Ignorar estilos duplicados se quiser evitar que estilos existentes sejam substituídos por estilos com o mesmo nome e caminho de arquivo do desenho anexado.

Se você desmarcar Ignorar estilos duplicados, os estilos existentes serão substituídos pelos estilos do desenho anexado se tiverem o mesmo nome e caminho de arquivo.

5 Se quiser substituir o catálogo existente, clique em Substituir Catálogo.

Isso exclui todo o catálogo e o substitui pelas paletas, categorias e ferramentas do(s) desenho(s) de origem.

Machine Translated by Google

AVISO Você deve usar essa opção com muito cuidado, pois ela excluirá todo o catálogo existente. Se você deseja apenas sobrescrever as ferramentas com suas versões atualizadas de um desenho de conteúdo, selecione Anexar ao catálogo e verifique se Ignorar estilos duplicados está desmarcado.

6 Em Fonte de conteúdo, selecione um desenho de padrões de projeto ou uma pasta de padrões para usar como fonte para as novas ferramentas.

Se você quiser…	**Então…**
adicionar ferramentas de vários desenhos em uma pasta	selecione Criar a partir de desenhos na pasta e insira o caminho e o nome da pasta em Digite o local da pasta de origem.
adicionar ferramentas de um único desenho	selecione Criar a partir do desenho e insira o caminho e o nome do desenho em Digite o desenho de origem.

7 Especifique como as ferramentas devem ser solicitadas no catálogo.

ÿ Para ordenar as ferramentas resultantes por seu desenho de origem, selecione Agrupar ferramentas por desenho de origem.
Esta opção é adequada para um catálogo de ferramentas que é gerado a partir de vários desenhos de estilos. As ferramentas resultantes podem ser colocadas em categorias ou paletas denominadas “Estilos de parede - Concreto (Imperial)”, “Estilos de parede - CMU (Imperial)” e assim por diante.
sobre.

ÿ Para ordenar as ferramentas resultantes por tipo de objeto, selecione Grupo ferramentas por tipo de objeto.
Esta opção é adequada se você deseja mesclar estilos de vários desenhos no catálogo. As ferramentas resultantes serão colocadas em categorias ou paletas nomeadas de acordo com o tipo de estilo, por exemplo, “Paredes”, “Portas” e assim por diante.

NOTA Se ambas as opções estiverem habilitadas, então as ferramentas são primeiro agrupadas pelos desenhos e depois pelo tipo de objeto, gerando categorias a partir dos desenhos e paletas a partir dos tipos de objeto.
Isso é implementado porque as paletas não podem ser aninhadas. Nesse caso, os botões de opção abaixo são desativados e a opção Criar ferramentas nas paletas é selecionada para as ferramentas.

Machine Translated by Google

NOTA Se nenhuma das duas opções estiver habilitada, todas as novas ferramentas serão geradas na categoria superior do catálogo.

ÿ Para colocar as novas ferramentas em categorias, selecione Criar ferramentas em categorias.

Se você selecionou agrupar ferramentas por seu desenho de origem, uma categoria será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma categoria será criada para cada tipo de objeto.

ÿ Para colocar as novas ferramentas em paletas, selecione Criar ferramentas em Paletas.

Se você selecionou agrupar ferramentas por seu desenho de origem, uma paleta será criada para cada desenho de origem. Se você selecionou agrupar ferramentas por tipo de objeto, uma paleta será criada para cada tipo de objeto.

8 Em Criar ferramentas para os seguintes objetos, selecione quais estilos de objeto devem aparecer como ferramentas no catálogo.

Por padrão, todos os tipos de estilo disponíveis são selecionados. Use os botões Selecionar tudo e Limpar tudo conforme necessário para fazer suas seleções.

9 Clique em OK.

Uma barra de progresso na barra de status do aplicativo indica o progresso da geração da ferramenta. Quando um grande número de ferramentas está sendo adicionado, o processo pode demorar alguns instantes.

OBSERVAÇÃO Cada categoria e cada paleta são criadas em seu próprio arquivo ATC. Os arquivos ATC de categoria e paleta são armazenados nas subpastas Paletas ou Categorias na pasta na qual o novo catálogo é criado.

Para obter informações sobre como associar um catálogo de ferramentas a uma biblioteca de projeto, consulte Adicionando um catálogo de projeto a uma biblioteca do navegador de conteúdo na página 617.

Adicionando um Catálogo de Projetos a uma Biblioteca do Navegador de Conteúdo

Catálogos de ferramentas são colocados em bibliotecas de catálogos. Se você criou um catálogo de ferramentas com ferramentas padrão, precisa adicioná-lo a uma biblioteca de catálogos. Uma biblioteca do Content Browser pode ser configurada em um volume de rede compartilhado para ser acessado por todos os usuários do projeto. O gerente de CAD ou proprietário do projeto pode apontar o projeto para esse conteúdo

Machine Translated by Google

Biblioteca do navegador para ter acesso rápido às ferramentas padrão. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas na página 618.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 clique para exibir a biblioteca de catálogos.

3 clique para criar um catálogo.

4 Na caixa de diálogo Adicionar catálogo, selecione Adicionar um catálogo existente ou local na rede Internet.

5 Insira a localização do catálogo de ferramentas de padrões criado em Criando um catálogo de ferramentas de padrões de projeto na página 612 ou clique em Procurar a para navegar até o catálogo.

6 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode arrastar e soltar um arquivo ATC do Windows Explorer para o painel da biblioteca do Content Browser.

Adicionando uma biblioteca de projetos e um grupo de paletas de ferramentas

Se você criou uma biblioteca de projeto no Content Browser, pode associá-la a um projeto. Quando você abre o Navegador de conteúdo do Navegador de projeto, a biblioteca do projeto é exibida automaticamente.

A biblioteca do projeto pode ser usada para arrastar ferramentas nos desenhos do projeto ou para preencher as paletas de ferramentas do projeto com ferramentas padrão.

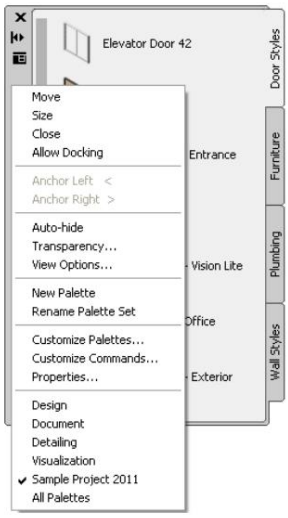
Grupo de paletas de ferramentas do projeto

Cada projeto tem um grupo específico de paletas de ferramentas (ATC) associado a ele.
Dependendo de como você criou o projeto, o grupo de paletas de ferramentas pode ser criado e exibido de diferentes maneiras.

Para um novo projeto, o grupo de paletas de ferramentas do projeto está vazio por padrão, a menos que as configurações do projeto estejam apontando para um grupo de paletas existente.

Machine Translated by Google

Selecionando o grupo de paletas de ferramentas do projeto



Caminho raiz do conteúdo da ferramenta

Definir um caminho raiz de conteúdo de ferramenta pode ajudar a manter suas ferramentas consistentes com os padrões se o projeto ou os desenhos de padrões forem movidos durante o ciclo de vida do projeto.

Quando as ferramentas nas paletas de ferramentas do projeto apontam para o caminho raiz do conteúdo da ferramenta especificado nas configurações do projeto, o caminho raiz do conteúdo é criado como uma variável (%AECPROJECT_DIR%) na definição XML da ferramenta. Quando o caminho raiz do conteúdo da ferramenta nas configurações do projeto é alterado, o caminho das ferramentas é alterado de acordo.

Por exemplo, se todas as ferramentas do projeto apontam para o conteúdo armazenado em *<Project Root Folder>\Standards\Content\Content 1\,* você pode mover o conteúdo para *<Project Root Folder>\Standards\Content\Content 2\,* ajustar o conteúdo da ferramenta root na configuração do projeto de acordo e todas as ferramentas agora apontarão corretamente para *<Project Root Folder>\Standards\Content\Content* 2.

Outro caso de uso para alterar o caminho raiz do conteúdo da ferramenta seria se um usuário deseja trabalhar off-line e, para esse fim, cria um pacote de transmissão eletrônica do projeto e seus arquivos de conteúdo da ferramenta. Quando o pacote e-transmit for descompactado no computador local, o caminho para os arquivos de conteúdo sofrerá alterações. Se fosse *P:\ <Pasta raiz do projeto>\Standards\Content\Content,* agora poderia ser *C:\ <Pasta raiz do projeto>\Standards\Content\Content.* Se o caminho raiz do conteúdo da ferramenta for redirecionado para a unidade C do usuário, todo o conteúdo permanecerá válido.

Machine Translated by Google

Mais tarde, quando os desenhos que o usuário modificou offline forem copiados de volta para o projeto principal no servidor P, o caminho raiz do conteúdo mudará automaticamente de volta para *P*:\ *<Pasta Raiz do Projeto>**Standards**Content**Content,* pois este é o caminho no arquivo APJ principal.

Biblioteca de Projetos

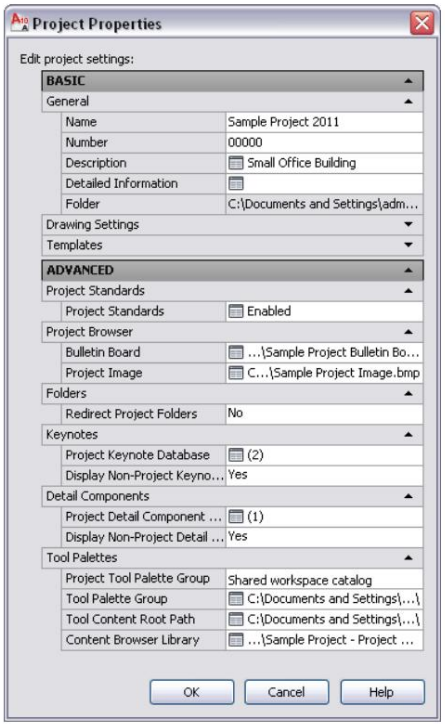
Uma biblioteca do Content Browser pode ser configurada em um volume de rede compartilhado para ser acessado por todos os usuários do projeto. O gerente de CAD ou proprietário do projeto pode associar a biblioteca ao projeto para ter acesso rápido às ferramentas padrão. Isso pode ser especialmente útil em um projeto grande. Para obter mais informações, consulte Antes de começar: trabalhando em um ambiente de rede na página 302.

Quando o Navegador de conteúdo é aberto no Navegador de projeto, ele abre automaticamente a biblioteca associada ao projeto.

1 Clique ÿ Abrir ÿ Projeto.

2 Selecione o projeto para o qual deseja especificar o grupo de paletas de ferramentas e a biblioteca do Navegador de conteúdo, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades do projeto.

Machine Translated by Google



3 Em Grupo de paletas de ferramentas, especifique a localização do grupo de paletas de ferramentas do projeto. Você pode selecionar uma pasta local ou uma pasta de rede aqui.

Se você não definir explicitamente um local aqui, o seguinte comportamento padrão será selecionado dependendo de como você criou seu projeto:

Tipo de projeto	Localização do Arquivo da Paleta de Ferramentas	Paleta de ferramentas de projeto Grupo
Projeto legado da Autodesk arquitetônico Desktop 2005	apontando para novo vazio Arquivo ATC em \<*Projeto Nome*>*Padrões*\ *Trabalho-spaceToolPalettes*\ <*Project-Nome*>*.atc*	Criado, mas não exibido. Para exibir o grupo de paletas de ferramentas na ferramenta de paletas e adicionar ferramentas a ele, consulte Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto na página 623 e Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.

Machine Translated by Google

Tipo de projeto	Localização do Arquivo da Paleta de Ferramentas	Paleta de ferramentas de projeto Grupo
Novo projeto não baseado em Uma amostra	apontando para novo vazio Arquivo ATC em \<*Projeto Nome*>*Padrões*\ *Trabalho-spacePalettes*\ <*Project*- palettes set and add tools *Name*>.*atc* a ele, consulte Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto na página 623 e	Criado, mas não exibido. Para exibir o grupo de paletas de ferramentas na ferramenta Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
Novo projeto baseado em de fault AutoCAD *Name*>*Standards*\ *Work-* Arquitetura modelo de projeto	apontando para o novo arquivo ATC em \<*Project spaceToolPalettes*\ <*Nome do Projeto*>.*atc.* Por padrão, uma paleta de ferramentas vazia já está inserida em ATC.	Criado e exibido com a paleta de ferramentas padrão vazia. Para adicionar ferramentas e paletas, consulte Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
Novo projeto baseado no usuário definido existe ing modelo de projeto	Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto modelo estiver localizado dentro da pasta do projeto modelo, ele será copiado com todas as paletas contidas para a pasta correspondente do novo projeto. A localização do arquivo da paleta de ferramentas do novo projeto apontará para o grupo de paletas de ferramentas copiado. Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto-modelo estiver localizado fora da pasta do projeto-modelo, o local do arquivo de paletas de ferramentas do novo projeto apontará para o mesmo local, compartilhando o grupo de paletas de ferramentas com o projeto-modelo.	Exibido como grupo de paletas de ferramentas copiado ou grupo de paletas de ferramentas referenciado

Machine Translated by Google

4 Para Grupo de paletas de ferramentas do projeto, selecione Catálogo de espaços de trabalho compartilhados ou Catálogo de espaços de trabalho por usuário.

Se você selecionar Shared Workspace Catalog, o caminho selecionado em Tool Palette File Location será adicionado ao perfil de projeto do usuário (AWS) e o catálogo de ferramentas será usado a partir do local especificado.

Se você selecionar Catálogo de espaço de trabalho por usuário, uma pasta será criada em \ *Documentos e configurações*\<*Nome do usuário*>\ e as paletas de ferramentas serão copiadas para essa pasta.

5 Em Caminho raiz do conteúdo da ferramenta, você pode definir um caminho raiz para o ferramentas usadas no grupo de paletas de ferramentas do projeto. Quando as ferramentas nas paletas do projeto são criadas com o caminho raiz do conteúdo da ferramenta especificado na configuração do projeto, o caminho raiz do conteúdo é criado como uma variável (%AECPROJECT_DIR%). Quando o caminho raiz do conteúdo da ferramenta na configuração do projeto é alterado e os desenhos de estilo referenciados são movidos para o novo local, o caminho das ferramentas do projeto é alterado de acordo.

OBSERVAÇÃO Quando um projeto é redirecionado e o caminho raiz do conteúdo está dentro da pasta do projeto, ele será redirecionado de acordo.

---

6 Em Content Browser Library, selecione a biblioteca padrão do Content Browser (CBL) a ser exibida ao abrir o Content Browser no Project Navigator.

7 Clique em OK.

Exibindo o grupo de paletas de ferramentas do projeto

Use este procedimento para exibir o grupo de paletas de ferramentas do projeto no conjunto de paletas de ferramentas.

Dependendo da configuração do local do arquivo da paleta de ferramentas em Adicionar uma biblioteca do navegador de conteúdo do projeto e um grupo de paletas de ferramentas na página 329, o grupo de paletas de ferramentas do projeto pode ser exibido automaticamente após definir um projeto como atual e fechar o navegador do projeto, ou pode estar vazio e não serão exibidos no conjunto de paletas de ferramentas. O grupo de paletas de ferramentas do projeto é exibido automaticamente quando contém pelo menos uma paleta.

Grupos de paletas de ferramentas que não são exibidos automaticamente podem aparecer nos seguintes casos:

ÿ Um novo projeto que não é baseado em um modelo e não aponta para um grupo de paleta de ferramentas existente

Machine Translated by Google

ÿ Um projeto herdado do Autodesk Architectural Desktop 2005 que não é apontado manualmente para um grupo de paletas de ferramentas existente

ÿ Um projeto baseado em um projeto modelo sem paletas de ferramentas de projeto

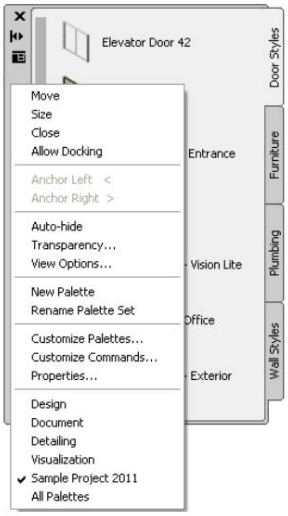
Se um grupo de paletas de ferramentas vazio for criado para um projeto, ele não será exibido nas paletas de ferramentas definidas depois que o projeto for definido como atual. Para exibi-lo, você precisa adicionar pelo menos uma paleta de ferramentas a ele.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools.

2 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, .

clique em ÿ Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto contiver pelo menos uma paleta, ela será exibida na lista de grupos de paletas de ferramentas disponíveis e poderá ser selecionada.

Selecionando o grupo de paletas de ferramentas do projeto



ÿ Se o grupo de paletas de ferramentas do projeto atual estiver vazio, é não exibido.

3 Para exibir o grupo de paletas de ferramentas do projeto, clique , e clique em Personalizar.

À esquerda, todas as paletas disponíveis são listadas. À direita, todos os grupos de paletas são listados. O grupo vazio de paletas de ferramentas do projeto é listado lá.

Machine Translated by Google

4 Clique com o botão direito do mouse na lista de paletas à esquerda e clique em Nova paleta.

5 Digite um nome para a nova paleta.

6 Selecione a paleta e arraste-a para o grupo de paletas do projeto na certo.

7 Clique em Fechar e clique novamente.

O grupo de paletas de ferramentas do projeto está listado nos grupos de paletas disponíveis e pode ser selecionado.

Construindo o grupo de paletas de ferramentas

Quando um novo projeto é criado, seu grupo de paletas de ferramentas associado fica vazio, a menos que o novo projeto esteja apontando explicitamente para um grupo de paletas de ferramentas existente. Você pode adicionar e remover paletas, adicionar, remover e reorganizar ferramentas para atender às necessidades do projeto atual.

DICA Para garantir que as alterações feitas aqui sejam distribuídas a todos os colaboradores do projeto, você deve definir o tipo de armazenamento da paleta de ferramentas como um catálogo de espaço de trabalho compartilhado.

IMPORTANTE Todas as novas paletas adicionadas ao conjunto de paletas de ferramentas enquanto um projeto é atual são adicionadas ao grupo de paletas de ferramentas do projeto atual. Isso acontece independentemente de o grupo de paletas de ferramentas do projeto estar ativo ou não. Para adicionar novas paletas às paletas de ferramentas globais associadas ao seu perfil de usuário, você deve primeiro fechar qualquer projeto atual.

Você pode adicionar ferramentas padrão ao grupo de paletas do projeto das seguintes maneiras:

ÿ Adicionar ferramentas padrão da biblioteca do projeto

ÿ Adicione ferramentas padrão dos desenhos de padrões no Gerenciador de estilo

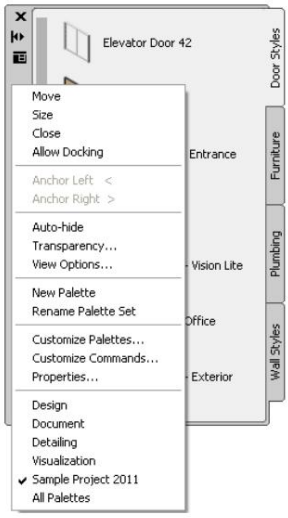
1 Defina a corrente de projeto desejada.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools.

3 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique em , e então selecione o grupo de paletas de ferramentas do projeto.

Machine Translated by Google

Selecionando o grupo de paletas do projeto



4 Adicione e renomeie as paletas conforme necessário.

Para obter informações detalhadas, consulte Criando uma nova paleta de ferramentas na página 86.

5 Para adicionar ferramentas padrão da biblioteca do projeto, clique na no barra de ferramentas Project Navigator.

O Navegador de conteúdo é aberto com a biblioteca do projeto exibida.

6 Arraste as ferramentas ou paletas da biblioteca do projeto para a paleta do projeto grupo.

7 Para adicionar ferramentas padrão dos desenhos padrões, abra um desenho de projeto e clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Estilo Gerente .

Os desenhos dos padrões do projeto são exibidos no nó do projeto. Você pode arrastar e soltar estilos do Gerenciador de estilos para as paletas do projeto.

Na próxima vez que você abrir o projeto, as novas paletas e ferramentas estarão presentes nas paletas de ferramentas do projeto.

Machine Translated by Google

Copiando as paletas de ferramentas do projeto para o arquivo de paleta de ferramentas Localização

Se você estiver trabalhando com um catálogo de área de trabalho por usuário, poderá criar um conjunto inicial de paletas e ferramentas para os usuários do projeto copiando suas paletas para o local do arquivo de paleta de ferramentas do projeto. Na primeira vez que um usuário abrir o projeto, as paletas de ferramentas do local do arquivo de paletas de ferramentas serão copiadas para as máquinas dos usuários locais.

1. Configure as ferramentas de padrões do projeto conforme descrito em Adicionando um projeto Biblioteca e grupo de paletas de ferramentas na página 618 e Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
2. Feche o AutoCAD Architecture.
3. No Windows Explorer, navegue até *C:\Documents and Settings\<nome de usuário>\Application Data\Autodesk\ACA 2011\enu\Support\Profiles\ProjectCatalogs*.
4. Selecione a pasta do catálogo do projeto.

   Se você acabou de fechar o AutoCAD Architecture, a pasta do projeto atual é aquela com a data mais recente. Além disso, a pasta é nomeada com o GUID do projeto, que também pode ser encontrado no arquivo APJ do projeto.

5. Copie a pasta do catálogo do projeto e cole-a na pasta especificada como o local do arquivo da paleta de ferramentas para o projeto.

Adicionando o perfil do projeto ao local do arquivo da paleta de ferramentas

Depois de configurar o grupo de paletas de ferramentas do projeto, o gerente de CAD ou proprietário do projeto precisa garantir que todos os novos usuários do projeto tenham um conjunto idêntico de ferramentas e paletas quando estiverem trabalhando com o projeto. Para fazer isso, o perfil do projeto precisa ser copiado para a pasta especificada como o local do arquivo da paleta de ferramentas.

1. Configure as ferramentas de padrões do projeto conforme descrito em Adicionando um projeto Biblioteca e grupo de paletas de ferramentas na página 618 e Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625.
2. Feche o AutoCAD Architecture.
3. No Windows Explorer, navegue até *C:\Documents and Settings\<nome de usuário>\Application Data\Autodesk\ACA 2011\enu\Support\Profiles\ProjectProfiles*.
4. Selecione o arquivo AWS do projeto.

Machine Translated by Google

Se você acabou de fechar o AutoCAD Architecture, o perfil do projeto atual é aquele com a data mais recente. Além disso, a AWS contém o GUID do projeto, que também pode ser encontrado no arquivo APJ do projeto.

5 Copie o arquivo AWS do projeto e cole-o na pasta especificada como o local do arquivo da paleta de ferramentas do projeto.

Adicionando normas a um desenho de projeto

Se você configurar padrões para um novo projeto ou adicionar novos desenhos a um projeto existente, estilos padrão e configurações de exibição ainda não existem nesses desenhos e precisam ser copiados para lá.

Se você configurou as ferramentas padrão do projeto conforme descrito em Configuração de ferramentas padrão em um projeto na página 608, você pode arrastá-las e soltá-las da biblioteca do projeto ou das paletas de padrões do projeto para os desenhos do projeto.

Se você deseja usar estilos padrão e configurações de exibição em um desenho de projeto sem usar ferramentas, você precisa copiá-los por meio do Gerenciador de estilos e do Gerenciador de exibição.

ADVERTÊNCIA Estilos padrão de projeto e configurações de exibição podem ser usados apenas em desenhos de projeto. Você também pode copiar estilos padrão e configurações de exibição em desenhos independentes; no entanto, eles não serão sincronizados ou versionados e não manterão nenhum vínculo com os padrões do projeto.

Existem diferentes métodos para copiar estilos padrão e configurações de exibição para um desenho:

ÿ As paletas de ferramentas do projeto podem ser definidas, conforme descrito em Construindo o grupo de paletas de ferramentas na página 625. Se as ferramentas fizerem referência a estilos de desenhos padrões, o estilo padrão associado é copiado para o desenho do projeto quando a ferramenta é executada.

ÿ Uma biblioteca do Navegador de conteúdo para o projeto pode ser definida, conforme descrito em Adicionar uma biblioteca de projeto e um grupo de paletas de ferramentas na página 618. Você pode arrastar e soltar ferramentas do Navegador de conteúdo para um desenho do projeto.

ÿ Os desenhos de padrões são exibidos no Gerenciador de estilo e no Gerenciador de exibição no nó do projeto. Você pode arrastar e soltar estilos e configurações de exibição em um desenho de projeto a partir de um desenho de padrões de projeto.

Machine Translated by Google

Grupo de paletas de ferramentas do projeto

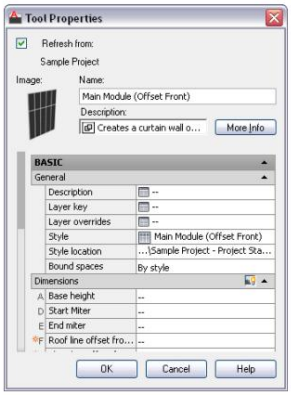
Quando você cria um projeto, um grupo de paletas de projeto é associado a ele. O grupo de paletas do projeto é exibido nas paletas de ferramentas definidas quando o projeto é definido como atual. Para obter informações sobre como criar um grupo de paletas de ferramentas do projeto, consulte Configuração de ferramentas padrão em um projeto na página 608.

Adicionando estilos padrão das paletas de ferramentas do projeto

Se quiser copiar um estilo padrão de uma paleta de projeto para o desenho atual, você pode inserir a ferramenta no desenho ou importar o estilo associado da paleta de ferramentas para o desenho.

1 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Propriedades.

Verificando a localização do estilo



Em Localização do estilo, o desenho de estilo associado é listado.

2 Verifique se a ferramenta aponta para um desenho padrão do projeto.

3 Clique em OK.

4 Para adicionar o estilo padrão ao desenho, execute um dos seguinte: ÿ

Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Importar <Nome do estilo> Estilo <objeto>. Por exemplo, se você deseja adicionar o estilo de parede CMU-190 ao desenho, clique em Importar estilo de parede CMU-190.

ÿ Clique na ferramenta para executar sua função que usará automaticamente o estilo referenciado.

Machine Translated by Google

Ambas as opções adicionam o estilo ao desenho.

Adicionando estilos padrão do navegador de conteúdo

O gerente CAD pode configurar uma biblioteca no Navegador de conteúdo que contém ferramentas padrão. As ferramentas padrão podem ser arrastadas do Navegador de conteúdo diretamente para um desenho ou para uma paleta de ferramentas.

Para obter informações sobre como associar uma biblioteca a um projeto, consulte Adicionando uma biblioteca de projeto e um grupo de paletas de ferramentas na página 618.

1 Defina o projeto como atual, conforme descrito em Definindo um projeto como atual na página 312, e feche o Navegador de projeto.

2 Clique na guia Vista ÿ painel Paletas ÿ Navegador de projeto .

3 Na barra de ferramentas Project Navigator, clique em .

O Navegador de conteúdo é aberto com a biblioteca do projeto exibida.

4 Selecione uma ferramenta padrão pelo conta-gotas e arraste-a para a área de desenho do AutoCAD Architecture ou para uma das paletas de ferramentas.

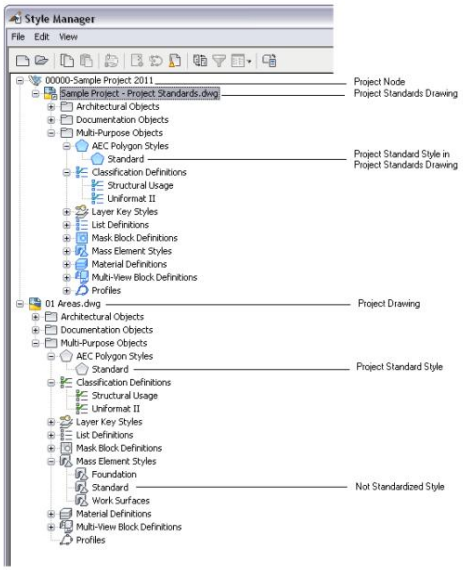
OBSERVAÇÃO Certifique-se de manter pressionado o botão do mouse até que o conta-gotas pareça “encher” antes de arrastá-lo para o desenho ou paleta de ferramentas.

Adicionando Estilos Padrão do Gerenciador de Estilo

Você pode adicionar estilos padrão aos desenhos do projeto no Gerenciador de estilo. Quando desenhos de normas são especificados na configuração de normas do projeto, eles são exibidos no Gerenciador de estilo quando você abre um desenho de projeto. Os estilos podem ser arrastados do nó do projeto para o nó do desenho do projeto aqui.

Machine Translated by Google

Estilos padrão no Gerenciador de estilo



1. Abra o desenho do projeto ao qual deseja adicionar padrão estilos.
2. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

   Os desenhos padrão especificados na configuração padrão são listados no nó do projeto.
3. Expanda o nó do desenho de normas do projeto que contém o estilo que deseja adicionar e expanda os subnós conforme necessário para localizar o estilo.
4. Arraste o estilo do nó de desenho de padrões do projeto para o nó de desenho do projeto na visualização em árvore.

   O estilo padrão é copiado para o nó de desenho do projeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para que a sincronização do estilo padrão funcione, o estilo precisa vir de um desenho padrão que foi selecionado como desenho padrão para esse tipo de estilo na configuração. Por exemplo, se o desenho padrão “Wall Styles.dwg” foi configurado como o padrão para estilos de parede e o desenho padrão “Door Styles.dwg” foi configurado como o desenho padrão para estilos de porta, você não deve copiar nenhuma parede estilos de “Door Styles.dwg” para o desenho do projeto. Como esse desenho não foi definido como desenho padrão para estilos de parede, os estilos copiados serão exibidos como não padronizados na sincronização. Para obter informações sobre como configurar desenhos padrões, consulte Configurando estilos padrão e configurações de exibição na página 595.

5 Clique em OK.

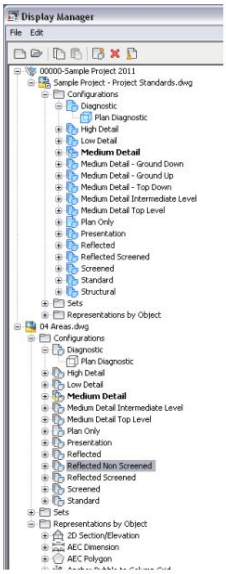
Você também pode arrastar estilos de um desenho de padrões de projeto para um desenho que não faz parte do projeto atual. Se o desenho não fizer parte de nenhum projeto, nenhuma sincronização acontecerá com esse estilo no futuro. Se o desenho fizer parte de um projeto diferente, o estilo será exibido como não padronizado em futuras sincronizações desse projeto, a menos que esse projeto faça referência ao mesmo desenho padrão do qual o estilo foi arrastado.

Adicionando configurações de exibição padrão do Gerenciador de exibição

Você pode adicionar configurações de exibição padrão aos desenhos do projeto no Gerenciador de exibição. Quando um desenho de exibição padrão é especificado na configuração de padrões do projeto, ele é exibido no Gerenciador de exibição no nó do projeto. A partir daí, configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição podem ser arrastados para os nós de desenho do projeto.

Machine Translated by Google

Adicionando configurações de exibição padrão do Gerenciador de exibição



1 Abra o desenho do projeto ao qual deseja adicionar padrão configurações do visor.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

O desenho que foi definido como desenhos de padrões de exibição na configuração de padrões do projeto é listado no nó do projeto.

3 Expanda o nó de desenho de padrões e navegue até os nós de tipo desejado para Configurações, Conjuntos e Representações por objeto.

4 Arraste o componente para o nó de desenho do projeto na exibição em árvore.

5 Clique em OK.

Sincronizando um projeto com os padrões

Quando um projeto ou desenho do projeto é sincronizado com seus padrões, os estilos e as configurações de exibição nele são comparados com os padrões do projeto para encontrar discrepâncias de versão entre eles e corrigi-los.

Machine Translated by Google

A sincronização pode ser necessária nestes casos:

ÿ Uma configuração de estilo ou exibição em um desenho do projeto foi alterada e precisa ser atualizada com a versão correta dos padrões do projeto.

ÿ Uma configuração de estilo ou exibição nos padrões do projeto mudou e precisa a ser atualizado nos desenhos do projeto.

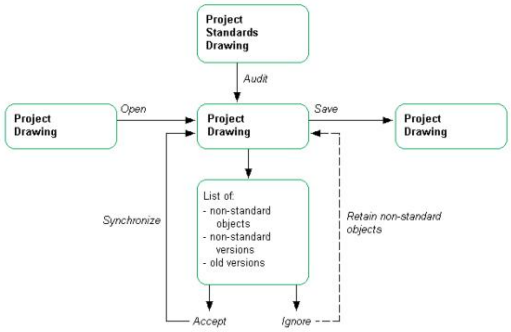
ÿ Estilos e configurações de exibição não padronizados foram introduzidos em um desenho do projeto.

Dependendo das configurações de sincronização especificadas em Configuração da sincronização de padrões AEC na página 602, os padrões desatualizados nos desenhos do projeto são atualizados automaticamente com a versão mais recente dos desenhos dos padrões do projeto ou você recebe uma lista de objetos que precisam ser Atualizada. Você pode selecionar objetos individuais para atualizar, enquanto ignora outros. Se você optar por atualizar um estilo com a norma associada, o estilo selecionado será copiado do desenho das normas do projeto para o desenho do projeto, substituindo a definição de estilo existente.

OBSERVAÇÃO A sincronização automática de estilos padrão e configurações de exibição não ocorre durante a plotagem/publicação em segundo plano.

ATENÇÃO Você sempre deve sincronizar as configurações de exibição em seu projeto. As discrepâncias de versão entre as configurações de exibição nos desenhos do projeto podem fazer com que os objetos nos desenhos do projeto não sejam exibidos de forma consistente. Você também precisa sincronizar todos os desenhos de normas do projeto com as configurações de exibição padrão atuais, conforme descrito em Sincronizando normas de projeto entre si na página 676, para garantir uma exibição consistente nos desenhos de normas.

Sincronizando um projeto com padrões



Machine Translated by Google

Estilos de versão e configurações de exibição

Para determinar se um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de projeto é idêntico ao objeto correspondente no desenho de padrões do projeto, estilos e configurações de exibição em um projeto são controlados. As informações da versão incluem um GUID exclusivo (Identificador exclusivo global), a data e a hora da última modificação, o nome de login do Windows de quem modificou o objeto pela última vez e um comentário opcional.

Uma nova versão de um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de projeto é criada cada vez que o estilo ou configuração de exibição é alterado no Gerenciador de estilos ou no Gerenciador de exibição e salvo.

Em um desenho de normas do projeto, uma nova versão de um estilo padrão ou configuração de exibição deve ser criada manualmente após a alteração do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilos ou no Gerenciador de exibição. Para obter informações sobre estilos padrão de versão e configurações de exibição, consulte Padrões de versão na página 661. Em desenhos de padrões de projeto, um histórico de versão também é armazenado. O histórico da versão será usado para determinar se os estilos ou as configurações de exibição nos desenhos do projeto são idênticos à versão no desenho padrão do projeto ou versões mais novas ou mais antigas.

Uma versão mais antiga de um estilo ou configuração de exibição em um desenho de projeto é uma versão que existe no desenho de normas do projeto, mas não é a versão mais recente. Uma versão mais recente de um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto é um estilo ou configuração de exibição que existe no desenho de normas do projeto, mas não possui uma versão correspondente em seu histórico de versão.

Um caso especial ocorre se um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho padrão não tiver informações de versão. Isso pode acontecer se as informações da versão tiverem sido eliminadas, conforme descrito em Eliminar as informações da versão de um desenho de normas do projeto na página 675. Nesse caso, o estilo padrão ou a configuração de exibição ainda participa da sincronização e é considerada a “versão mais recente” ao comparar com versões do objeto em desenhos de projeto. Nenhuma tentativa é feita durante a sincronização para criar automaticamente um GUID de versão ou lista de histórico. Se quiser adicionar informações de versão ao estilo padrão ou configuração de exibição, você precisa criar a versão manualmente do objeto conforme descrito em Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665.

Condições de Sincronização

Dois estilos ou configurações de exibição são considerados idênticos se os seguintes forem idênticos:

ÿ Tipo de objeto (por exemplo, estilo de parede, conjunto de exibição)

ÿ Nome

Machine Translated by Google

ÿ Versão GUID

Se o processo de sincronização encontrar um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto que tenha o mesmo tipo, nome e versão GUID do estilo correspondente ou configuração de exibição nos padrões do projeto, ele concluirá que o estilo ou configuração de exibição está atualizado. data com os padrões do projeto. Nesse caso, nenhuma alteração é necessária.

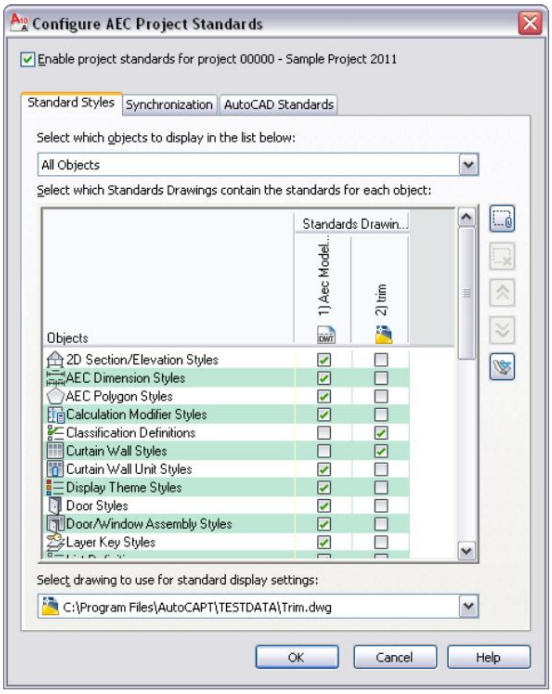
NOTA Uma sincronização não realiza uma comparação propriedade por propriedade entre as versões. A razão para isso é que tal comparação tornaria o software consideravelmente mais lento, e que o GUID, o carimbo de data e hora nas informações da versão fornecem informações suficientes para identificar as alterações.

Ordem de Sincronização

Se você tiver vários desenhos de normas contendo os mesmos estilos de normas associados a um tipo de estilo específico, a instância do estilo no primeiro desenho de normas será usada como o estilo ao qual o estilo no desenho do projeto será sincronizado. O primeiro desenho de normas é aquele listado à esquerda na tabela de configuração de normas. Desenhos posteriores contendo o mesmo estilo padrão são ignorados.

Machine Translated by Google

Ordem dos desenhos padrões



NOTA A ordem da sincronização é observada em todos os casos, mesmo que um desenho de normas de projeto posterior contenha uma versão mais recente de um estilo padrão do que aquele contido no desenho de normas anterior.

Estilos dependentes

Alguns estilos têm estilos dependentes ou definições usadas para criá-los. Isso pode ser, por exemplo, estilos de portas e janelas usados na montagem de janelas ou estilos de parede cortina. Em um caso como esse, é recomendável que todos os estilos e definições dependentes sejam colocados no mesmo desenho de padrões.

Granularidade de Sincronização

Você pode sincronizar diferentes partes de um projeto. Você pode sincronizar um projeto completo, um desenho de projeto individual ou um estilo individual ou configuração de exibição.

A sincronização de apenas um desenho ou estilo levará consideravelmente menos tempo e pode ser suficiente.

Machine Translated by Google

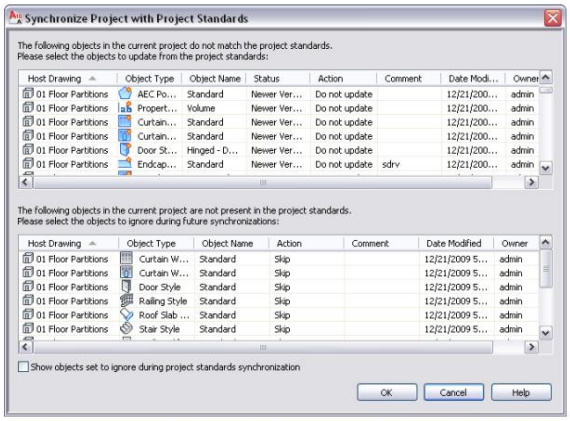
Sincronizando Padrões do AutoCAD

A sincronização dos padrões do AutoCAD (DWS) de um projeto é um processo separado da sincronização dos padrões AEC de um projeto. Embora você possa definir os padrões AEC em um projeto para serem sincronizados automaticamente sempre que um desenho for aberto, a sincronização dos padrões do AutoCAD deve ser iniciada manualmente pelo usuário. Quando os padrões do AutoCAD são configurados em um projeto, um arquivo CHX é criado automaticamente contendo os desenhos do projeto e os desenhos de padrões do projeto do AutoCAD associados. O verificador de padrões em lote pode ser usado para abrir o arquivo CHX do projeto e verificar em lote todo o projeto.

Status de sincronização

Quando você sincroniza um projeto ou um desenho com seus padrões de projeto AEC, os estilos e as configurações de exibição nos desenhos do projeto são comparados com as versões nos desenhos padrões. Se a versão do estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto não for idêntica à versão no desenho padrão, você pode escolher entre várias ações possíveis em relação ao estilo ou configuração de exibição.

Diálogo de sincronização



Status	Descrição	Ação
padrão atual versão	O estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto é idêntico à versão no desenho padrão do projeto.	Nenhuma ação é requerida. O objeto está sincronizado com o padrão.

Machine Translated by Google

Status	Descrição	Ação
Versão mais antiga de estilo padrão ou configuração de exibição	O estilo ou configuração de exibição em um desenho de projeto é uma versão mais antiga do que o estilo no desenho dos padrões do projeto. **NOTA** O GUID da versão é usado para determinar qual versão é mais atual.	Você pode escolher entre estas ações: ÿ Atualização do padrão: este copia a versão do desenho padrão do projeto para o desenho do projeto. O objeto no desenho do projeto é sobrescrito dez. ÿ Não atualizar: a configuração de estilo ou exibição é ignorada para esta sincronização. Na próxima vez que o desenho for sincronizado, ele será exibido como inconsistente com os padrões novamente. ÿ Ignorar: As configurações de estilo ou exibição são ignoradas agora e para sincronizações futuras. **NOTA** Se você escolher esta opção, poderá optar por exibir objetos ignorados durante cada sincronização.
Versão não padronizada (mais recente) do estilo padrão ou configuração de exibição	O estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto é uma versão não encontrada no histórico de versões do desenho de normas do projeto.	
Não padronizado configuração de estilo ou exibição	O estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto não está presente nos desenhos de padrões do projeto.	ÿ Ignorar: O objeto não padronizado é ignorado para esta sincronização. Da próxima vez que o projeto for sincronizado, ele será exibido como não padronizado novamente. ÿ Ignorar: o objeto não padronizado é ignorado agora e para futuras sincronizações. **NOTA** Se você escolher esta opção, poderá optar por exibir objetos ignorados durante cada sincronização.

Machine Translated by Google

Sincronizando um Projeto com os Padrões AEC

Depois de configurar os padrões de projeto AEC e habilitá-los, você pode sincronizar o projeto com os padrões.

Para obter informações sobre como configurar padrões AEC, consulte Configurando estilos padrão e configurações de exibição na página 595.

A sincronização de um projeto sincronizará todos os desenhos contidos nele. Dependendo da configuração do sistema e do tamanho do projeto, isso pode levar algum tempo. Além disso, os desenhos do projeto abertos durante a sincronização podem não ser sincronizados corretamente porque não poderão ser salvos após a sincronização. Nesse caso, os desenhos precisam ser fechados e a sincronização repetida.

OBSERVAÇÃO A sincronização de um projeto não sincronizará os desenhos de padrões do projeto entre si, mesmo que estejam localizados na pasta do projeto. Para sincronizar desenhos de normas de projeto entre si, consulte Sincronizando normas de projeto entre si na página 676.

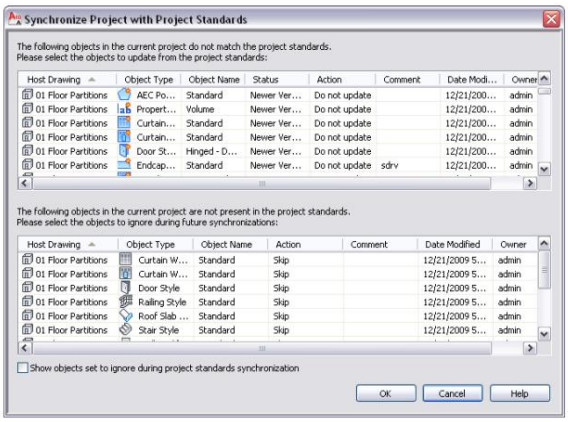
---

1 Verifique se o projeto que deseja sincronizar é o atual projeto.

Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Sincronizar projeto .

Sincronizando um projeto com os padrões AEC



Machine Translated by Google

A caixa de diálogo de sincronização é exibida com duas listas. A lista superior mostra estilos e configurações de exibição que são versões mais antigas de estilos padrão ou configurações de exibição ou versões não padrão (mais recentes). A lista inferior mostra uma lista de estilos não padronizados e configurações de exibição. Para obter uma definição de termos, consulte Terminologia de padrões de projeto na página 585.

3 Para sincronizar um estilo ou configuração de exibição que seja uma versão mais antiga ou uma versão não padrão (mais recente), selecione Atualizar de padrões na lista suspensa Ação.

4 Para ignorar uma configuração de estilo ou exibição que seja uma versão mais antiga ou uma versão não padrão (mais recente), selecione Não atualizar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, a versão não padrão permanece no desenho do projeto por enquanto e não é atualizada com o padrão. Na próxima vez que o desenho for sincronizado, o estilo ou configuração de exibição será listado novamente como inconsistente com o padrão.

5 Para ignorar um estilo ou configuração de exibição inconsistente com o padrão, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, o objeto inconsistente não será listado novamente em sincronizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização de padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, conforme descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

AVISO Você deve usar a opção Ignorar apenas em casos de exceção claramente definidos, onde você tem certeza de que um estilo ou configuração de exibição não precisa estar em conformidade com os padrões do projeto.

---

6 Para ignorar um estilo não padronizado ou configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Na próxima vez que o desenho for sincronizado, o estilo ou configuração de exibição será listado novamente como não padronizado.

OBSERVAÇÃO Você não pode promover estilos não padronizados e configurações de exibição para padrões aqui. Para fazer isso, você precisa adicionar o estilo não padronizado aos padrões do projeto, conforme descrito em Adicionar objetos padrão de um desenho de projeto a um desenho de padrões de projeto na página 670.

Machine Translated by Google

7 Para ignorar um estilo não padronizado ou configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Neste caso, o objeto não padronizado não será listado novamente em sincronizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização de padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, como descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

8 Clique em OK.

Exceções de sincronização

Ao sincronizar um projeto completo, os desenhos atualmente abertos por outro usuário ou somente leitura serão excluídos da sincronização.
Antes de iniciar a sincronização do projeto, o programa executa uma verificação interna para verificar se existem desenhos que não podem ser sincronizados no momento. Se tais desenhos forem encontrados, a planilha de aviso de sincronização será exibida.

NOTA Se um desenho de projeto for aberto pelo mesmo usuário que está tentando sincronizar o projeto, nenhum aviso de erro é exibido. O programa detectará que o desenho está aberto e poderá fazer as alterações de sincronização no desenho aberto.

Se você receber uma mensagem de aviso como esta, pode aguardar até que todos os desenhos do projeto estejam disponíveis ou sincronizar o projeto agora, aceitando que existem desenhos que não podem ser incluídos.

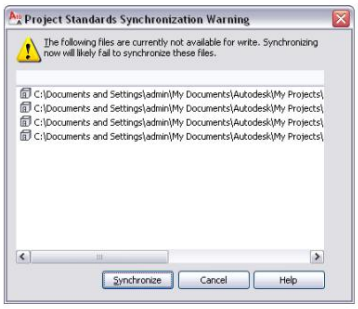
1 Verifique se o projeto que deseja sincronizar é o atual projeto.

Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Sincronizar projeto .

Se houver desenhos de projeto indisponíveis para sincronização no momento, você receberá a seguinte mensagem de aviso:

Machine Translated by Google



3 Clique em Sincronizar para sincronizar todos os desenhos do projeto *não* listados na planilha de aviso.

4 Quando a caixa de diálogo Sincronização for aberta, siga as instruções em Sincronizando um projeto com padrões AEC na página 640.

Sincronizando um Desenho de Projeto com os Padrões AEC

Use este procedimento para sincronizar um desenho de projeto com os padrões de projeto AEC.

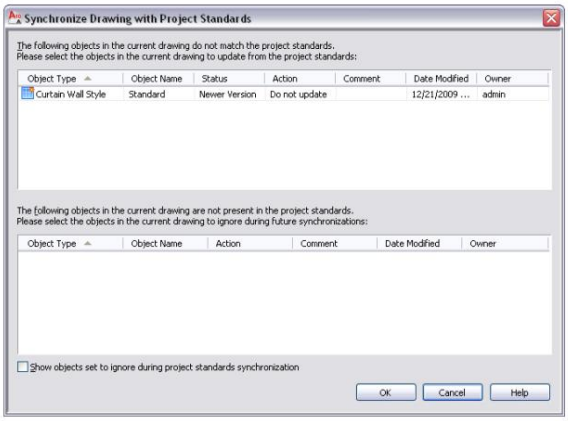
NOTA Se você selecionou a sincronização automática ou semi-automática em sua configuração de padrões, a sincronização é iniciada automaticamente toda vez que você abre o desenho do projeto. Para obter informações sobre como configurar o modo de sincronização, consulte Opções de sincronização na página 600.

1 Abra o desenho do projeto que deseja sincronizar.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Sincronizar DWG .

Machine Translated by Google

Sincronizando um desenho de projeto com os padrões AEC



Duas listas são exibidas. A lista superior mostra estilos e configurações de exibição que têm estilos correspondentes ou configurações de exibição nos padrões do projeto, mas são uma versão mais antiga de um estilo padrão ou configuração de exibição ou uma versão não padrão (mais recente). A lista inferior mostra uma lista de estilos e configurações de exibição que não possuem estilos correspondentes ou configurações de exibição nos padrões (estilos não padronizados e configurações de exibição). Para obter uma definição dos termos, consulte Project Standards Terminology na página 585.

3 Para sincronizar um estilo ou configuração de exibição que seja uma versão mais antiga ou uma versão não padrão (mais recente), selecione Atualizar de padrões na lista suspensa Ação.

4 Para ignorar uma configuração de estilo ou exibição que seja uma versão mais antiga ou uma versão não padrão (mais recente), selecione Não atualizar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, a versão não padrão permanece no desenho do projeto por enquanto e não é atualizada com a versão padrão.
Na próxima vez que o desenho for sincronizado, as configurações de estilo ou exibição serão listadas novamente como versão anterior ou versão fora do padrão.

5 Para ignorar um estilo ou configuração de exibição que seja uma versão mais antiga ou não padrão, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, a versão fora do padrão não será listada novamente em sincronizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização dos padrões do projeto ou remover o
Ignorar sinalizador do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou

Machine Translated by Google

Gerenciador de exibição, conforme descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

Você deve usar a opção Ignorar apenas em casos de exceção claramente definidos, onde você tem certeza de que um estilo ou configuração de exibição não precisa estar em conformidade com os padrões do projeto.

6 Para ignorar um estilo não padronizado ou configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Na próxima vez que o desenho for sincronizado, o estilo ou configuração de exibição será listado novamente como não padronizado.

OBSERVAÇÃO Você não pode promover estilos não padronizados e configurações de exibição para padrões aqui. Para fazer isso, você precisa adicionar o estilo não padronizado aos padrões do projeto, conforme descrito em Adicionar objetos padrão de um desenho de projeto a um desenho de padrões de projeto na página 670.

---

7 Para ignorar um estilo não padronizado ou configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Neste caso, o objeto não padronizado não será listado novamente em sincronizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização de padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, como descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

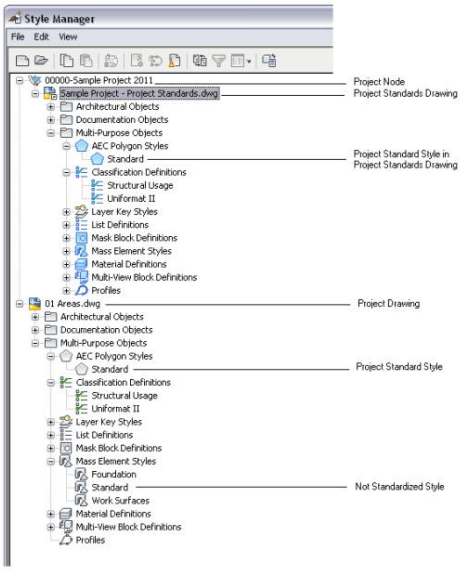
8 Clique em OK.

Sincronizando estilos selecionados e configurações de exibição com AEC Padrões

Você pode sincronizar estilos individuais e configurações de exibição no Gerenciador de estilos e no Gerenciador de exibição. Você pode fazer isso se acidentalmente alterou um estilo no desenho do projeto e deseja restaurar a versão correta dos padrões do projeto. A sincronização de um estilo individual ou configuração de exibição levará menos tempo do que a sincronização de um desenho ou projeto.

Machine Translated by Google

Estilos padrão no Gerenciador de estilo



Este processo apenas sincroniza estilos e configurações de exibição em um desenho de projeto com os padrões. Ele não sincroniza estilos e configurações de exibição em desenhos de padrões diferentes entre si. Para obter informações sobre como sincronizar desenhos de normas entre si, consulte Sincronizando normas de projeto entre si na página 676.

Ícones padrão

Estilos padrão e configurações de exibição são exibidos no Gerenciador de estilos e no Gerenciador de exibição. Dependendo de seu status em relação aos padrões do projeto, há vários ícones diferentes para diferenciá-los.

Ícone	Descrição
	Estilo padrão ou configuração de exibição Quando um ícone azul aparece em um estilo ou configuração de exibição em um desenho de projeto ou desenho de padrões de projeto, o estilo ou configuração de exibição é padrão e está em sincronia com o padrão. Nenhuma atualização ou sincronização é necessária.
	Estilo padrão ou configuração de exibição que está desatualizado Quando este ícone aparece em um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto, o estilo ou configuração de exibição é padrão, mas está desatualizado. Isso significa que o estilo correspondente ou configuração de exibição no projeto

Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	O desenho de padrões tem um GUID mais recente do que o do desenho do projeto. Para atualizar o estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto, consulte Sincronizando estilos individuais com padrões AEC na página 650 e Sincronizando configurações de exibição individuais com padrões AEC na página 650.
	Estilo padrão ou configuração de exibição que tem uma versão não padrão (mais recente) Quando este ícone aparece em um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto, o objeto é um objeto padrão, mas possui uma versão GUID que não pode ser encontrada nos padrões do projeto. Se você encontrar este ícone, poderá substituir a versão não padrão pela versão atual de o desenho de padrões, conforme descrito em Sincronizando estilos individuais com padrões AEC na página 650 e Sincronizando configurações de exibição individuais com padrões AEC na página 650, ou você pode atualizar os padrões com a versão do desenho do projeto, conforme descrito em Atualizando objetos padrão em um Desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto na página 668.
	Estilo padrão ou configuração de exibição excluída da sincronização Quando este ícone aparece em um estilo ou configuração de exibição, o objeto é excluído da sincronização. Para obter mais informações, consulte Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.
	Estilo padrão ou configuração de exibição sem informações de versão Quando este ícone aparece em um estilo ou configuração de exibição em um desenho de normas do projeto, o estilo ou configuração de exibição não tem informações de versão. As informações de versão podem ser excluídas, conforme descrito em Purgar as informações de versão de um desenho de normas de projeto na página 675. Para adicionar informações de versão a um estilo ou configuração de exibição, consulte Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665.
	Estilo padrão ou configuração de exibição que foi alterada, mas não versionada Quando este ícone aparece em uma configuração de estilo ou exibição em um desenho de normas do projeto, o objeto foi modificado, mas ainda não teve sua versão. Para que as alterações sejam incluídas na sincronização, o objeto deve ser versionado, conforme descrito em Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665.

Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	Este ícone aparece apenas em desenhos de padrões de projeto. As alterações nos desenhos do projeto têm versão automaticamente quando você clica em Aplicar ou em OK no Gerenciador de estilos ou no Gerenciador de exibição.
	Estilo não padronizado ou configuração de exibição Quando um ícone cinza aparece em um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto, esse objeto não tem equivalente nos padrões do projeto ou (no caso de estilos) o estilo equivalente nos padrões do projeto não foi associado a esse tipo de estilo na configuração dos padrões do projeto. Quando este ícone aparece em um estilo em um desenho de normas de projeto, o tipo de estilo ao qual ele pertence não foi associado ao tipo de estilo de norma correspondente na configuração do projeto. Por exemplo, se o tipo de estilo de parede na configuração de padrões foi associado ao desenho de padrões “Wall Styles 1.dwg”, então os estilos de parede em “Wall Styles 1.dwg” serão exibidos como estilos padrão no Gerenciador de estilo. Os estilos de parede em “Wall Styles 2.dwg” serão exibidos como estilos não padronizados.

Visão geral: estilos em desenhos de projeto

Você pode sincronizar estilos individuais em um desenho de projeto.

ÿ Todos os estilos em um desenho de projeto

ÿ Categorias de estilo: você pode sincronizar todos os estilos contidos em uma categoria de estilo. Por exemplo, você pode sincronizar todos os estilos contidos em Documentation Objects, se tiver feito alterações nas definições do conjunto de propriedades, estilos de tabela e formatos de dados.

ÿ Tipos de estilo: você pode sincronizar todos os estilos pertencentes a um tipo de estilo. Por exemplo, você pode sincronizar todos os estilos de parede ou todos os estilos de porta.

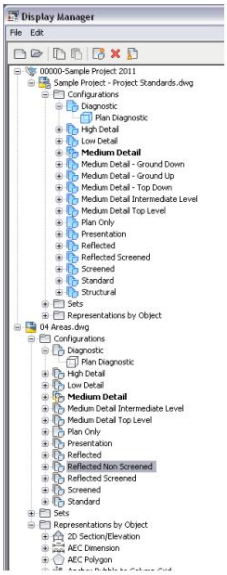
ÿ Estilos: você pode sincronizar estilos individuais. Você poderia fazer isso se você fez uma única alteração em um estilo padrão e não deseja iniciar uma sincronização completa do desenho.

Visão geral: configurações de exibição em desenhos de projeto

Você pode sincronizar componentes individuais do sistema de exibição em um desenho do projeto.

Machine Translated by Google

Árvore do gerenciador de exibição



ÿ Todas as configurações de exibição em um desenho de projeto: você pode sincronizar todas as configurações de exibição em um desenho de projeto. Isso inclui configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição.

ÿ Configurações de exibição: você pode sincronizar uma configuração de exibição individual ou todas as configurações de exibição no desenho.

OBSERVAÇÃO Uma alteração no plano de corte não é uma alteração com versão. Se você alterar o plano de corte e sincronizar a configuração de exibição com os padrões do projeto, o plano de corte alterado não será substituído pelo padrão do projeto.

ÿ Conjuntos de exibição: você pode sincronizar um conjunto de exibição individual ou todos exibir conjuntos no desenho,

---

OBSERVAÇÃO As alterações nas configurações da Live Section não são uma alteração passível de versão. Se você alterar as configurações da seção viva e sincronizar o conjunto de exibição com os padrões do projeto, as configurações alteradas da seção viva não serão substituídas pelo padrão do projeto.

ÿ Representações de exibição: você pode sincronizar uma representação de exibição individual, todas as representações de exibição de um tipo de objeto ou todas as representações de exibição no desenho.

Machine Translated by Google

Sincronizando Estilos Individuais com Padrões AEC

Use este procedimento para sincronizar estilos em um desenho de projeto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Na árvore Gerenciador de estilo, navegue até o estilo, tipo de estilo ou estilo categoria que deseja sincronizar.

3 Selecione o objeto na árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Sincronizar com os Padrões do Projeto.

4 Na caixa de diálogo Sincronizar desenho com normas do projeto, selecione Atualizar da norma na lista suspensa Ação para cada objeto que deve ser sincronizado.

5 Clique em OK.

Sincronizando configurações individuais de exibição com padrões AEC

Use este procedimento para sincronizar as configurações de exibição em um desenho de projeto.

NOTA As configurações de exibição devem sempre ser sincronizadas com as configurações padrão mais recentes. As configurações de exibição fora de sincronia em um projeto podem fazer com que os objetos sejam exibidos de forma inconsistente.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Na árvore do Gerenciador de exibição, navegue até o objeto que deseja sincronizar.

Você pode sincronizar os seguintes objetos:

ÿ Todas as configurações de exibição em um desenho

ÿ todas as configurações de exibição

ÿ configuração de exibição única

ÿ todos os conjuntos de exibição

ÿ conjunto de exibição única

ÿ todas as representações de exibição

ÿ todas as representações de exibição de um tipo de objeto

ÿ uma única representação de exibição em um tipo de objeto

Machine Translated by Google

3 Selecione o objeto na árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Sincronizar com os Padrões do Projeto.

4 Na caixa de diálogo Sincronizar desenho com normas do projeto, selecione Atualizar da norma na lista suspensa Ação para cada objeto que deve ser sincronizado.

5 Clique em OK.

Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização

Use este procedimento para especificar estilos individuais e configurações de exibição que você deseja ignorar durante a sincronização.

Estilos e configurações de exibição especificados não serão substituídos por padrões durante a sincronização automática e não serão exibidos como versões incompatíveis durante a sincronização semiautomática ou manual, a menos que você marque a caixa de seleção Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização de padrões do projeto na caixa de diálogo Sincronização .

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

2 Navegue até o estilo ou configuração de exibição a ser excluído, clique com o botão direito do mouse e clique em Ignorar durante a sincronização.

Observe que a opção Ignorar durante a sincronização agora tem uma marca de seleção ao lado dela. Se você clicar na opção novamente, a marca de seleção desaparecerá e o estilo selecionado ou configuração de exibição será removido da lista de componentes a serem ignorados.

Gerando um Relatório de Sincronização

Ao sincronizar um projeto ou um desenho do projeto, você pode salvar um relatório de sincronização no formato HTML ou XML.

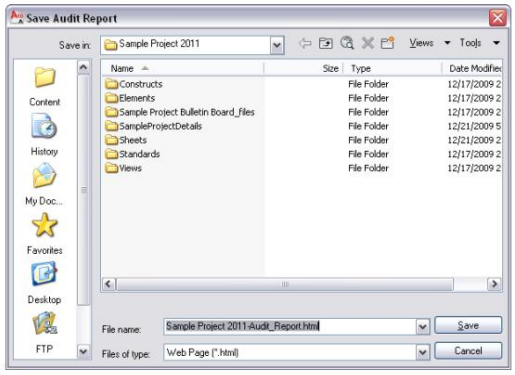
Você pode definir na configuração do projeto se um relatório de sincronização deve ser gerado ao sincronizar um projeto.

1 Verifique se a criação dos arquivos de log de sincronização foi ativado na configuração do projeto, conforme descrito em Configurando a sincronização dos padrões AEC na página 602.

2 Sincronize um projeto ou desenho com seus padrões, conforme descrito em Sincronizando um projeto com padrões AEC na página 640 ou Sincronizando um desenho de projeto com padrões AEC na página 643.

Machine Translated by Google

Quando a sincronização for concluída, a caixa de diálogo Salvar relatório de padrões do projeto será exibida.



3 Selecione um local de arquivo e digite um nome para a sincronização relatório.

4 Clique em Salvar.

O relatório é salvo como um documento HTML ou XML no local especificado. Você pode abri-lo com um navegador da Web ou um editor de XML.

O relatório oferece várias maneiras de exibir os resultados da sincronização; por exemplo, você pode visualizar os resultados da sincronização por desenho, por objetos padrão ou por problemas encontrados.

Sincronizando um projeto com os padrões do AutoCAD

Use este procedimento para sincronizar um projeto com seus padrões do AutoCAD. Para obter informações sobre como definir os padrões do AutoCAD para um projeto, consulte Configuração dos padrões do AutoCAD na página 604.

Quando você configura os padrões do AutoCAD para um projeto, um arquivo verificador de lote CHX com o nome do projeto é criado na pasta do projeto. O arquivo CHX contém uma lista de todos os desenhos do projeto como desenhos a serem verificados e uma lista de todos os arquivos de padrões do AutoCAD (DWS) especificados como arquivos a serem verificados. Se você deseja sincronizar um projeto inteiro com os padrões do AutoCAD, você precisa executar este arquivo de lote usando o AutoCAD Batch Standards Checker.

O AutoCAD Batch Standards Checker é executado independentemente do AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

Antes de iniciar o AutoCAD Batch Standards Checker, você deve atualizar o arquivo CHX do projeto para garantir que o CHX contenha a lista atual de arquivos padrão do AutoCAD e arquivos de projeto.

1 Verifique se o projeto que deseja verificar é o projeto atual.

Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões CAD ÿ Verificador de lote.

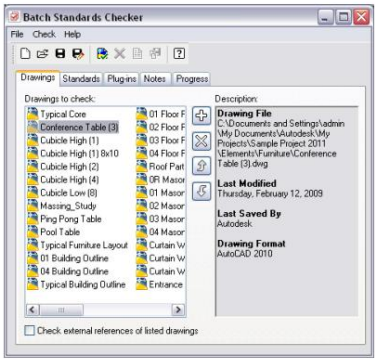
Uma barra de progresso indica o progresso da atualização do CHX.

3 Clique no menu Iniciar (Windows) ÿ Todos os programas (ou Programas) ÿ Autodesk ÿ AutoCAD Architecture 2011 ÿ Batch Standards Checker.

4 Clique no menu Arquivo ÿ Abrir Verificar arquivo.

5 Na caixa de diálogo Abrir arquivo, selecione o arquivo CHX do projeto.

Verificador de padrões de lote



6 Clique no menu Verificar ÿ Iniciar verificação.

Para obter mais informações sobre os padrões do AutoCAD, consulte “Manter padrões em desenhos” na ajuda do AutoCAD.

Sincronizando um desenho de projeto com os padrões do AutoCAD

Use este procedimento para sincronizar um desenho de projeto com seus padrões do AutoCAD associados. Os padrões do AutoCAD incluem configurações de camada do AutoCAD, estilos de dimensão do AutoCAD, tipos de linha e estilos de texto.

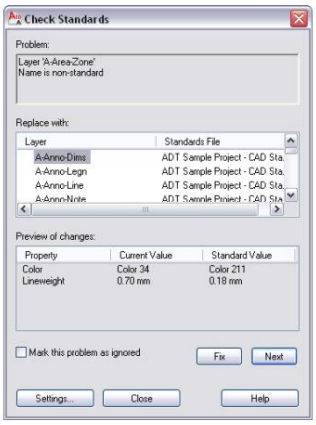
Machine Translated by Google

1 Abra o desenho que deseja sincronizar com o AutoCAD padrões.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ Atualizar .

Uma barra de progresso indica o progresso da atualização do CHX.

3 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões CAD ÿ Verificar.



Em Problema, o primeiro estilo de cota do AutoCAD, estilo de texto, camada ou estilo de tipo de linha inconsistente com os padrões do projeto do AutoCAD é listado.

4 Para sincronizar o componente com os padrões do projeto, selecione um dos estilos listados em Substituir por e clique em Corrigir.

5 Para manter o componente não padronizado no desenho, clique em Marcar este problema como ignorado.

6 Clique em Avançar para exibir o próximo componente não padronizado.

Quando todos os componentes do problema tiverem sido processados, uma mensagem será exibida com um resumo dos problemas.

7 Clique em OK e em Fechar.

Auditando um projeto ou um desenho

Quando um projeto ou desenho é auditado, os estilos e as configurações de exibição no desenho do projeto são comparados com os padrões do projeto e quaisquer padrões fora de sincronia serão relatados.

Machine Translated by Google

Padrões fora de sincronia podem aparecer nestes casos:

ÿ Uma configuração de estilo ou exibição em um desenho do projeto foi alterada e precisa ser atualizada com a versão correta dos padrões do projeto.

ÿ Uma configuração de estilo ou exibição nos padrões do projeto mudou e precisa a ser atualizado nos desenhos do projeto.

ÿ Estilos e configurações de exibição não padronizados foram introduzidos em um desenho do projeto.

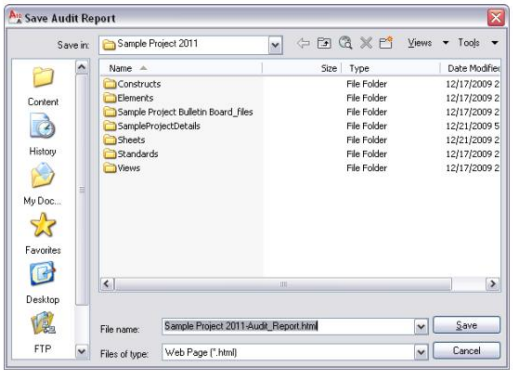
Você poderia, por exemplo, executar uma auditoria em desenhos provenientes de empreiteiros ou de outras fontes externas. Antes de sincronizar os desenhos com as normas do projeto, você primeiro deseja ver o que realmente é diferente entre os desenhos e as normas. Para obter informações sobre padrões de sincronização, consulte Sincronizando um desenho de projeto com padrões AEC na página 643.

NOTA Um desenho precisa fazer parte de um projeto para ser auditado em relação aos padrões do projeto. Você não pode auditar desenhos autônomos. Se um desenho foi terceirizado, ele precisa ser copiado de volta para o projeto antes que possa ser auditado.
Para obter mais informações, consulte Convertendo um desenho em uma construção na página 393.

O resultado da auditoria é colocado em um relatório de auditoria HTML ou XML.

1 Para criar um relatório de auditoria para o projeto, clique na guia Gerenciar ÿ Projeto Painel de padrões ÿ Relatório de auditoria .

2 Para criar um relatório de auditoria para o desenho do projeto, clique em Gerenciar guia ÿ painel Project Standards ÿ Audit Project Drawing Quando a auditoria . é concluída, a caixa de diálogo Save Project Standards Report é exibida.



Machine Translated by Google

3 Selecione um local de arquivo e digite um nome para a sincronização relatório.

4 Clique em Salvar.

O relatório é salvo como um documento HTML ou XML no local especificado. Você pode abri-lo com um navegador da Web ou um editor de XML.

O relatório oferece várias maneiras de exibir os resultados da auditoria; por exemplo, você pode visualizar os resultados da auditoria por desenho, por objetos padrão ou por problemas encontrados.

Mostrando Substituições de Exibição em Desenhos de Projeto

Para manter os desenhos do projeto sincronizados, é importante controlar as propriedades e exibir as propriedades dos objetos de construção por estilo, para poder atualizar os objetos quando os padrões do projeto mudam. A introdução de substituições em nível de objeto impossibilita que os objetos substituídos sejam atualizados por meio do processo de sincronização quando os padrões do projeto mudam.

Use este procedimento para detectar substituições em nível de objeto em objetos baseados em estilo no desenho atual.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Mostrar exibição Substitui.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, digite **AecShowDisplayOverrides** na linha de comando.

2 Na linha de comando, insira uma opção de exibição:

Se você quiser…	Então…
destaque os objetos substituídos na área de desenho.	digite **O** (byObject).
exibir uma lista de objetos substituídos na janela de comando do AutoCAD	digite **S** (por estilo)
destaque os objetos e exiba uma lista no Auto janela de comando CAD	digite **B** (Ambos).

3 Remova quaisquer substituições em nível de objeto.

Machine Translated by Google

Editando desenhos do projeto fora do projeto

Você precisa trabalhar em um desenho de projeto fora de um projeto em qualquer um dos seguintes casos:

ÿ Um desenho é editado por um contratante externo.

ÿ Um usuário deseja trabalhar em um desenho off-line sem acesso ao projeto.

ÿ Um desenho foi criado fora do projeto e está integrado ao projeto mais tarde.

Ao trabalhar com um desenho de projeto fora de um projeto, você pode usar os estilos padrão do desenho e as configurações de exibição, mas eles não podem ser atualizados com as alterações feitas nos padrões do projeto durante esse período. Portanto, é importante sincronizar o desenho depois de reintegrado ao projeto.

Se você fez alterações nos estilos padrão e configurações de exibição no desenho do projeto durante o trabalho fora do projeto, uma nova versão dos estilos e configurações de exibição é criada automaticamente para rastrear as alterações ao sincronizar o desenho com os padrões do projeto. Você pode optar por substituir a nova versão pela versão atual dos padrões do projeto ou pode atualizar os padrões do projeto com a versão do desenho do projeto. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um desenho de projeto com padrões AEC na página 643 e Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto na página 668.

Criando um novo desenho de padrões de projeto

Desenhos de padrões de projeto são atribuídos a um projeto, mas não são desenhos de projeto como elementos, construções, vistas e folhas. Os estilos e as configurações de exibição nos desenhos do projeto são comparados com os padrões e atualizados conforme necessário durante o processo de sincronização.

Para criar um desenho de padrões de projeto, você precisa criar um arquivo de desenho ou um modelo de desenho contendo estilos e configurações de exibição que devem ser usados no projeto.

Por exemplo, você pode criar um desenho que contenha estilos de parede padrão e outro que contenha estilos de porta padrão ou definições de bloco de máscara.

Machine Translated by Google

Os arquivos padrão do projeto podem estar no formato de arquivo DWG, DWT ou DWS. Se você selecionar o formato DWS para seus desenhos padrão, poderá usá-los simultaneamente como seus desenhos padrão do AutoCAD.

Um desenho de padrões de projeto é um arquivo de desenho regular. A definição do desenho como um desenho de normas do projeto é criada quando o desenho é adicionado como um desenho de normas do projeto à configuração de normas de um projeto, conforme descrito em Definição de estilos de normas e configurações de exibição na página 595.

Estilos vs. Configurações de Exibição

Você pode atribuir vários desenhos de padrões para estilos de projeto. Durante a sincronização, os desenhos do projeto são comparados com os desenhos padrões do projeto na ordem que você estabelece na configuração dos padrões do projeto. Se um estilo estiver localizado em vários desenhos de normas, a primeira instância na ordem de pesquisa será usada como norma.

Para configurações de exibição, você pode atribuir apenas um único desenho padrão. Ele deve conter todas as configurações de exibição padrão para o projeto. Observe, no entanto, que o mesmo desenho padrão pode ser usado para estilos e configurações de exibição.

Localização do arquivo dos desenhos de padrões do projeto

Você pode escolher duas opções diferentes para armazenar desenhos de padrões de projeto:

Pasta de projeto

Se os desenhos de padrões do projeto estiverem localizados dentro do projeto, eles serão tratados como específicos do projeto. Normalmente, os desenhos que contêm normas específicas do projeto são armazenados na pasta do projeto. Por exemplo, se você criar estilos para apenas um projeto de construção, você os colocaria em um desenho de normas específico do projeto dentro da pasta do projeto. Colocar desenhos de padrões na pasta do projeto tem as seguintes implicações:

- Ao usar o projeto como modelo para um novo projeto, o projeto os desenhos padrões são copiados para o novo projeto e reencaminhados para seu novo local.
- Se você copiar as normas do projeto para outro projeto, os desenhos das normas do projeto serão copiados para esse projeto.
- Se você sincronizar desenhos de normas do projeto entre si, somente os desenhos de normas dentro do projeto serão incluídos na sincronização. Para obter mais informações, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.

Machine Translated by Google

ÿ Os desenhos padrões são incluídos nos pacotes de transmissão e arquivamento criados do projeto.

Você colocaria seus desenhos de padrões dentro do projeto se quiser manter os desenhos de padrões específicos desse projeto. Você pode copiar os desenhos de padrões para um novo projeto, mas quaisquer alterações feitas em um conjunto de desenhos de padrões não serão propagadas para o outro.

Uma pasta fora do projeto

Se os desenhos de padrões do projeto estiverem localizados fora do projeto, eles serão referenciados a partir desse local. Você faria isso normalmente para padrões que não são específicos de um projeto, mas sim do departamento ou da empresa. Nesse caso, copiar os padrões para projetos individuais criaria um risco de discrepâncias de versão serem introduzidas nas várias cópias. Além disso, uma alteração feita em um arquivo de padrões de toda a empresa não seria propagada automaticamente para todos os projetos que usam esse arquivo de padrões. Colocar um desenho padrão fora do projeto tem as seguintes implicações:

ÿ Ao usar o projeto como modelo para um novo projeto, o projeto desenhos padrões não são copiados para o novo projeto. Eles são referenciados a partir de sua localização original.

ÿ Se você copiar os padrões do projeto para outro projeto, o projeto desenhos de padrões são referenciados de sua localização original no outro projeto.

ÿ Se você sincronizar desenhos de normas do projeto entre si, os desenhos de normas fora do projeto não serão incluídos na sincronização.
Para obter mais informações, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.

ÿ Os desenhos de padrões fora da pasta do projeto não são incluídos nos pacotes de transmissão e arquivamento criados do projeto. Para obter mais informações, consulte Transmitindo um projeto eletronicamente na página 337.

1 Abra um novo arquivo de desenho.

2 Adicione os estilos padrão e configurações de exibição que você precisa neste projeto.

Para obter mais informações, consulte Gerenciador de estilos na página 855, Sistema de exibição na página 777 e os capítulos de objetos relevantes.

Machine Translated by Google

3 Salve o desenho no formato DWG, DWT ou DWS.

Se você quiser…	Então…
tornar o desenho de padrões específico para um projeto	salve-o na pasta do projeto. **OBSERVAÇÃO** Você pode criar subpastas para desenhos de padrões.
disponibilizar o desenho padrão para uso geral dentro da empresa ou equipe	salve-o fora da pasta do projeto.

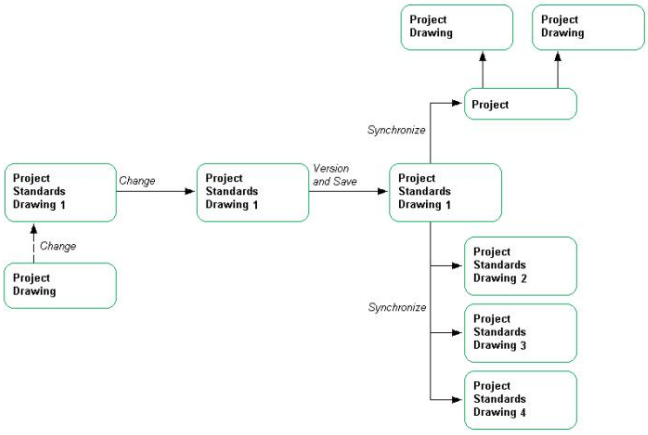
4 Associe o desenho de normas a um projeto, conforme descrito em Definição de estilos de normas e configurações de exibição na página 595.

Atualizando desenhos de padrões de projeto

Quando um estilo padrão ou configuração de exibição muda durante o ciclo de vida de um projeto, ele precisa ser atualizado, salvo e, em seguida, atualizado nos desenhos do projeto e em outros desenhos de padrões do projeto.

Um componente padrão pode ser alterado diretamente no desenho padrão ou atualizado a partir de um desenho de projeto. Para obter mais informações, consulte Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665 e Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto na página 668.

Atualizando os desenhos dos padrões do projeto AEC



Machine Translated by Google

Visão geral do processo: atualização dos padrões AEC em um projeto

Quando uma alteração é feita em um padrão de projeto AEC, as seguintes etapas de alto nível precisam ser executadas ao longo do projeto:

1. Faça uma alteração em um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de padrões do projeto.
2. Versão do estilo alterado ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição e salve ou feche o desenho de padrões. Para obter mais informações, consulte Padrões de versão na página 661.
3. Sincronize o projeto, desenhos de projetos individuais ou estilos individuais ou configurações de exibição com o padrão alterado. Para obter mais informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões na página 633.
4. Recomenda-se que você sincronize todos os outros desenhos de padrões do projeto com a alteração. Para obter mais informações, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.

Padrões de versão

Estilos e configurações de exibição em desenhos de padrões de projeto e desenhos de projeto têm uma versão. A versão é usada para determinar se um estilo ou configuração de exibição precisa ser sincronizado. As informações da versão incluem um GUID exclusivo (Global Unique Identifier), a data e a hora da última modificação, o nome de login do Windows do usuário que modificou o objeto pela última vez e um comentário opcional.

Comparação de versões

Quando um projeto é auditado ou sincronizado com seus padrões, a comparação das versões determina se os estilos e configurações de exibição no projeto são idênticos, mais antigos ou mais recentes que o padrão do projeto.

Estilos ou configurações de exibição são considerados idênticos aos padrões do projeto se os seguintes forem idênticos:

ÿ Tipo de objeto (como estilo de parede ou conjunto de exibição)

ÿ Nome

ÿ Versão GUID

Machine Translated by Google

Para determinar se um estilo em um desenho do projeto é idêntico a um estilo padrão do projeto, os GUIDs de ambos são comparados. O GUID é uma string exclusiva recém-criada para cada versão de um objeto padrão. No desenho dos padrões do projeto, uma lista de GUIDs anteriores é mantida como um histórico de versão para permitir a comparação com objetos em um desenho do projeto.

Se o processo de sincronização encontrar um estilo ou configuração de exibição em um desenho do projeto que tenha o mesmo tipo, nome e versão GUID que o estilo correspondente ou configuração de exibição no desenho padrão do projeto, ele conclui que o estilo ou configuração de exibição é padrão , e em sincronia com o objeto no desenho padrão do projeto. Nesse caso, nenhuma alteração é necessária.

Se a comparação descobrir que o GUID no desenho do projeto não corresponde ao GUID do estilo no desenho dos padrões do projeto, mas corresponde a um GUID anterior da lista de versões de estilo padrão, ele rotula o estilo no desenho do projeto como uma “versão mais antiga do um estilo padrão”.

Se a comparação encontrar um estilo ou configuração de exibição que corresponda a um objeto padrão em nome e tipo de objeto, mas tenha um GUID que não apareça no histórico da versão do estilo padrão ou configuração de exibição, o estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto será rotulado como “ versão não padronizada (mais recente) do objeto padrão”.

NOTA A sincronização não realiza uma comparação propriedade por propriedade entre as versões. A razão para isso é que tal comparação tornaria o software consideravelmente mais lento, e que o GUID, o carimbo de data e hora nas informações da versão fornecem informações suficientes para identificar as alterações.

Criando Versões

Uma nova versão de um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de projeto é criada automaticamente toda vez que o estilo ou configuração de exibição é alterado no Gerenciador de estilos ou no Gerenciador de exibição.

Uma nova versão de um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de padrões de projeto deve ser criada manualmente quando o estilo ou configuração de exibição for alterado no Gerenciador de estilos ou no Gerenciador de exibição. Nos desenhos de normas do projeto, também é armazenado um histórico de versão para cada estilo padrão e configuração de exibição. O histórico da versão é usado durante a sincronização para determinar se os estilos ou configurações de exibição nos desenhos do projeto correspondem às versões no desenho padrão do projeto ou se são versões mais novas ou mais antigas.

Exceções de versão para configurações de exibição em desenhos de padrões de projeto

Existem alguns casos em que as modificações nas configurações de exibição não serão automaticamente versadas, pois, na maioria dos casos de uso, isso não será um efeito desejável.

Machine Translated by Google

Algumas configurações variarão rotineiramente do desenho de padrões, portanto, essas configurações não serão incluídas no processo de versão automática.

ÿ Configuração de exibição: plano de corte

ÿ Conjunto de exibição: hachura de superfície ativada/desativada

ÿ Conjunto de exibição: seção ao vivo ativada/desativada

ÿ Exibição de parede: gráfico de parede ativado/desativado

Histórico da versão

Estilos padrão e configurações de exibição em desenhos de padrões de projeto contêm um histórico de versão para alterações feitas durante o projeto. Você não pode reverter para uma versão anterior de um objeto padrão. O histórico da versão é usado apenas para determinar o estado atual dos estilos padrão e configurações de exibição.

Tipos de alteração em desenhos de padrões do projeto Diferentes tipos de alterações que você pode fazer nos padrões do projeto exigem que diferentes ações sejam aplicadas ao longo do projeto.

Tipo de mudança	Ações necessárias
Modificando um estilo padrão ou configuração de exibição	ÿ Estilo de versão ou configuração de exibição ÿ Salvar o desenho dos padrões do projeto ÿ Sincronizar desenhos de projeto ÿ Sincronizar outros desenhos de padrões de projeto (opcional)
Renomear um estilo padrão ou configuração de exibição	ÿ Renomear estilo ou configuração de exibição ÿ Salvar o desenho dos padrões do projeto ÿ Copiar estilo ou configuração de exibição para os desenhos do projeto ÿ Atribuir configurações de estilo ou exibição no desenho do projeto ÿ Remova a versão de nome mais antiga dos desenhos do projeto

Machine Translated by Google

Tipo de mudança	Ações necessárias
	OBSERVAÇÃO A renomeação de um estilo não é considerada uma modificação do estilo e não pode ser sincronizada.
Adicionando um novo estilo padrão ou configuração de exibição	ÿ Criar novo estilo ou configuração de exibição ÿ Salvar o desenho dos padrões do projeto ÿ Copiar estilo ou configuração de exibição para os desenhos do projeto ÿ Copie o estilo ou a configuração de exibição para outros desenhos de padrões do projeto (opcional)
Excluindo um estilo padrão ou configuração de exibição	ÿ Verifique se a configuração de estilo ou exibição não é mais necessária no projeto ÿ Excluir estilo ou configuração de exibição ÿ Salvar o desenho dos padrões do projeto ÿ Remover estilo ou configuração de exibição dos desenhos do projeto

Modificando um estilo padrão ou configuração de exibição: Ao fazer uma modificação em um estilo padrão ou configuração de exibição (exceto para renomear), você precisa sincronizar os desenhos do projeto que usam o estilo ou configuração de exibição. Se o estilo padrão ou configuração de exibição for usado em outros desenhos de padrões do projeto, eles também precisam ser sincronizados.

Renomear um estilo padrão ou configuração de exibição: Renomear um estilo ou configuração de exibição é semelhante a criar um novo estilo. O histórico da versão anterior do estilo renomeado permanece. Se você deseja usar o objeto renomeado em um desenho de projeto ou em outro desenho de normas de projeto, é necessário copiá-lo para lá.
Quaisquer ocorrências do nome antigo em um desenho de projeto ou desenho de normas de projeto devem ser excluídas.

Adicionando um novo estilo padrão ou configuração de exibição: Se você adicionou um novo estilo padrão ou configuração de exibição a um desenho padrão e deseja usar o estilo em um desenho do projeto ou em outro desenho padrão do projeto, você precisa copiá-lo através do Gerenciador de estilo e Display Manager ou através de paletas de ferramentas para esses desenhos. Para obter informações sobre como copiar estilos e configurações de exibição para desenhos de projeto, consulte Adicionando normas a um desenho de projeto na página 628. Uma vez

Machine Translated by Google

tiver sido copiado, o novo estilo ou configuração de exibição será incluído em sincronizações futuras.

Exclusão de um estilo padrão ou configuração de exibição: Quando você remove um estilo padrão ou configuração de exibição de um desenho padrão, as instâncias desse estilo nos desenhos do projeto serão identificadas como não padronizadas nas sincronizações subsequentes. As instâncias não padronizadas também devem ser removidas desses desenhos.

OBSERVAÇÃO Estilos padrão e configurações de exibição só podem ser excluídos em seus desenhos padrão. A sincronização não exclui estilos padrão não utilizados ou configurações de exibição.

Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto

Você pode alterar um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de padrões do projeto. Quando uma alteração é feita, você deve criar uma versão dela e, em seguida, sincronizar o projeto com a alteração.

Quando você altera um estilo padrão ou configuração de exibição diretamente no desenho padrão, não é necessário criar uma versão de cada alteração. Muitas alterações podem ser necessárias para criar um estilo padrão ou configuração de exibição em sua forma final; criar uma versão para cada estágio intermediário retardaria o processo. desnecessariamente.

Você pode fazer várias alterações, salvar e fechar o desenho, reabri-lo e, em seguida, criar uma versão do estilo ou configuração de exibição quando estiver pronto para propagação no projeto. Desde que as alterações sejam salvas no desenho dos padrões do projeto, nenhuma edição será perdida, mesmo sem controle de versão entre elas.

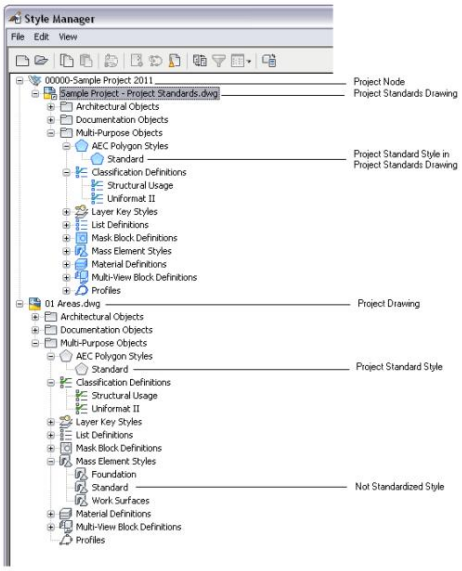
AVISO Enquanto suas alterações forem salvas, mas não com versão, quaisquer sincronizações que ocorrerem durante esse período não reconhecerão os estilos e configurações de exibição como alterados, pois a comparação do objeto é executada no GUID da versão e não nas propriedades reais do objeto. Como consequência, estilos alterados, mas não versionados, e configurações de exibição nos padrões do projeto não serão atualizados nos desenhos do projeto. Para que as alterações sejam sincronizadas com o projeto, você precisa criar a versão dos estilos ou exibir as configurações primeiro.

Para fazer alterações em um desenho de normas do projeto, você deve ter acesso de gravação ao desenho. Se um desenho de normas for somente leitura, ele será marcado com um cadeado

ícone) no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição. Você pode fazer alterações (esse desenho, mas você não pode salvá-los. Se precisar fazer alterações em um desenho bloqueado, entre em contato com o proprietário do desenho ou gerente de CAD.

Machine Translated by Google

Desenhos padrão e estilos padrão sob o nó do projeto



Alterar um estilo padrão ou configuração de exibição

1 Abra um desenho de padrões de projeto.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

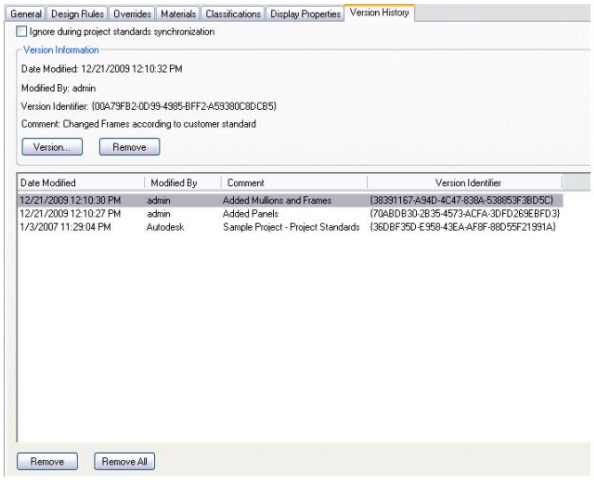
DICA Todos os desenhos padrões são listados sob o nó do projeto no Gerenciador de estilo e no Gerenciador de exibição.

3 Selecione o estilo ou configuração de exibição que deseja editar e faça mudanças.

Controle de versão estilos alterados e configurações de exibição

4 Clique na guia Histórico da versão do estilo ou exibição alterado contexto.

Machine Translated by Google



5 Clique em Versão.

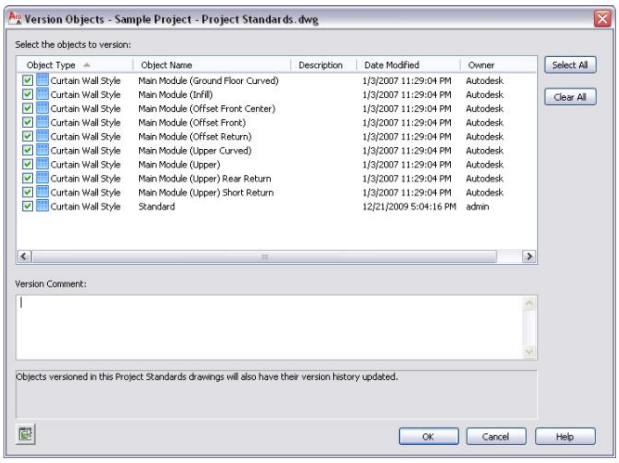
6 Se necessário, insira um comentário para a nova versão.

7 Clique em OK.

A nova versão é anexada à guia Histórico da versão.

8 Para criar versões de vários estilos ou exibir configurações nos padrões de um projeto desenho, selecione um grupo de objetos e versione-os:

Machine Translated by Google



9 Selecione os estilos ou configurações de exibição que devem ter versão.

10 Se desejar, insira um comentário.

O comentário será aplicado a todos os objetos selecionados para controle de versão.

11 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Para criar versões de todos os estilos e configurações de exibição em um desenho, clique em Guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ ÿ Aplicar controle de versão ao desenho atual.

Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto

Você pode alterar um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de padrões de projeto substituindo-o pelo estilo correspondente ou configuração de exibição de um desenho de projeto. Depois de atualizar o padrão do projeto a partir de um desenho do projeto, o projeto precisa ser sincronizado para usar os estilos atualizados e as configurações de exibição. Para obter informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões na página 633.

OBSERVAÇÃO Antes de alterar um padrão de projeto de um desenho de projeto, você deve verificar se este é o procedimento correto. Depois que o padrão do projeto for alterado, o estilo ou configuração de exibição será atualizado em todos os desenhos do projeto durante a próxima sincronização do projeto, se a sincronização automática for selecionada.

Machine Translated by Google

Para fazer alterações em um desenho padrão, você deve ter acesso de gravação ao desenho. Se um desenho de normas for somente leitura, ele será marcado com um ícone de cadeado ( ) no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição. Você pode fazer alterações nesse desenho, mas não pode salvá-las. Se precisar fazer alterações em um desenho bloqueado, entre em contato com o proprietário do desenho ou gerente de CAD.

1 Abra um desenho de projeto no Project Navigator.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

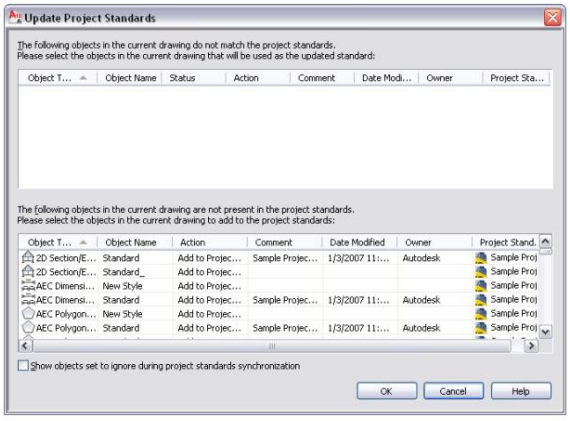
3 Expanda o nó do desenho do projeto e selecione o estilo padrão ou a configuração de exibição com a qual deseja atualizar os padrões do projeto.

OBSERVAÇÃO Um estilo padrão ou configuração de exibição em um desenho de projeto é marcado com um ícone azul. Se um estilo ou configuração de exibição for exibido com um ícone cinza, não é um estilo padrão ou configuração de exibição. Nesse caso, você pode adicioná-lo aos padrões do projeto, conforme descrito em Adicionar objetos padrão de um desenho de projeto a um desenho de padrões de projeto na página 670.

---

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar normas do desenho.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar vários objetos aqui.



O estilo selecionado ou configuração de exibição é listado no painel superior.

Machine Translated by Google

5 Para atualizar os padrões do projeto a partir de um estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto, selecione Atualizar padrões do projeto na lista suspensa Ação do estilo ou configuração de exibição.

6 Para não atualizar os padrões do projeto de um estilo ou configuração de exibição no desenho do projeto, selecione Não atualizar padrões do projeto na lista suspensa Ação do estilo ou configuração de exibição.

Neste caso, a versão nas normas do projeto não é substituída pela versão no desenho do projeto. Durante a próxima sincronização do desenho do projeto, o estilo ou configuração de exibição será exibido como fora de sincronia com os padrões do projeto.

7 Para ignorar a versão fora de sincronia do estilo ou configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, a configuração de estilo ou exibição não será exibida em atualizações futuras, exceto quando você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização dos padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, conforme descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

8 Clique em OK.

9 No Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, clique em OK ou Aplicar.

10 Clique em Sim para salvar o desenho de normas do projeto atualizado.

Adicionando objetos padrão de um desenho de projeto a um projeto Desenho de Padrões

Você pode adicionar estilos não padronizados ou configurações de exibição do desenho do projeto atual aos padrões do projeto. Você pode fazer isso, por exemplo, se tiver criado um estilo complexo em um desenho de projeto e quiser incluí-lo em seus padrões.

Se você deseja adicionar um estilo às normas do projeto desta forma, além de copiar o estilo para o desenho das normas, você precisa verificar se o tipo de estilo em questão foi selecionado para esse desenho das normas na configuração do projeto. Caso contrário, não será utilizado como padrão. Por exemplo, se você copiar um estilo de parede de um desenho de projeto para o desenho de padrões “Standards 1.dwg,” você precisa certificar-se de que na configuração do projeto o tipo de estilo de parede foi verificado para “Standards 1.dwg.” Para obter mais informações, consulte Configurando estilos padrão e configurações de exibição na página 595.

Machine Translated by Google

Depois de copiar um estilo ou configuração de exibição para os padrões do projeto, você precisa sincronizar o projeto para usar o novo objeto padrão.

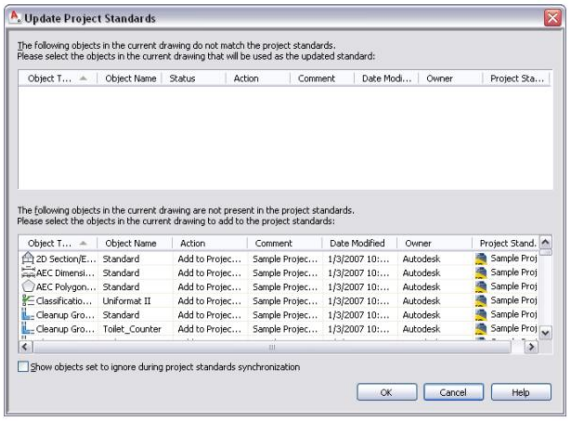
1 Abra um desenho de projeto no Project Navigator.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição .

3 Adicione um novo estilo ou configuração de exibição ao desenho do projeto atual.

4 Selecione o novo estilo ou configuração de exibição, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar Normas de Desenho.

NOTA Você pode selecionar vários itens aqui.



O novo estilo ou configuração de exibição é listado no painel inferior, que exibe estilos e configurações de exibição no desenho do projeto que não existem nos padrões do projeto.

5 Para adicionar o estilo ou configuração de exibição a um desenho de normas do projeto e, assim, torná-lo um estilo padrão ou configuração de exibição, selecione Adicionar às normas do projeto na lista suspensa Ação.

OBSERVAÇÃO Se você estiver adicionando uma configuração de exibição aos padrões do projeto, ela será adicionada ao desenho dos padrões de exibição. Se você estiver adicionando um estilo às normas do projeto, ele será adicionado ao primeiro desenho de normas do projeto na ordem de pesquisa que foi associado a esse tipo de estilo na configuração das normas do projeto, conforme descrito em Definição de estilos de normas e configurações de exibição na página 595.

Machine Translated by Google

6 Para ignorar o estilo não padronizado ou a configuração de exibição, selecione Pule da lista suspensa Ação.

Neste caso, o objeto não padronizado permanece no desenho do projeto, não sendo inserido nas normas.

7 Para ignorar a configuração de estilo ou exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Neste caso, o objeto não padronizado não será listado novamente em atualizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização dos padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar do estilo ou configuração de exibição no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, conforme descrito em Excluindo estilos e configurações de exibição da sincronização na página 651.

8 Clique em OK.

9 No Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, clique em OK ou Aplicar.

10 Clique em Sim para salvar o desenho de normas do projeto atualizado.

Editando o histórico da versão de um objeto padrão

Cada configuração de estilo e exibição em um desenho de padrões de projeto tem um histórico de versão. O histórico da versão exibe o identificador de versão exclusivo (GUID), data e hora da modificação, nome do usuário e quaisquer comentários adicionais inseridos pelo usuário.

Você pode editar o histórico removendo seletivamente versões individuais ou removendo todas as versões.

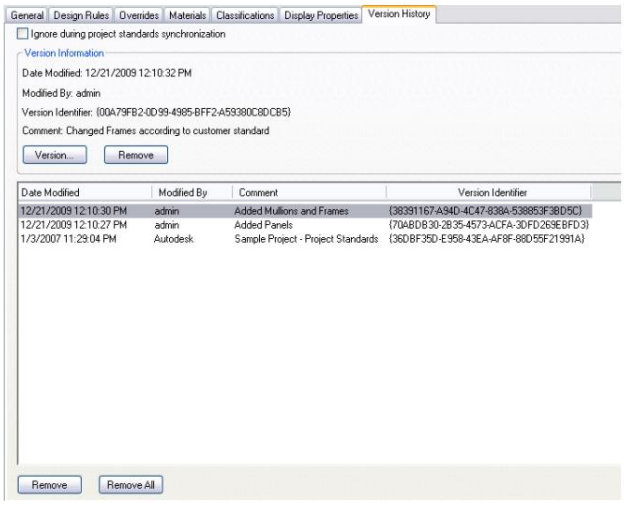
1 Abra um desenho de padrões de projeto.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição

3 Selecione o estilo padrão no nó de padrões do projeto do árvore.

4 Clique na guia Histórico da versão.

Machine Translated by Google



5 Para adicionar uma nova versão, clique em Versão e insira as informações de versão.

6 Para remover uma versão existente, selecione a versão na lista Histórico de versões e clique em Remover.

Para remover todas as versões em uma etapa, clique em Remover tudo.

7 Se desejar que a configuração de estilo ou exibição seja ignorada durante a sincronização de normas, selecione Ignorar durante a sincronização de normas do projeto.

8 Clique em OK.

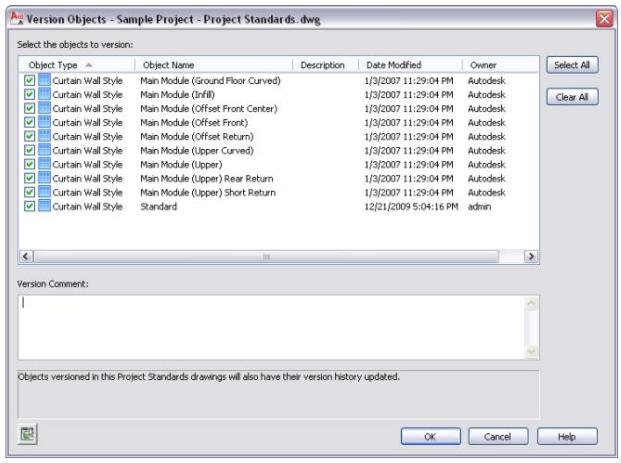
Versão de um desenho de padrões de projeto

Você pode criar versões de todos os estilos e configurações de exibição em um desenho de padrões de projeto em uma única etapa.

1 Abra um desenho de padrões de projeto.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ ÿ Aplicar Versão para o desenho atual.

Machine Translated by Google



3 Selecione os estilos ou configurações de exibição que devem ter versão.

4 Se desejar, insira um comentário.

O comentário será aplicado a todos os objetos selecionados para controle de versão.

5 Clique em OK.

Limpando o histórico da versão de um desenho de padrões do projeto

Você pode remover o histórico da versão de todos os estilos padrão e exibir as configurações em um desenho de padrões do projeto com um comando. Limpar o histórico da versão removerá todas as versões, exceto a atual, dos estilos padrão e configurações de exibição. Você pode fazer isso para evitar sobrecarregar seus estilos e configurações de exibição.

Quando você limpa o histórico da versão, nenhum GUID de versão, exceto o atual, permanece. Isso significa que a sincronização não pode mais distinguir entre uma versão mais antiga de um estilo padrão e uma versão não padrão de um estilo. Cada estilo em um desenho de projeto que não possui o GUID atual do estilo padrão correspondente será rotulado como “não padrão” ou versão mais recente.

1 Verifique se o projeto com o qual o desenho de padrões do projeto está associado é o projeto atual.

2 Abra o desenho Padrões do projeto do qual deseja limpar o histórico da versão.

Machine Translated by Google

NOTA Os desenhos dos padrões do projeto não aparecem no Projeto Navegador. Você precisa abri-los clicando em ÿ Open ÿ Drawing.

3 Na linha de comando, digite **AecClearVersionHistory.**

O histórico da versão é removido de todos os estilos padrão e configurações de exibição no desenho.

Limpando as informações de versão de um projeto de padrões Desenho

Você pode remover as informações de versão de todos os estilos padrão e configurações de exibição em um desenho de padrões do projeto. Quando você remove as informações da versão, o histórico da versão e as informações da versão atual são excluídos.

Quando você executa uma sincronização, o estilo padrão ou configuração de exibição ainda participa da sincronização e é considerada a versão mais recente ao comparar com as versões do objeto nos desenhos do projeto. Nenhuma tentativa é feita durante a sincronização para criar automaticamente um GUID de versão ou lista de histórico. Se quiser adicionar informações de versão ao estilo padrão ou configuração de exibição, você precisa criar a versão manualmente do objeto conforme descrito em Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665.

1 Verifique se o projeto com o qual o desenho de padrões do projeto está associado é definido como atual.

2 Abra o desenho de normas do projeto a partir do qual deseja remova as informações da versão.

NOTA Os desenhos dos padrões do projeto não aparecem no Projeto Navegador. Você precisa abri-los clicando em ÿ Open ÿ Drawing.

3 Na linha de comando, digite **AecPurgeVersion.**

As informações de versão são removidas de todos os estilos padrão e configurações de exibição no desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para adicionar novamente uma versão a todos os estilos ou configurações de exibição no desenho, abra o Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição, selecione o desenho na árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Desenho de versão.

Sincronizando padrões de projeto entre si

Os estilos padrão do projeto e as configurações de exibição podem ser distribuídos entre vários desenhos padrão e dependem uns dos outros. Por exemplo, os estilos em um desenho de estilos devem usar as configurações de exibição do desenho de exibição padrão. Se as alterações de exibição forem introduzidas em um desenho de estilos padrão e não sincronizadas com o desenho de exibição padrão, os estilos poderão ser exibidos de forma inconsistente em todo o projeto. Portanto, você deve sincronizar os desenhos de normas do projeto entre si quando forem feitas alterações em desenhos de normas individuais.

Você pode sincronizar os desenhos de normas do projeto entre si a partir do nó de normas do projeto no Gerenciador de estilo e Gerenciador de exibição ou no menu Gerenciador de CAD.

Quando os desenhos padrões do projeto são sincronizados entre si, os seguintes critérios são usados para determinar como os objetos são atualizados:

ÿ Tipo de desenho de normas: as configurações de exibição no desenho de exibição de normas atualizam as configurações de exibição em todos os desenhos de estilos de normas.

ÿ Tipos de estilo atribuídos: quando um desenho tiver sido associado a um tipo de estilo na configuração de padrões, os estilos neste desenho atualizarão todos os outros desenhos de padrões que possam conter estilos padrão desse tipo.
Por exemplo, se o desenho de normas “Door Styles.dwg” tiver sido associado ao tipo de estilo de porta, os estilos nesse desenho substituirão qualquer estilo de norma de porta existente em todos os outros desenhos de normas.
Observe que, na maioria dos casos, você não colocará estilos padrão em qualquer lugar, exceto no desenho de padrões designado para esse tipo de estilo.

ÿ Ordem de pesquisa: quando mais de um desenho padrão na configuração de padrões foi associado a um tipo de estilo, o primeiro desenho padrão na ordem de pesquisa atualizará todos os outros desenhos associados a esse tipo de estilo.

A sincronização dos desenhos dos padrões do projeto entre si é um processo de sincronização automática, onde não é possível a interação do usuário. Isso significa que nenhum estilo ou configuração de exibição pode ser excluído do processo de sincronização.

Machine Translated by Google

1 Verifique se o projeto do qual você deseja sincronizar o padrões é o projeto atual.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição .

3 Selecione o nó do projeto na visualização em árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Sincronizar desenhos de normas do projeto.

4 Quando a sincronização terminar, clique em OK para sair do Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Gerenciar ÿ Padrões do projeto painel ÿ ÿ Sincronizar padrões do projeto .

Edição de desenhos de padrões do projeto fora do projeto

Você pode editar os desenhos de normas do projeto fora do projeto atual. Isso pode acontecer se você precisar trabalhar off-line, sem acesso ao projeto ou se quiser trabalhar em um desenho de normas do projeto que não faz parte do projeto atual.

As seguintes etapas de alto nível são necessárias para editar um desenho de padrões do projeto fora de um projeto:

1 Se necessário, copie o desenho padrão do projeto para um local off-line fora do projeto.

2 Abra o desenho de normas do projeto e abra o Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

3 Edite os estilos ou configurações de exibição conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Se a configuração de estilo ou exibição que você está editando já tiver um histórico de versão no projeto, o histórico de versão será exibido no Gerenciador de estilo ou Gerenciador de exibição.

---

4 Ao fechar o Gerenciador de estilos ou o Gerenciador de exibição, você será solicitado a alterar a versão dos estilos ou das configurações de exibição. Versione-os como você faria dentro do projeto.

5 Salve e feche o desenho dos padrões do projeto.

6 Se necessário, copie o desenho padrão do projeto de volta para o projeto.

Machine Translated by Google

7 Defina o projeto como atual e inicie uma sincronização para propagar os estilos alterados e as configurações de exibição para o projeto.

Comandos de Padrões de Projeto de Script

Os comandos podem ajudá-lo a automatizar os padrões em seu projeto, criando scripts para seus fluxos de trabalho e processos. Os seguintes comandos estão disponíveis para o recurso de padrões do projeto:

Comando	Descrição
AecProjectStandards	Inicia a caixa de diálogo Configurar padrões de projeto AEC para o projeto atual. Para obter mais informações, consulte Configurando padrões de projeto na página 595.
AecSynchronizeProjectDrawing	Sincroniza o desenho atual com os padrões do projeto. **DICA** Para executar este comando sem interação do usuário, certifique-se de que a opção de sincronização automática esteja selecionada, conforme descrito em Configurando a sincronização dos padrões AEC na página 602.
AecSynchronizeProject	Sincroniza o projeto atual com os padrões do projeto. **DICA** Para executar este comando sem interação do usuário, certifique-se de que a opção de sincronização automática esteja selecionada, conforme descrito em Configurando a sincronização dos padrões AEC na página 602.
AecAuditProjectDrawing	Audita o desenho atual em relação aos padrões do projeto. Para obter mais informações, consulte Auditoria de um projeto ou desenho na página 654
AecAuditProject	Audita o projeto atual em relação aos padrões do projeto. Para obter mais informações, consulte Auditoria de um projeto ou desenho na página 654
AecShowObjectDisplayOverrides	Identifica os objetos no desenho atual que têm suas propriedades de exibição substituídas no nível do objeto. Para obter mais informações, consulte Mostrando substituições de exibição em desenhos de projeto na página 656.

Machine Translated by Google

Comando	Descrição
AecVersionModifiedObjects	Versões de todos os estilos modificados e configurações de exibição no desenho atual. Para obter mais informações, consulte Atualizar objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665. **NOTA** Este comando funciona apenas com desenhos de padrões de projeto.
AecProjectStandardsSetupReport	Gera um relatório de acompanhamento para a configuração dos padrões do projeto. Para obter mais informações, consulte Gerando um relatório de configuração de padrões de projeto na página 608.
AecUpdateStandards	Atualiza os padrões do projeto com os estilos e configurações de exibição do desenho atual. Para obter mais informações, consulte Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto a partir de um desenho de projeto na página 668.
AecPurgeVersionName	Limpa as informações de versão de todos os estilos e configurações de exibição no desenho atual. Para obter mais informações, consulte Purgar as informações de versão de um desenho de normas do projeto na página 675. **NOTA** Este comando funciona apenas com desenhos de padrões de projeto.
AecClearVersionHistory	Limpa o histórico da versão de todos os estilos e configurações de exibição no desenho atual, exceto para a versão atual. Para obter mais informações, consulte Purgar o histórico da versão de um desenho de normas do projeto na página 674. **NOTA** Este comando funciona apenas com desenhos de padrões de projeto.
AecSynchronizeStandards	Sincroniza os desenhos padrões do projeto atual entre si. Para obter mais informações, consulte Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 676.
AecUpdateProjectCADstandards	Atualiza o arquivo CAD Standards Batch Standards Checker CHX do projeto. Também atualiza o CAD

Machine Translated by Google

Comando	Descrição
	As normas arquivam associações com cada desenho no projeto atual.

OBSERVAÇÃO Os comandos para o recurso Gerenciamento de desenho também podem ser úteis para criar scripts para padrões de projeto. Para obter mais informações, consulte Comandos de gerenciamento de desenho na página 548.

Machine Translated by Google

Desenho Comparado 9

Uma revisão eficiente de desenhos e revisões é fundamental à medida que você passa pelas fases de design, desenvolvimento e construção de um projeto. O recurso Drawing Compare facilita e agiliza a comparação visual de versões de desenhos e a revisão das alterações propostas. Além do AutoCAD Architecture, o Drawing Compare também permite comparar desenhos do AutoCAD®, Revit MEP, Revit Architecture e Revit Structure.

Visão geral da comparação de desenhos

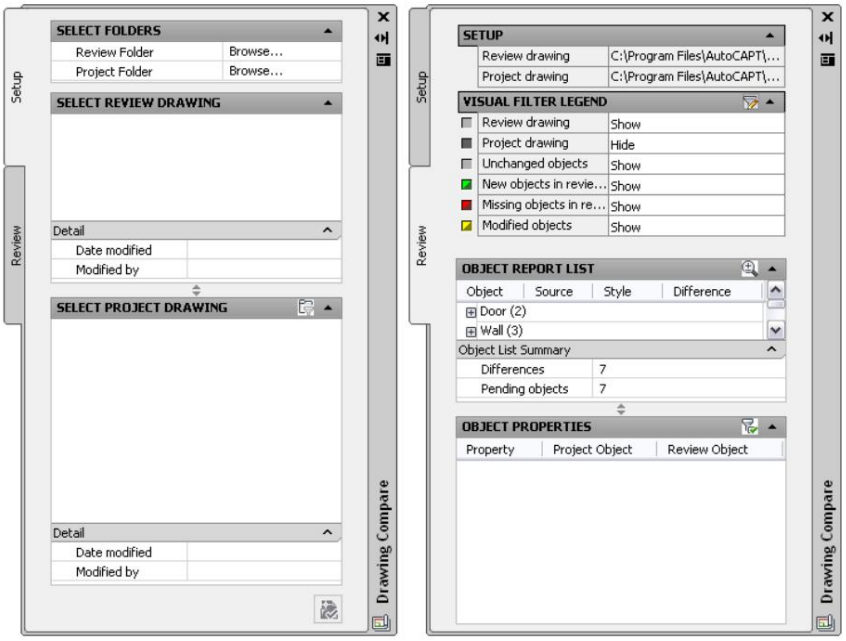
Um projeto típico requer várias revisões à medida que você produz desenhos e adiciona informações suplementares. A comparação de desenhos compara os desenhos de revisão com os desenhos do projeto. Os desenhos originais são os desenhos do projeto. Os desenhos revisados e prontos para avaliação são os desenhos de revisão.

O processo de comparação é como os desenhos foram comparados quando foram recebidos em papel vegetal ou folhas de Mylar e depois sobrepostos nos desenhos originais do projeto. A comparação de desenhos exibe dados informativos sobre os objetos em seu desenho, bem como exibe as alterações gráficas na tela de desenho.

Você seleciona os desenhos de revisão e compara cada um com seu desenho de projeto correspondente na guia Configuração da paleta Comparação de desenhos. Após a comparação, você visualiza os resultados na guia Revisão da paleta Comparação de desenhos e na área de desenho.

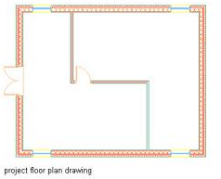
A comparação de desenhos identifica os objetos que foram modificados, adicionados ou removidos nos desenhos de revisão. Com base no estado dos objetos (modificado, novo ou ausente), as cores são atribuídas e uma lista das alterações é gerada.

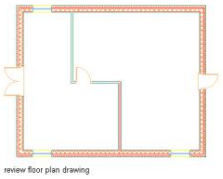
Machine Translated by Google



Paleta de Comparação de Desenhos

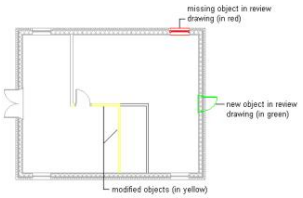
No exemplo a seguir, uma planta baixa simples foi modificada para mostrar quais informações o Drawing Compare exibe durante uma sessão de comparação. O desenho de revisão mostra que as mudanças no desenho do projeto incluem mover o segmento da parede interna vertical inferior para a esquerda (resultando em um segmento da parede interna horizontal mais curto), adicionar uma porta externa ao segmento da parede externa direita e remover uma janela da parte superior segmento de parede externa.



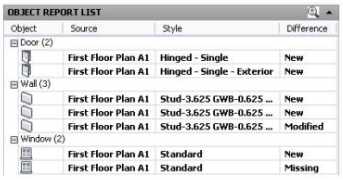


Machine Translated by Google

Quando os desenhos são comparados, as alterações codificadas por cores são exibidas com base no tipo de alteração.



As informações sobre alterações também são exibidas na lista de relatórios de objetos na guia Revisão.



OBJECT REPORT LIST

Object	Source	Style	Difference
Door (2)			
	First Floor Plan A1	Hinged - Single	New
	First Floor Plan A1	Hinged - Single - Exterior	New
Wall (3)			
	First Floor Plan A1	Stud-3.625 GWB-0.625 ...	New
	First Floor Plan A1	Stud-3.625 GWB-0.625 ...	New
	First Floor Plan A1	Stud-3.625 GWB-0.625 ...	Modified
Window (2)			
	First Floor Plan A1	Standard	New
	First Floor Plan A1	Standard	Missing

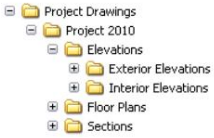
Organização de Ficheiros para Comparação de Desenhos

Os projetos do AutoCAD Architecture (o recurso de gerenciamento de desenho) fornecem ferramentas automatizadas para auxiliar no gerenciamento, visualização e construção de um edifício. Embora não seja necessário que seus desenhos estejam em um projeto estruturado, o Drawing Compare funciona melhor quando eles estão. Quando você está trabalhando em um ambiente de projeto, o Drawing Compare reconhece o arquivo Autodesk Project Information (APJ) que identifica a coleção de arquivos de desenho como sendo organizados em um projeto. Para obter mais informações sobre como gerenciar desenhos em projetos, consulte Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto na página 289. Diferentes pessoas na equipe podem acessar, compartilhar e redirecionar projetos e revisar desenhos em pastas de nível superior em uma configuração de projeto. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com equipes de projeto localizadas remotamente na página 307.

Se você não estiver trabalhando com um projeto estruturado no AutoCAD Architecture, organize os desenhos originais nas pastas do projeto e organize os desenhos revisados para revisão nas pastas de revisão. Os desenhos do projeto devem estar todos contidos na mesma pasta de nível superior para fornecer o contexto correto para realizar a comparação.
Você especifica essas pastas de origem para Projeto e Revisão

Machine Translated by Google

pastas quando você inicia o Drawing Compare. Seus desenhos podem ser vagamente organizados como plantas, elevações e seções e se parecer com isto:



Diretrizes Gerais para Comparar Desenhos

Comparação de desenho só funciona no espaço do modelo. Se um desenho selecionado para comparação foi salvo no espaço do papel, a Comparação de desenhos alterna automaticamente para a guia do modelo. Como o conteúdo das folhas é exclusivo do espaço do papel, a Comparação de desenhos não exibe as folhas na lista de desenhos do projeto no painel Selecionar desenho do projeto.

Comparação de desenho cria um instantâneo das condições de desenho atuais. Se você fizer alterações, como modificar entidades do projeto ou alterar a escala de anotação enquanto o processo de revisão estiver ativo, os resultados das alterações não serão exibidos até que você execute uma nova comparação.

Durante uma sessão de Comparação de Desenhos, o desenho aberto em sua tela é o desenho do projeto com uma imagem filtrada do desenho de revisão sobreposto. Quaisquer alterações feitas são feitas no desenho do projeto. Você pode salvar as alterações feitas neste desenho de projeto, mas não pode mesclar desenhos de revisão com desenhos de projeto ou modificar desenhos de revisão.

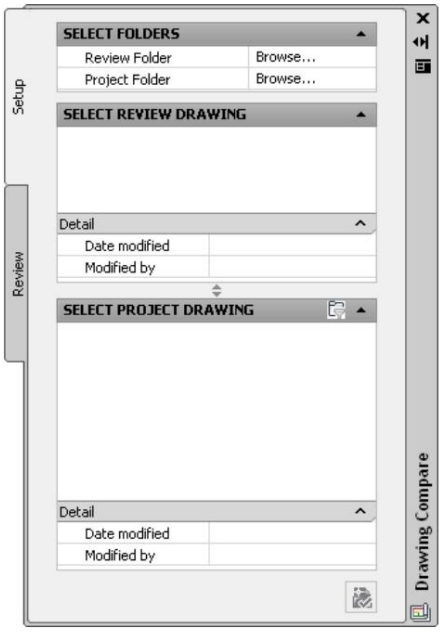
O Drawing Compare não é uma ferramenta de integração. Depois que o processo de comparação de desenhos é concluído e as diferenças entre os desenhos são compiladas, os desenhos de revisão não são automaticamente integrados ao seu projeto. Você é responsável por integrar e copiar manualmente os desenhos de revisão e todos os arquivos associados (refex e arquivos de imagem, por exemplo) para os locais apropriados.

IMPORTANTE Os dados coletados na comparação não são salvos. Ao sair da comparação de desenhos, os resultados da comparação são descartados.

Iniciando uma Sessão de Comparação de Desenhos

A guia Configuração da paleta Comparação de desenhos é onde você especifica o contexto no qual os desenhos são combinados e analisados. Em Selecionar pastas, a pasta de revisão contém desenhos atualizados ou revisados e a pasta de projeto contém a versão original dos arquivos de desenho. Todos os desenhos do projeto devem estar contidos na mesma pasta de nível superior para fornecer o contexto correto. Para obter mais informações, consulte Organização de arquivos para comparação de desenhos na página 683.

Machine Translated by Google



O processo de correspondência e análise examina cada desenho de revisão para verificar se é uma versão modificada de um desenho de projeto. Nesse caso, os 2 arquivos de desenho são correspondidos. Para obter mais informações, consulte Diretrizes gerais para comparar desenhos na página 684.

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Comparação de desenhos.

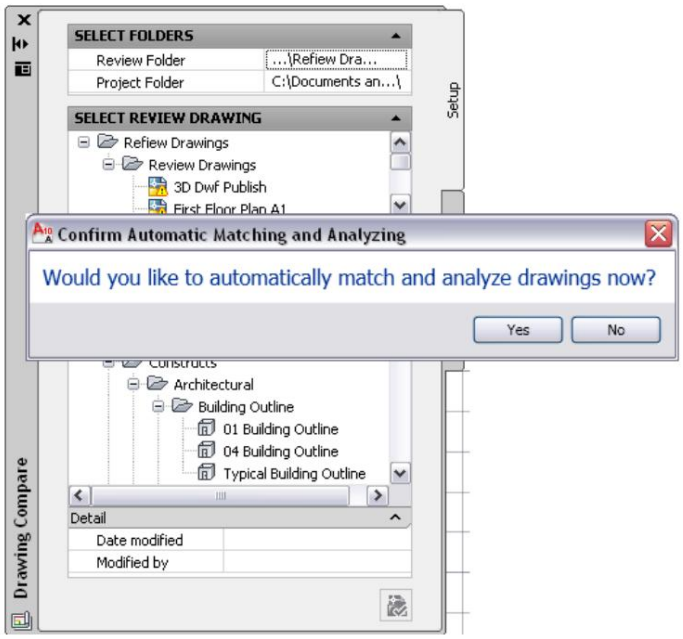
2 Na guia Configuração, em Pasta de revisão, clique em Procurar , navegue até a pasta que contém os desenhos do projeto e selecione-a.

Os arquivos de desenho nesta pasta são exibidos em ordem alfabética no painel Selecionar desenho de revisão. Esses arquivos incluem desenhos hospedeiros e quaisquer desenhos aninhados dentro deles como referências externas (xrefs).

3 Em Project Folder, clique em Browse , navegue até a pasta que contém os desenhos do projeto e selecione-a.

A caixa de diálogo Confirmar correspondência e análise automáticas é exibida.

Machine Translated by Google



OBSERVAÇÃO A opção de correspondência e análise automática é altamente recomendada para a maioria dos casos de uso. Combine desenhos manualmente somente quando um desenho de revisão tiver sido renomeado ou se desejar comparar um conjunto menor de desenhos.

4 Combine os desenhos de revisão com os desenhos do projeto.

Se você quiser…	**Então…**
permitir que o Drawing Compare combine automaticamente todos os desenhos de revisão com todos os desenhos do projeto nessas pastas	clique em Sim. A barra de progresso Correspondência automática e análise de desenhos é exibida. O software combina desenhos por nome de arquivo.
selecione uma pasta de projeto diferente para a pasta de projeto antes de corresponder automaticamente	clique em Não e, em Selecionar pastas, navegue até a pasta que contém os desenhos do projeto para a Pasta do projeto. Clique em Sim quando a caixa de diálogo Confirmar correspondência automática e análise for exibida.

Machine Translated by Google

Você também pode combinar desenhos seletivamente:

Se você quiser…	Então…
selecione desenhos/pastas específicos para correspondência automática	clique em Não e, no painel Selecionar desenho de revisão, clique com o botão direito do mouse nos desenhos ou na pasta de desenhos a serem correspondidos e selecione Combinar automaticamente.
combinar desenhos manualmente	clique em Não e, no painel Selecionar desenho de revisão, selecione um desenho e arraste-o para um desenho no painel Selecionar desenho do projeto. Quando você corresponde manualmente desenhos com nomes diferentes, uma relação é estabelecida entre os desenhos. Isso afeta o que é exibido quando você usa o modo de filtro para a pasta Projeto.
excluir desenhos específicos da correspondência	clique em Não. No painel Selecionar desenho de revisão, clique com o botão direito do mouse nos desenhos ou na pasta de desenhos a serem excluídos e desmarque Incluir na comparação sobre. **OBSERVAÇÃO** Se você optar por excluir desenhos de uma comparação, os objetos nos desenhos excluídos aparecerão como não modificados após a comparação. Isso permite que você se concentre em um conjunto de modificações menor e mais gerenciável. Um arquivo excluído de uma comparação agirá como se ele e todas as suas xrefs fossem cópias exatas dos originais. Objetos em arquivos excluídos (ou xrefed por arquivos excluídos) aparecerão como não modificados. Você deve excluir os arquivos que não deseja incluir em uma comparação.

OBSERVAÇÃO Os desenhos do Architectural Desktop R14 ou versões anteriores podem não corresponder automaticamente, mas ainda podem ser comparados. Você pode atualizar os desenhos mais antigos salvando-os no formato 2007 ou pode combiná-los manualmente.

Machine Translated by Google

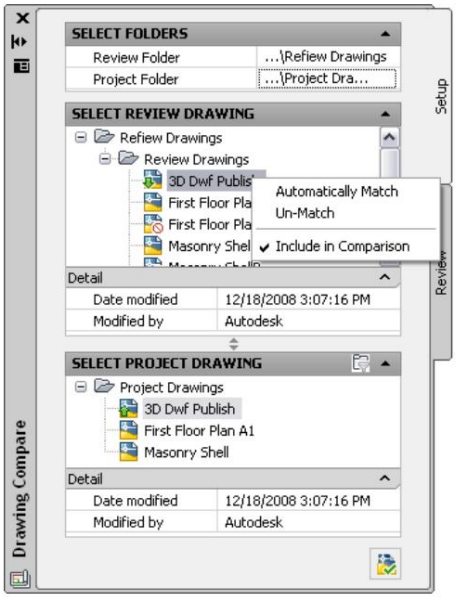
Depois que os desenhos do projeto e da revisão forem combinados, os ícones ao lado do nome do desenho indicam o status dos desenhos da seguinte forma:

Ícone	Descrição
	Nenhuma correspondência foi tentada ainda. Este é o estado inicial de todos os desenhos de revisão.
	Um desenho de revisão é correspondido, mas não é selecionado.
	Um desenho de revisão que é correspondido e selecionado.
	Um desenho de projeto para o qual um desenho de revisão correspondente é selecionado.
	Nenhuma correspondência para um desenho de revisão foi encontrada.
	Um desenho de revisão que foi especificamente excluído da comparação pelo usuário.

A data em que o arquivo de desenho selecionado foi modificado e o nome da pessoa que fez as modificações são exibidos quando você seleciona um desenho da pasta de revisão ou projeto.

5 Se desejar, os desenhos na pasta Revisão podem ser redefinidos combinado para incomparável. Isso desfaz uma correspondência incorreta ou inadvertida, removendo a relação de correspondência.

Machine Translated by Google



ÿ Você pode descombinar todos os desenhos de revisão de uma vez selecionando a pasta de nível superior no painel Selecionar desenho de revisão, clicando com o botão direito do mouse e clicando em Descombinar tudo.

ÿ Você pode descombinar um único desenho de revisão selecionando o desenho, clicando com o botão direito do mouse e clicando em Descombinar.

6 Se quiser configurar um filtro para os resultados, selecione qualquer desenho na Selecione o painel Revisar desenho e clique na barra de título Selecionar desenho do projeto.

Com o filtro ativado, os desenhos na pasta do projeto são filtrados para exibir apenas os desenhos que correspondem ao desenho selecionado na pasta de revisão e quaisquer desenhos de projeto nos quais o desenho de revisão selecionado é refex. Quando você desativa o modo de filtro, todos os desenhos na pasta do projeto são listados.

7 Inicie uma comparação usando um dos seguintes métodos.

ÿ Selecione um desenho de revisão no painel Selecionar desenho de revisão, selecione um desenho de projeto no painel Selecionar desenho de projeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Iniciar comparação a partir deste desenho.

ÿ Selecione um desenho de revisão no painel Selecionar desenho de revisão, selecione um desenho de projeto no painel Selecionar desenho de projeto,

Machine Translated by Google

em seguida, (Iniciar comparação de desenho) na parte inferior da clique na guia.

ÿ Selecione um desenho de revisão no painel Selecionar desenho de revisão, clique duas vezes no desenho do projeto no painel Selecionar desenho de projeto.

A barra de progresso da comparação de objetos exibe o número de objetos sendo comparados à medida que são processados. Para que os resultados sejam gerados, sempre permita que o processo de Comparação de Desenhos seja finalizado.
Para obter mais informações, consulte Revendo os resultados de uma sessão de comparação de desenhos na página 690.

IMPORTANTE Embora você possa usar o comando Desfazer do AutoCAD enquanto trabalha em um desenho, não pode usá-lo para desfazer nenhuma ação específica da comparação de desenhos.

Após a conclusão da comparação, a guia Revisão da paleta Comparação de desenho é exibida junto com um painel Comparação de desenho separado. Para obter mais informações, consulte Revendo os resultados de uma sessão de comparação de desenhos na página 690.

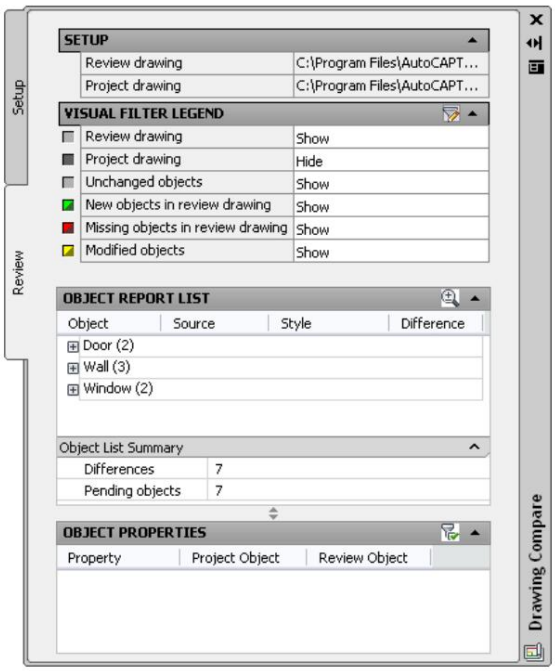
Revendo os resultados de uma sessão de comparação de desenhos

Após iniciar uma comparação entre um desenho de revisão e um desenho de projeto (consulte Iniciando uma sessão de comparação de desenhos na página 684), o indicador de progresso da Comparação de objetos é exibido conforme mostrado.

Machine Translated by Google

Quando todos os objetos nos desenhos tiverem sido comparados, os seguintes eventos ocorrer:

ÿ A guia Review da paleta Drawing Compare torna-se ativa. Esta aba possui uma legenda para as cores utilizadas na área de desenho e lista todos os objetos para os quais foram encontradas diferenças. Selecione um objeto na lista para visualizar uma lista comparativa de suas propriedades em ambos os desenhos (e, opcionalmente, amplie o objeto na área de desenho).



ÿ Os resultados da comparação são mostrados graficamente na área de desenho, com a geometria do desenho de revisão sobreposta no desenho do projeto. Os objetos para os quais foram encontradas diferenças são exibidos em cores de acordo com a Legenda do filtro visual na guia Revisão. Para obter mais informações, consulte Criando um filtro visual na página 696.

ÿ O painel Comparação de desenhos é exibido na guia Início, fornecendo um conjunto de ferramentas para revisar os resultados da comparação.

Ícone	Descrição
	Encerra uma sessão de comparação de desenhos. Não há opção Desfazer para sair da comparação de desenho e os dados compilados não são

Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	salvou. Não há como recapturar as informações que você estava revisando sem iniciar uma nova comparação.
	Plota uma sessão de comparação de desenhos. Você pode publicar os resultados da comparação atual (com base no sistema de exibição atual, camadas e configurações de filtro) do desenho de revisão em 2D DWF ou plotar com plotagem de primeiro plano. Para obter mais informações, consulte Publicando desenhos em DWF e DWFx na página 263 e “Plotar e publicar desenhos” na Ajuda do AutoCAD. **OBSERVAÇÃO** A plotagem de primeiro plano é usada por padrão; a plotagem de plano de fundo é desativada quando o botão de plotagem é selecionado. Se você optar por plotar ou publicar usando a plotagem de plano de fundo, seus resultados de comparação não serão plotados e você perderá os resultados temáticos.
	Seleciona o objeto anterior ou seguinte na lista de relatórios de objetos e amplia o objeto na área de desenho se a opção Zoom para estiver ativada.
	Seleciona um objeto na área de desenho e o destaca na lista de relatórios de objetos.
	Ativa/desativa a opção Zoom para. Ative esta opção para mover para frente e para trás pelos objetos na lista de relatórios de objetos.
	Oculta/exibe a paleta Comparar desenho. Você pode minimizar a paleta Comparação de desenho e usar o painel Comparação de desenho na guia Início da faixa de opções para navegar ao visualizar objetos. Expanda a paleta quando necessário para revisar informações sobre objetos e propriedades.

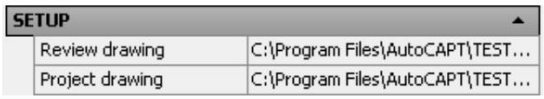
Usando a guia Revisão

A guia Revisão da paleta Comparação de desenhos permite revisar os resultados de uma sessão de Comparação de desenhos objeto por objeto. Ele também fornece um mecanismo para filtrar a exibição na área de desenho para mostrar/ocultar determinados

Machine Translated by Google

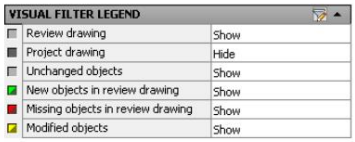
categorias de objetos ou um desenho inteiro. A guia inclui as seguintes seções.

ÿ **Configuração:** esta seção exibe os caminhos completos para a revisão e o projeto desenhos que estão sendo comparados. Se várias comparações estiverem ativas, essas informações serão atualizadas à medida que você alternar entre os desenhos.



ÿ **Legenda do filtro visual:** a legenda do filtro visual identifica as cores usadas para indicar diferentes categorias de desenhos e objetos. Você pode alternar as configurações de Ocultar/Mostrar para controlar o que ficará visível na área de desenho. Os ícones de objetos novos, ausentes e modificados apresentam 2 cores: a cor no canto superior esquerdo do ícone é usada para objetos que não foram visualizados; a cor no canto inferior direito é usada para objetos que foram visualizados.

Quando você inicia uma sessão de Comparação de Desenhos, o último filtro usado da sessão anterior ainda está em vigor. Para alterar as cores ou estilos de plotagem de qualquer das categorias na legenda, clique no ícone Editar filtro visual ( ) na barra de título da legenda do filtro visual para abrir a caixa de diálogo Filtro visual. Para obter mais informações, consulte Criando um filtro visual na página 696.

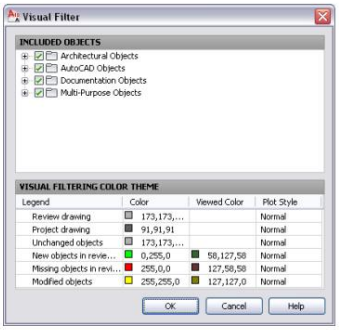


ÿ **Filtro visual:** a caixa de diálogo Filtro visual é exibida depois que você clica no botão Editar visual Ícone de filtro ( ) na barra de título Visual Filter Legend. Ele permite que você especifique filtros que afetam como os objetos são exibidos durante sua sessão de comparação de desenhos.

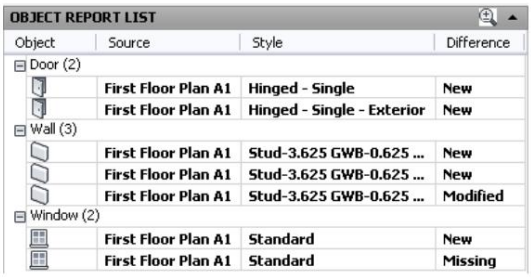
Selecione quais objetos serão comparados em Objetos incluídos. Por exemplo, você pode configurar um filtro visual para incluir apenas janelas modificadas a serem incluídas na comparação. Todos os outros objetos seriam exibidos como inalterados.
Em Visual Filtering Color Theme, você pode ajustar os esquemas de cores e atribuir estilos de plotagem a diferentes grupos de objetos, como todas as janelas modificadas. A coluna Cor lista as cores dos objetos pendentes antes de serem selecionados. A coluna Cor visualizada lista as cores dos objetos após

Machine Translated by Google

eles são selecionados. Para obter mais informações, consulte Criando um filtro visual na página 696.



ý **Lista de relatórios de objetos:** os objetos que foram alterados no desenho de revisão selecionado são listados em ordem alfabética por categorias, como Círculo, Porta, Bloco de múltiplas vistas e Polilinha. Todas as informações estão inicialmente em negrito, indicando os objetos como pendentes (ainda não visualizados). Depois que um objeto é visualizado, as informações associadas são exibidas como texto normal.



Selecione os objetos da lista para redefinir seu status como pendente ou visualizado.
Use a tecla *SHIFT* para selecionar vários objetos e a tecla *CTRL* para selecionar objetos um de cada vez, clicando com o botão direito do mouse e clicando em Redefinir como pendente ou Marcar como visualizado. Redefinir os objetos altera o estilo de texto na lista de relatórios de objetos e atualiza os valores no resumo da lista de objetos.

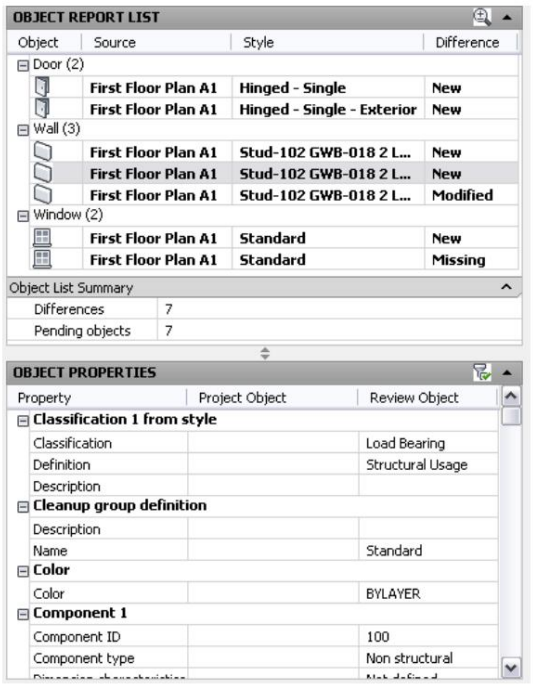
A opção de ampliar um objeto é ativada e desativada quando você clica no botão Ative/desative o ícone Zoom to (ou no painel) na barra de título Lista de relatórios de objetos Comparação de desenhos. O software amplia um objeto automaticamente depois que você o seleciona na Lista de relatórios de objetos quando esta opção está ativada.

Quando você seleciona objetos alterados na área de desenho, o objeto é realçado na lista de relatórios de objetos. Quando você mantém o cursor sobre o novo

Machine Translated by Google

ou objetos modificados no desenho, um ícone de cadeado indica que esses objetos não podem ser alterados.

A lista de relatórios de objetos funciona de mãos dadas com o resumo da lista de objetos e as propriedades do objeto. Quando você seleciona um objeto da lista de relatórios, o número de objetos pendentes muda e as propriedades do objeto são exibidas em Propriedades do objeto.



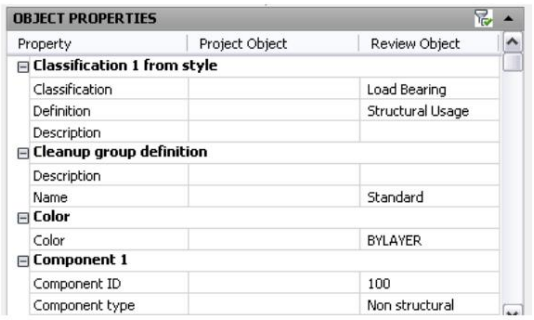
ÿ **Resumo da lista de objetos:** esse resumo exibe o número total de objetos alterados e o número total de objetos aguardando para serem exibidos. No exemplo a seguir, um total de 209 objetos foram alterados de alguma forma no desenho de revisão, e 7 deles foram revisados, deixando 202 objetos ainda pendentes; ou seja, ainda não selecionado na lista de relatórios de objetos. À medida que você altera o status dos objetos na Lista de relatórios de objetos, o número de objetos Pendentes diminui ou aumenta de acordo.

Machine Translated by Google

ÿ **Propriedades do objeto:** essa opção está ativada por padrão e exibe as propriedades que foram alteradas para o objeto selecionado na Lista de relatórios de objetos. Se você deseja visualizar todas as propriedades do objeto selecionado, clique no botão Exibir

Propriedades do ícone de objetos revisados (barra) no título Propriedades do objeto para desativá-lo.

Se o objeto estiver ausente, os dados serão listados apenas na coluna Objeto do projeto. Se o objeto for novo, os dados serão listados apenas na coluna Revisar objeto. Para objetos modificados, as propriedades do projeto e da revisão são exibidas.



Criando um filtro visual

Use este procedimento quando desejar criar um filtro que controle quais objetos são exibidos e como eles são exibidos durante uma sessão de revisão. As alterações feitas na planilha são aplicadas ao desenho e à legenda do filtro visual depois que você clica em OK.

1 Na guia Revisão, clique no botão Editar filtro visual (2 Na caixa de diálogo).

Filtro visual, no painel Objetos incluídos, selecione ou desmarque os objetos conforme necessário para especificar quais serão exibidos.

DICA O menu de contexto inclui opções para Limpar tudo ou Selecionar todos os objetos.

3 Especifique as configurações para o tema de cores de filtragem visual:

Se você quiser…	**Em seguida, clique no** . . .
alterar a cor primária dos grupos de objetos com revisão pendente	em Cor para exibir a caixa de diálogo Selecionar cor, selecione a cor primária a ser exibida no ícone e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Em seguida, clique no ...
alterar a cor secundária dos grupos de objetos após serem selecionados e visualizados	em Cor visualizada para exibir a caixa de diálogo Selecionar cor, selecione a cor secundária a ser exibida no ícone e clique em OK.
selecione um estilo de plotagem	em Estilo de plotagem para exibir a caixa de diálogo Selecionar estilo de plotagem, selecione o estilo de plotagem para o grupo de objetos e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Nenhuma opção é listada para desenhos que usam o estilo de plotagem CTB. Se for usado o estilo STB, você pode alterar a cor e a espessura da caneta para este grupo de objetos. Para obter mais informações sobre estilos de plotagem, consulte “Alterar configurações de estilo de plotagem” na Ajuda do AutoCAD.

4 Clique em OK.

Comandos de Comparação de Desenhos

Você pode executar determinados comandos de comparação de desenhos na linha de comando.

ÿ Para abrir a paleta Drawing Compare, insira **DwgCompare** no comando linha.

ÿ Para abrir a caixa de diálogo Filtro visual (quando a guia Revisão estiver ativa), digite **VisualFilter.**

Perguntas frequentes sobre comparação de desenhos

Pergunta: Quando copio um objeto de um desenho de projeto para um desenho de revisão e, em seguida, inicio uma sessão de comparação de desenhos, espero que o objeto copiado seja identificado como inalterado. No entanto, o objeto copiado é identificado como novo e ausente. Por que é isso?

Resposta: A Comparação de Desenhos usa alças de objeto para corresponder objetos em desenhos de revisão a objetos nos desenhos do projeto. Quando um objeto é copiado de

Machine Translated by Google

um desenho para outro, é atribuído a ele um novo identificador de objeto e é identificado como uma nova versão do objeto. Isso resulta na identificação do objeto como ausente no desenho do projeto e novo no desenho de revisão.

Descrição: Quando executo uma sessão de Comparação de Desenhos, os objetos que sei que foram alterados não são identificados como modificados. O que causa esta situação?

Resposta: Verifique a planilha de Filtro Visual e verifique se os objetos em questão não foram excluídos da revisão de Comparação de Desenhos. Na seção Objetos incluídos, expanda cada lista de objetos e selecione os objetos apropriados para inclusão na revisão de comparação de desenhos, se necessário. Se as propriedades que foram modificadas forem dependentes da escala de anotação, elas podem não ter sido modificadas na escala de anotação atual.

Comparação de desenho usa a escala de anotação do espaço do modelo atual do desenho do projeto ao comparar desenhos. As entidades anotativas que não suportam a escala atual ainda são comparadas, mas as propriedades que podem variar por representação de escala serão identificadas como ''Representação de escala ausente''.
As propriedades que nunca variam por representação de escala são sempre identificadas com seus valores reais. Para qualquer entidade anotativa específica, o Drawing Compare comparará todas as suas propriedades não anotativas, bem como as propriedades específicas de escala associadas à escala de anotação atual.

Entidades não anotativas sempre aparecerão no mesmo tamanho e rotação e terão os mesmos valores de propriedade independentemente da escala de anotação atual.

Pergunta: Espero que o recurso Comparação de desenhos aplique zoom a cada objeto que eu selecionar na Lista de relatórios de objetos, mas isso não está acontecendo. Por que?

Resposta: Os seguintes motivos podem ser aplicados:

ÿ Você pode ter clicado no botão Zoom para e desativado a opção.

ÿ Você pode estar no meio de um comando. Clique no botão Zoom para novamente para ativar a opção ou encerre o comando que você iniciou para retornar à sua sessão de comparação de desenhos.

ÿ O objeto selecionado não está visível no momento devido às configurações da camada ou do sistema de exibição. Uma mensagem é exibida na linha de comando quando um objeto não visível é selecionado na lista de relatórios de objetos.

Pergunta: Meus resultados de comparação de desenhos identificam refexs que são novas e ausentes, mas espero que essas refexs sejam identificadas como inalteradas ou modificadas. Por que é isso?

Resposta: A Comparação de Desenhos usa alças de objeto para corresponder objetos em desenhos de revisão a objetos nos desenhos do projeto. Se a refex foi desanexada e depois reanexada, a refex recebe um identificador de objeto diferente e é identificada

Machine Translated by Google

como uma nova versão da refex. Isso faz com que a refex seja identificada como nova no desenho de revisão e ausente no desenho do projeto.

Pergunta: Depois que os desenhos das pastas de revisão e projeto são correspondidos automaticamente, alguns dos desenhos ainda são identificados como não correspondentes, embora esses desenhos em questão compartilhem o mesmo nome. Como isso pode ser?

Resposta: Os nomes dos desenhos podem ser os mesmos, mas os IDs internos dos desenhos individuais são diferentes. Isso pode ocorrer, por exemplo, quando um desenho é bloqueado em W em um novo desenho. Diferentes IDs internas de desenho também são atribuídas aos desenhos do AutoCAD Architecture ou Revit Architecture quando eles são exportados para o AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Usar os comandos Salvar ou Salvar como não altera a ID interna de um desenho.

Pergunta: Por que minha lista Selecionar Desenho do Projeto fica vazia depois que eu seleciono uma pasta de projeto?

Resposta: Isso ocorre quando o filtro Desenho do projeto é ativado e nenhum desenho de revisão foi selecionado ou o desenho de revisão selecionado não corresponde a um desenho de projeto.

Pergunta: Por que não vejo os desenhos que foram adicionados recentemente ao projeto ou pasta de revisão?

Resposta: O conteúdo da pasta não é atualizado automaticamente quando os desenhos são adicionados ou removidos. Para atualizar o conteúdo da pasta depois de alterado, selecione novamente a pasta apropriada.

Pergunta: Vejo uma referência de bloco externo identificada na lista de relatórios de objetos como nova, modificada ou ausente, mas essa referência de bloco externo não aparece graficamente com nenhuma cor atribuída pelas configurações do Filtro Visual. O que causa esse problema?

Resposta: As referências de bloco externo não podem ter configurações de Filtro Visual atribuídas a elas. Isso é para garantir que as modificações nos objetos subjacentes dentro da referência de bloco externo recebam cores de acordo com as configurações do Filtro Visual.

Descrição: Os objetos que tiveram suas configurações de exibição modificadas não são identificados na Lista de Relatórios de Objetos como modificados. Por que é isso?

Resposta: O processo de comparação de desenhos não revisa as configurações de exibição dos objetos. Somente as configurações de propriedade e estilo dos objetos são revisadas.

Machine Translated by Google

Descrição: Ao comparar desenhos exportados do Revit Architecture ou do Revit Structure, percebo que uma simples modificação que fiz em um objeto desses desenhos resulta em inúmeras diferenças nos objetos associados. Por que?

Resposta: Cada objeto do Revit pode ser exportado como objetos separados, cada um dos quais pode aparecer como uma modificação separada.

Pergunta: Por que preciso sempre corresponder manualmente os desenhos exportados do Revit Architecture?

Resposta: Um novo ID de desenho interno é atribuído automaticamente a cada arquivo de desenho exportado do Revit Architecture.

Machine Translated by Google

Gerenciamento de camadas 10

O gerenciamento aprimorado de camadas ajuda você a criar, visualizar e modificar os numerosos e diversos elementos dos planos arquitetônicos. Use o Gerenciador de propriedades de camada no AutoCAD Architecture para organizar e gerenciar com eficiência agrupamentos conceituais em um desenho.

Gerenciamento de camadas

Gerenciador de Propriedades da Camada

O Gerenciador de propriedades de camada ajuda a organizar, classificar e agrupar camadas e permite trabalhar com padrões de camada, estilos de chave de camada, filtros de camada, substituições de camada e estados de camada salvos.

No Gerenciador de propriedades de camadas, você pode executar todas as atividades relacionadas às camadas:

ÿ Criar, renomear e excluir camadas

ÿ Definir e alterar as propriedades da camada

ÿ Tornar uma camada atual

ÿ Trabalhar com padrões de camada e estilos de chave de camada

ÿ Criar grupos de camadas e filtros de camada

ÿ Criar sobreposições de camada para viewports de layout

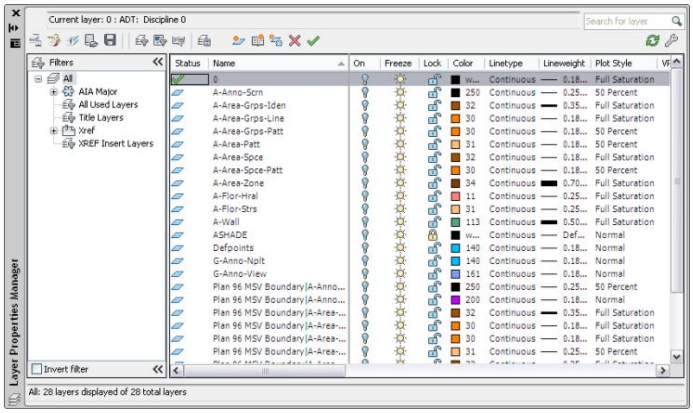
ÿ Seja notificado sobre novas camadas no desenho e suas refexs

ÿ Salvar e restaurar estados de camada

Quando você exibe o Gerenciador de propriedades de camada, todas as camadas do desenho atual são exibidas no grupo Todas as camadas. Se houver alguma referência externa

Machine Translated by Google

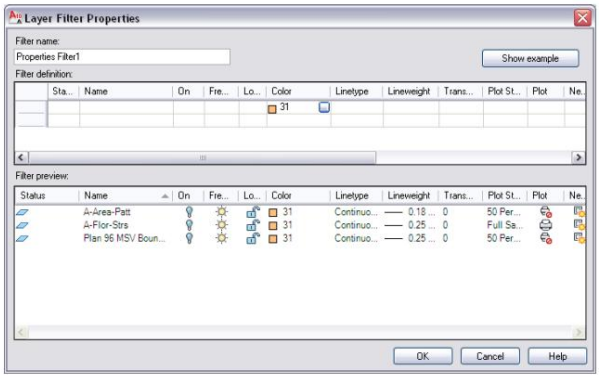
arquivos vinculados ao desenho, as camadas são listadas em um grupo de camadas separado, listadas por desenho referenciado.



Filtros de camada

Você pode criar filtros de camada para gerenciar grandes conjuntos de camadas. O Gerenciador de propriedades de camada permite criar três tipos de filtros de camada: filtros de grupo, filtros de propriedade e filtros de padrões de camada. Os filtros de propriedade agrupam camadas com base nas propriedades e estados da camada, como, por exemplo, visibilidade ou cor. Os filtros de grupo contêm todas as camadas que você colocar neles. Os filtros de padrões contêm camadas associadas a uma categoria de padrões de camada especificada.

Criando um filtro de propriedades de camada



Estados da Camada

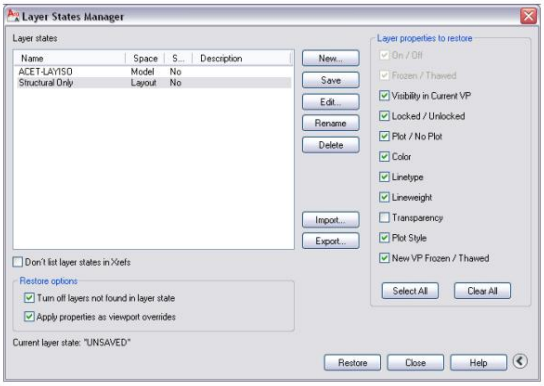
Você pode salvar as configurações de camada atuais em um desenho como um estado de camada e restaurar essa configuração de camada posteriormente. Salvar estados de camada é conveniente se você precisar

Machine Translated by Google

retornar a configurações específicas para todas as camadas durante diferentes estágios na conclusão de um desenho ou para plotagem.

As configurações de camada incluem estados de camada, como ativado ou bloqueado, e propriedades de camada, como cor ou tipo de linha. Em um estado de camada salvo, você pode escolher quais estados de camada e propriedades de camada deseja restaurar posteriormente. Por exemplo, você pode optar por restaurar apenas a configuração Frozen/Tawed das camadas em um desenho, ignorando todas as outras configurações. Quando você restaura esse estado de camada nomeada, todas as configurações permanecem como estão definidas atualmente, exceto se cada camada está congelada ou descongelada.

Restaurando um estado de camada salvo

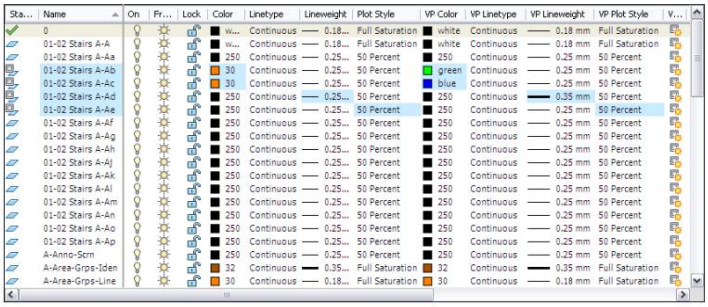


Substituições da Camada da Janela de Visualização

Agora você pode aplicar substituições de cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem a camadas em viewports de layout individuais. Esta é uma maneira eficiente de exibir objetos com diferentes configurações de propriedade em viewports individuais sem alterar suas propriedades ByLayer ou ByBlock. Como as substituições de propriedade da camada não alteram as propriedades globais da camada, você pode fazer com que os objetos sejam exibidos de maneira diferente em várias viewports sem precisar criar geometria duplicada ou usar refexs com configurações de camada diferentes. Quando o Gerenciador de propriedades de camada é acessado a partir de uma guia de layout, são exibidas 4 colunas adicionais para sobreposições de propriedade de camada específicas da viewport para Cor VP, Espessura de linha VP, Tipo de linha VP e Estilo de plotagem VP.

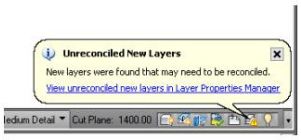
Machine Translated by Google

Substituindo as propriedades da camada para uma viewport



Notificação de Nova Camada

Você pode ser notificado quando novas camadas forem adicionadas ao desenho atual ou a uma de suas refexs anexadas antes de determinadas tarefas, como plotar, salvar ou restaurar o estado de uma camada. Desta forma, você pode evitar problemas potenciais, como plotagem de objetos que foram adicionados ao desenho pela adição de uma nova camada. Você pode controlar quando um desenho é avaliado para novas camadas, se for o caso. Você pode especificar quais comandos, como SAVE ou PLOT, acionam o software para verificar a lista de camadas e alertá-lo sobre novas camadas. Isso pode ser limitado a novas camadas que foram adicionadas às refexs anexadas ou incluir camadas no desenho atual e refexs anexadas.

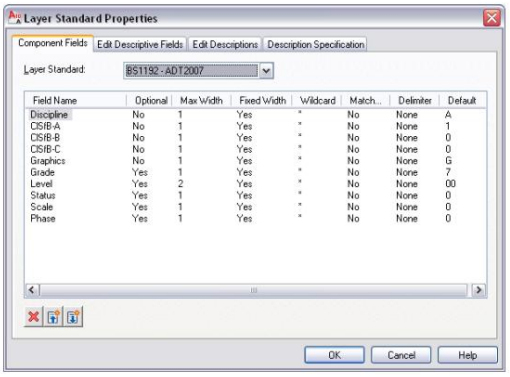


Padrões de camada

Os padrões de camada estabelecem convenções de nomenclatura para camadas em seus desenhos. Um padrão de camada contém um conjunto de regras que determina a estrutura dos nomes de camada em um desenho. Ao instalar o software, você pode selecionar entre vários padrões de camada que pode usar. Você pode alterar ou editar cada um dos padrões de camada posteriormente, se necessário.

Machine Translated by Google

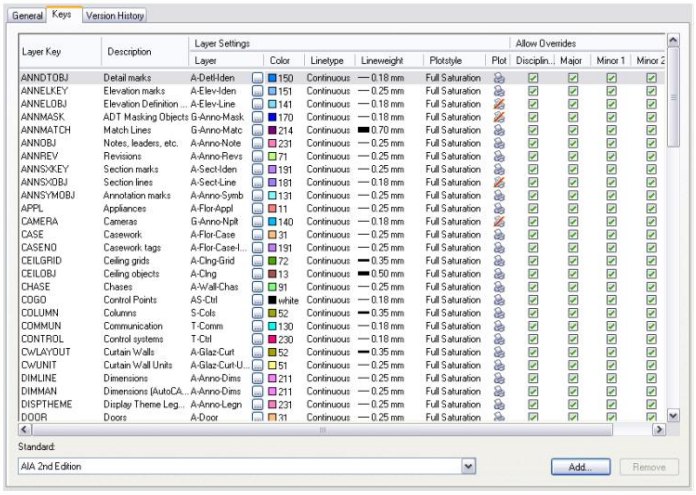
Definindo um padrão de camada



Chaves de camada e estilos de chave de camada

Cada padrão de camada tem um estilo de chave de camada correspondente. As chaves de camada no estilo de chave de camada atribuem objetos a camadas predefinidas com nomes que estão em conformidade com o padrão de camada. Quando você adiciona um objeto, o objeto é desenhado automaticamente na camada atribuída a ele no estilo de chave da camada atual. Este processo é chamado de *chaveamento de camada*.

Visualizando um estilo de chave de camada



Você pode alterar qualquer parte da estrutura do nome da camada usando substituições de chave de camada dentro do estilo de chave de camada. Você pode substituir os nomes de camada para todas as chaves de camada em um estilo de chave de camada ou pode substituir estilos de chave de camada individuais.

Machine Translated by Google

Gerenciando Camadas de Desenho

O Layer Properties Manager ajuda você a organizar, classificar e agrupar camadas, bem como salvar e coordenar os estados das camadas. Você também pode usar padrões de camada com o Gerenciador de propriedades de camada para nomear melhor as camadas em vários desenhos.

Quando você abre o Gerenciador de propriedades de camada, todas as camadas do desenho atual são exibidas no painel direito. Você pode trabalhar com camadas individuais para:

ÿ Criar, renomear e excluir camadas

ÿ Alterar as propriedades da camada

ÿ Tornar uma camada atual

ÿ Adicionar e remover sobreposições de camada de viewport

ÿ Seja notificado sobre novas camadas e reconcilie-as no desenho

ÿ Filtrar e agrupar camadas

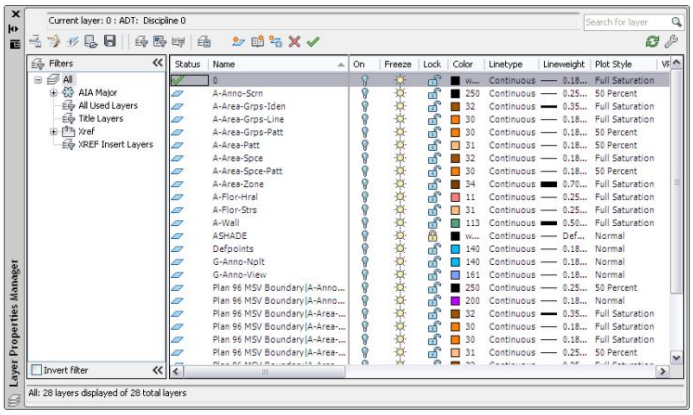
OBSERVAÇÃO Funcionalidades adicionais de camada do AutoCAD estão disponíveis na guia Início ÿ painel Camadas. Para obter mais informações sobre as funcionalidades de camadas do AutoCAD, consulte “Trabalhar com camadas” na ajuda do AutoCAD.

Abrindo o Gerenciador de propriedades de camada

Use este procedimento para abrir o Gerenciador de propriedades de camada. Quando você abre o Gerenciador de propriedades de camada, todas as camadas do desenho atual são exibidas no painel direito, enquanto os grupos de camadas são exibidos no painel esquerdo.

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ Layer Properties .

Machine Translated by Google



Tornando uma Camada Atual

Use este procedimento para tornar uma camada específica a camada atual no desenho. Você deve selecionar uma camada individual para torná-la atual. Você não pode tornar múltiplas camadas ou grupos de camadas atuais.

Quando você torna uma camada atual, novos objetos criados são desenhados nessa camada, a menos que tenham sua própria atribuição de camada. Por exemplo, se você tornar **A-Wall** a camada atual, quaisquer linhas, polilinhas e outros objetos de trabalho de linha sem atribuição de camada serão desenhados nessa camada até que você selecione outra camada para ser a atual.

OBSERVAÇÃO Os objetos do AutoCAD Architecture têm sua própria atribuição de camada por meio de estilos de chave de camada e padrão de camada, portanto, eles não são afetados pela configuração de camada atual.

---

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel direito, clique duas vezes na camada que deseja atual.

Você também pode selecionar a camada que deseja tornar atual e clique .

A camada selecionada agora é a camada atual e está marcada com uma marca verde no Gerenciador de propriedades de camada. O nome da camada é exibido ao lado de Camada atual: na parte superior do Gerenciador de propriedades de camada.

Machine Translated by Google

Criando uma camada com um padrão de camada

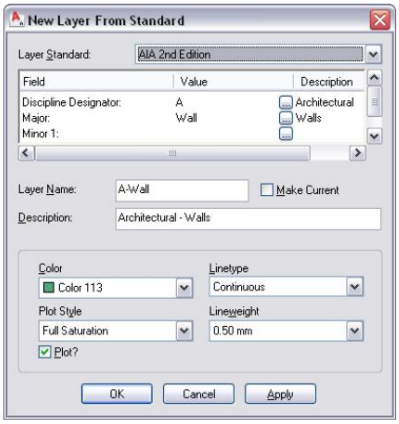
Use este procedimento para criar uma camada que esteja de acordo com o padrão de camada selecionado para o desenho. Os padrões de camada definem a nomenclatura de novas camadas de acordo com a estrutura definida no padrão. O AutoCAD Architecture cria camadas conforme necessário de acordo com o padrão de camada atual. Por exemplo, quando você adiciona uma parede a um desenho, o software cria as camadas de parede necessárias, caso ainda não existam.

Os padrões de camada podem ser baseados em padrões de arquitetura como AIA ou BS1192, ou podem ser definidos pelo usuário e representar uma empresa ou outro padrão.
O AutoCAD Architecture vem com vários padrões de camada predefinidos e estilos de chave de camada correspondentes.

Para obter informações sobre como selecionar um padrão de camada e um estilo de chave de camada para um desenho, consulte Especificando um padrão de camada e um estilo de chave de camada na página 198. Para obter informações sobre como criar seu próprio padrão de camada, consulte Criando um padrão de camada na página 769.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .



3 Selecione o padrão de camada que deseja usar para o padrão de camada.

4 Especifique as informações padrão da camada.

Dependendo do padrão de camada que você está usando, diferentes campos estão disponíveis aqui.

Machine Translated by Google

Para selecionar um valor para um dos campos disponíveis, clique no botão [...] e selecione um dos valores.

Você também pode inserir um novo valor, desde que siga os parâmetros especificados para os componentes padrão da camada.

Quando terminar, os campos Nome e Descrição da camada exibem a combinação de valores que você selecionou. Se você criou, por exemplo, uma nova camada para prateleiras de armazenamento de acordo com o padrão de camada BS1192, ela é denominada *A746G.*

OBSERVAÇÃO Se o nome da nova camada for o mesmo de uma camada existente no estilo de chave da camada atual, as propriedades da nova camada serão atualizadas automaticamente com as propriedades da camada existente.

---

5 Selecione Tornar atual se quiser tornar a nova camada a atual imediatamente.

6 Selecione uma cor para a camada na lista.

Se a cor desejada não estiver disponível na lista, selecione Selecionar cor e selecione uma cor no Seletor de cores.

7 Selecione um tipo de linha.

Se o tipo de linha desejado não estiver disponível na lista, selecione Outro e selecione um tipo de linha na caixa de diálogo Selecionar tipo de linha.

8 Selecione uma espessura de linha.

9 Selecione um estilo de plotagem.

Desmarque Plotar se não quiser que a nova camada seja plotada.

10 Clique em OK.

Criando uma camada fora do padrão

Use este procedimento para criar uma camada fora do padrão. Uma camada fora do padrão é uma camada que não precisa estar em conformidade com o padrão da camada. Talvez você queira usar camadas fora do padrão para elementos como comentários do arquiteto ou linhas de construção, blocos que não deseja inserir em sua camada original ou paredes que deseja exibir parcialmente.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

Machine Translated by Google

3 Selecione Não padrão para Padrão de camada.

4 Insira um nome para a nova camada.

5 Selecione Tornar atual se quiser tornar a camada a atual camada.

6 Insira uma descrição para a nova camada.

7 Selecione uma cor para a camada na lista.

Se a cor desejada não estiver disponível na lista, selecione Selecionar cor e selecione uma cor no Seletor de cores.

8 Selecione um tipo de linha.

Se o tipo de linha desejado não estiver disponível na lista, selecione Outro e selecione um tipo de linha na caixa de diálogo Selecionar tipo de linha.

9 Selecione uma espessura de linha.

10 Selecione um estilo de plotagem.

Desmarque Plotar se não quiser que a nova camada seja plotada.

11 Ao terminar de especificar as propriedades da camada, clique em OK.

Renomeando uma Camada

Use este procedimento para especificar um novo nome para uma camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Selecione a camada que deseja renomear e clique no nome da camada.

3 Insira um novo nome para a camada e pressione *ENTER.*

Deletando uma Camada

Use este procedimento para excluir uma camada de um desenho.

Lembre-se dos seguintes pontos ao excluir camadas:

ÿ Se você tentar excluir uma camada que ainda contém objetos, receberá uma mensagem de erro. Para excluir esta camada, você deve primeiro apagar todos os objetos nela no desenho.

ÿ Se a camada que você tentar excluir for a camada atual, você receberá um erro mensagem. Para excluir esta camada, torne outra camada atual e, em seguida, exclua a camada.

Machine Translated by Google

ÿ Algumas camadas podem ser atribuídas aos componentes de outro objeto ou mesmo a outros estilos de objeto. Essas camadas não podem ser excluídas.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Clique com o botão direito do mouse na camada que deseja excluir e clique em Excluir Camada.

Como alternativa, você pode selecionar a camada que deseja excluir e clique .

Alterando o padrão de camada de uma camada

Use este procedimento para atribuir uma camada específica a um padrão de camada diferente.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Clique com o botão direito do mouse na camada que deseja alterar e clique em Alterar padrão de camada.

3 Selecione o padrão de camada que deseja usar para o padrão de camada.

A camada selecionada agora está atribuída ao padrão de camada especificado.

OBSERVAÇÃO Se um padrão de camada não estiver disponível no menu de atalho, a camada selecionada não é válida para esse padrão.

Definindo as propriedades de uma camada

Uma camada tem vários estados e propriedades que definem sua exibição e comportamento no desenho.

Machine Translated by Google

Um estado é uma condição de uma camada que pode ter um de dois valores, como Ativado/Desativado ou Congelado/Descongelado. Os seguintes estados de camada podem ser definidos no Gerenciador de propriedades de camada:

Ícone	Valor da descrição do estado da camada	
	Sobre	Os objetos na camada são exibidos, plotados e regenerados e ocultam outros objetos quando você usa ESCONDER.
	Desligado	Os objetos na camada não são exibidos e não são plotados, mas ocultam outros objetos quando você usa HIDE. O desenho não é regenerado quando você ativa a camada.
	Descongelado	Os objetos na camada são exibidos e plotados e ocultam outros objetos quando você usa HIDE.
	Congeladas	Os objetos na camada não são exibidos e não são plotados, mas ocultam outros objetos quando você usa HIDE. O desenho é regenerado quando você descongela a camada.
	Desbloqueado	Os objetos na camada podem ser modificados.
	bloqueado	Os objetos na camada não podem ser modificados. Você ainda pode aplicar snaps a objetos em uma camada bloqueada e executar outras operações que não modifiquem esses objetos.
	Trama	A camada selecionada é plotada.
	Sem trama	A camada selecionada não é plotada. Se você desativar a plotagem de uma camada, os objetos dessa camada ainda serão exibidos. As camadas que estão desativadas ou congeladas não são plotadas, independentemente da configuração Plotar/Não plotar.
	Nova viewport Descongelada	Descongela a camada selecionada em novas viewports de layout.

Machine Translated by Google

Ícone	Valor da descrição do estado da camada	
	Nova Janela de Visualização Congelar (Novo Congelar VP)	Congela camadas selecionadas em novas viewports de layout. Por exemplo, congelar a camada DIMENSÕES em todas as novas viewports restringe a exibição das dimensões nessa camada em quaisquer viewports de layout recém-criadas, mas não afeta a camada DIMENSÕES nas viewports existentes. Se, posteriormente, você criar uma viewport que exija dimensões, poderá substituir a configuração padrão alterando a configuração Congelar/Descongelar da viewport atual.
	Visão atual porto descongelado	Descongela a camada selecionada na viewport de layout atual.
	Visão atual porta congelada (VP Congelar)	Congela as camadas selecionadas na viewport de layout atual. Você pode congelar ou descongelar camadas na viewport atual sem afetar a visibilidade da camada em outras viewports. Current Viewport Freeze é uma substituição da configuração Thaw no desenho geral. Você pode congelar uma camada na viewport atual se ela estiver descongelada no desenho, mas não pode descongelar uma camada na viewport atual se ela estiver congelada ou desligada no desenho. Uma camada não fica visível quando está definida como Desativada ou Congelada no desenho.

As propriedades da camada são configurações que podem ter uma lista de valores diferentes para uma característica de exibição. As seguintes propriedades podem ser definidas para uma camada no Gerenciador de propriedades de camada:

ÿ Cor: Altera a cor dos objetos na camada. Clicar no nome da cor exibe a caixa de diálogo Selecionar cor.

ÿ Tipo de linha: altera o tipo de linha dos objetos na camada. Clicar no nome do tipo de linha exibe a caixa de diálogo Selecionar tipo de linha.

ÿ Espessura de linha: altera a espessura de linha dos objetos na camada. Clicar no nome da espessura de linha exibe a caixa de diálogo Espessura de linha.

ÿ Estilo de plotagem: se você estiver trabalhando com estilos de plotagem dependentes de cor (PSTYLEPOLICY = 1), não é possível alterar o estilo de plotagem associado a uma camada. Clicar no estilo de plotagem exibe a caixa de diálogo Selecionar estilo de plotagem.

Machine Translated by Google

ÿ Descrição: você pode adicionar uma descrição à camada. se suas camadas forem criadas com um padrão de camada, a descrição será preenchida automaticamente. Nesse caso, é recomendável não sobrescrevê-lo.

OBSERVAÇÃO Você pode substituir as propriedades da camada para viewports individuais. Para obter mais informações, consulte Substituindo propriedades de camada em viewports de layout na página 715.

Alterando a visibilidade dos subcomponentes do objeto

Você pode colocar diferentes componentes de um objeto AEC em diferentes camadas. Isso é feito por meio das propriedades de exibição do objeto. Por exemplo, o estilo chave da camada atual pode colocar uma parede na camada chamada *A-Wall,* enquanto as definições de material da parede podem colocar seus limites internos na camada chamada *A-Wall-Comp.* Desativar a camada *A-Wall* normalmente tornaria toda a parede (incluindo seus limites internos) invisível, mesmo que esses componentes fossem atribuídos a uma camada diferente. Você pode definir que os subcomponentes de um objeto permaneçam visíveis, mesmo que a camada do objeto principal *(A-Wall,* neste caso) esteja desativada. Para obter informações sobre como definir essa opção, consulte Especificando um padrão de camada e um estilo de chave de camada na página 198.

OBSERVAÇÃO Congelar a camada do objeto primário tornaria todo o objeto, incluindo seus subcomponentes internos, invisível, independentemente do valor dessa configuração. Você deve desativar a camada se quiser que os subcomponentes fiquem visíveis sem o componente principal.

Você deve manter a camada 0 (zero) ativada e descongelada para trabalhar com OSNAPs de objeto AEC. Quando a camada 0 está desativada, os pontos OSNAP do objeto AEC não são visíveis ou ativos.

Para alterar as propriedades de uma camada

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Para alterar um dos estados de camada Ligado/Desligado, Congelar/Descongelar, Bloquear/Desbloquear, Plotar/Não plotar, Congelar/descongelar viewport atual ou Congelar/descongelar nova viewport, clique no ícone de estado da camada para que o estado mude seu valor.

3 Para alterar uma das propriedades da camada Cor, Tipo de linha, Espessura de linha, Estilo de plotagem ou Descrição, clique na configuração atual da propriedade.
Em seguida, use a caixa de diálogo subsequente para selecionar um valor diferente.

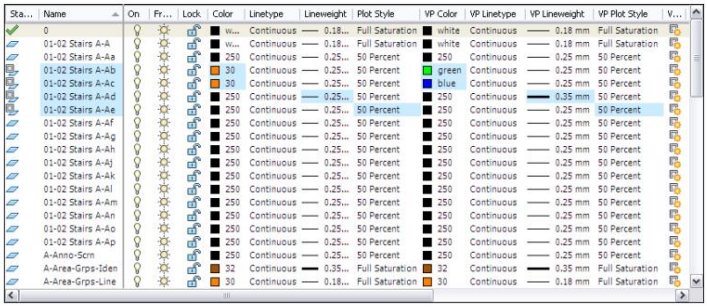
Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode acessar muitas dessas configurações diretamente no menu suspenso Layer na guia Home ÿ painel Layers.

Substituindo propriedades de camada em viewports de layout

Agora você pode aplicar substituições de cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem a camadas em viewports de layout individuais. Esta é uma maneira eficiente de exibir objetos com diferentes configurações de propriedade em viewports individuais sem alterar suas propriedades ByLayer ou ByBlock. Como as substituições de propriedade da camada não alteram as propriedades globais da camada, você pode fazer com que os objetos sejam exibidos de maneira diferente em várias viewports sem precisar criar geometria duplicada ou usar refexs com configurações de camada diferentes. Quando o Gerenciador de propriedades de camada é acessado a partir de uma guia de layout, são exibidas 4 colunas adicionais para sobreposições de propriedade de camada específicas da viewport para VP Color, VP Lineweight, VP Linetype e VP Plot Style (disponível apenas em desenhos de estilo de plotagem nomeados; PSTYLEMODE= 1.)

Substituições de camada de viewport no Gerenciador de propriedades de camada



Se você não deseja exibir ou plotar substituições de propriedade temporariamente, defina VPLAYEROVERRIDESMODE como 0. Os objetos serão exibidos e plotados com suas propriedades de camada globais. As substituições de propriedade ainda podem ser definidas mesmo quando VPLAYEROVERRIDESMODE é definido como 0.

OBSERVAÇÃO As substituições de propriedade que estão em camadas refex não são retidas quando a variável de sistema VISRETAIN é definida como 0.

Substituições de propriedade de camada em versões anteriores

Quando um desenho contendo sobreposições de camada é aberto em uma versão anterior do software, as sobreposições não são visíveis e a camada exibe suas propriedades globais. As configurações de substituição são mantidas, entretanto, quando o desenho é

Machine Translated by Google

salvos em uma versão anterior e ficam visíveis novamente quando o desenho é reaberto na versão atual.

Se uma viewport contendo sobreposições de camada for excluída quando o desenho for aberto em uma versão anterior, as configurações de substituição não serão mantidas e não estarão disponíveis quando o desenho for reaberto na versão atual.

Quando VISRETAIN é definido como 0 quando o desenho é aberto em uma versão anterior, as sobreposições de viewport em camadas refex não são retidas.

Para substituir as propriedades da camada em uma viewport de layout

1. Ative a viewport de layout para a qual deseja criar sobreposições de camada de viewport.
2. Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .
3. Role até que as colunas de substituição da viewport estejam visíveis no Gerenciador de propriedades de camada.

   As seguintes substituições de viewport estão disponíveis para viewports de layout:

   ÿ Cor VP

   ÿ Tipo de linha VP

   ÿ Peso de linha VP

   ÿ Estilo de plotagem VP

4. Clique na configuração desejada para alterar o valor da propriedade.

   Um valor de camada substituído na viewport é marcado por uma cor de fundo diferente (azul claro por padrão) na propriedade de substituição, na propriedade global e no nome da camada.

Identificando sobreposições de camada de viewport

Há várias maneiras de identificar camadas que contêm substituições.

No Gerenciador de propriedades de camada:

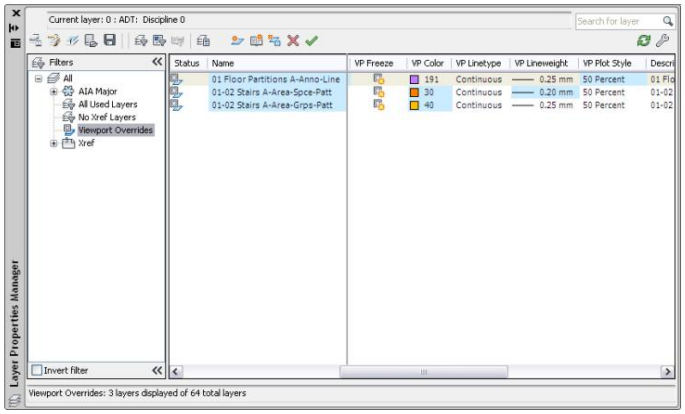
ÿ Uma cor de fundo é exibida para cada substituição e para cada configuração de propriedade global correspondente. Por padrão, ele é definido como azul claro, mas você pode alterá-lo para outra cor. Para obter informações sobre como alterar a cor de fundo, consulte “Substituir propriedades de camada em viewports” na ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

ÿ Um ícone diferente ( ) é exibido na coluna Status da camada.

ÿ Uma dica de ferramenta exibe informações de substituição de propriedade quando o cursor é colocado sobre o ícone Status da camada que contém as substituições.

ÿ Um filtro predefinido chamado Viewport Overrides é exibido na exibição em árvore onde todas as camadas com substituições de viewport são listadas.



Na área de trabalho de desenho:

ÿ Na linha de comando, insira VPLAYEROVERRIDES para verificar se a viewport atual contém substituições de propriedade de camada. Quando VPLAYEROVERRIDES é igual a 1, a viewport contém substituições.

Removendo sobreposições de camada de viewport

Você pode remover sobreposições de camada de viewports de layout.

Existem diferentes opções para tornar a remoção de sobreposições de viewport eficiente e intuitiva:

ÿ Você pode remover substituições apenas na viewport ativa ou para todas as viewports.

ÿ Você pode remover substituições apenas para camadas selecionadas ou para todas as camadas.

ÿ Você pode remover substituições individuais de uma camada selecionada.

Machine Translated by Google

Para remover uma única sobreposição de uma camada selecionada

1 Ative a viewport de layout que possui a sobreposição de camada da viewport que você deseja remover.

2 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

3 Na lista de camadas, clique com o botão direito do mouse na configuração substituída que deseja remover (para obter informações sobre como identificar substituições, consulte Identificando substituições de camada de viewport na página 736) e clique em Remover substituições de viewport para.

Dependendo da configuração em que você clicou com o botão direito, um submenu é exibido para a configuração:

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Estilo de plotagem

4 Clique no submenu desejado e clique em um destes comandos:

ÿ Somente na viewport atual: isso removerá a sobreposição da camada selecionada apenas na viewport atual. Por exemplo, se você clicou em Remover sobreposições de viewport para ÿ Cor ÿ Somente na viewport atual, apenas a cor substituída na viewport ativa no momento para a camada selecionada será redefinida para a cor global.

ÿ Em todas as viewports: isso removerá a sobreposição selecionada da camada selecionada em todas as viewports de layout. Por exemplo, se você clicou em Remover sobreposições de viewport para ÿ Cor ÿ em todas as viewports, todas as sobreposições de cores para a camada selecionada em qualquer viewport de layout no desenho serão redefinidas para a cor global.

Para remover todas as substituições de uma camada selecionada

5 Ative a viewport de layout na qual deseja remover todas as substituições de viewport de uma camada.

6 Se necessário, abra o Layer Properties Manager clicando em Home guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

Machine Translated by Google

7 Na lista de camadas, clique com o botão direito no nome da camada ou no ícone de status do qual deseja remover todas as substituições e clique em Remover substituições de viewport para ÿ Camadas selecionadas.

8 Clique em um destes dois comandos:

ÿ Somente na viewport atual: isso removerá todas as substituições da camada selecionada apenas na viewport atual.

ÿ Em todas as viewports: isso removerá todas as substituições do camada selecionada em todas as viewports de layout e redefina-as para suas propriedades globais.

Para remover todas as substituições de todas as camadas substituídas

9 Ative a viewport de layout na qual deseja remover todas as sobreposições de camadas da viewport.

10 Se necessário, abra o Layer Properties Manager clicando em Home guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

11 Na lista de camadas, clique com o botão direito em qualquer nome de camada ou ícone de status e clique em Remover sobreposições de viewport para ÿ Todas as camadas.

12 Clique em um destes dois comandos:

ÿ Somente na viewport atual: isso removerá todas as substituições de todas as camadas somente na viewport atual.

ÿ Em todas as viewports: isso removerá todas as substituições de todas as camadas em todas as viewports de layout e as redefinirá para suas propriedades globais.

Trabalhando com grupos de camadas

Com o Layer Properties Manager, você pode criar diferentes grupos de camadas para produzir vistas de trabalho e planos de fundo a partir de grandes conjuntos de dados de construção. Os grupos de camadas ajudam você a trabalhar com mais eficiência em desenhos com muitas camadas.

Você pode alterar as configurações de um grupo de camadas para aplicar as alterações a todas as camadas do grupo de uma só vez. Por exemplo, você pode bloquear um grupo de camadas para bloquear todas as camadas no filtro.

Machine Translated by Google

Tipos de grupos de camadas

Existem cinco tipos de grupos de camadas:

Tipo	Descrição
Todos	Está sempre presente e lista todas as camadas e outros grupos de camadas no desenho.
refex	Lista todas as camadas em arquivos de referência externos vinculados ao desenho atual. Este grupo é criado automaticamente quando você faz uma refex de um desenho no desenho atual.
filtros de grupo	Contêm as camadas que você atribuiu a elas.
filtros de propriedade	Contém camadas com base em um filtro especificado por você. Você pode basear filtros em nomes de camada e outras propriedades de camada.
filtros de padrões de camada	Contêm camadas associadas a uma categoria de padrões especificada.

Regras para grupos de camadas

As seguintes regras de grupo se aplicam quando você está criando e trabalhando com grupos de camadas:

ÿ Você pode listar uma camada em mais de um grupo de camadas.

ÿ Várias listagens da mesma camada sempre devem ter propriedades idênticas configurações. Por exemplo, uma camada que é membro de dois grupos não pode ter uma cor diferente em cada grupo.

ÿ Você não pode listar uma camada duas vezes em um grupo.

ÿ Você pode excluir grupos de camadas sem afetar as camadas do grupo.

ÿ A alteração de uma das propriedades de um grupo de camadas altera essa propriedade para todas as camadas desse grupo, exceto quando a alteração for inválida. Por exemplo, não é possível congelar a camada atual.

ÿ Os nomes dos grupos de camadas não precisam ser exclusivos.

Machine Translated by Google

ÿ Não há convenção de nomenclatura para grupos de camadas. Os nomes dos grupos podem incluir espaços, caracteres não alfanuméricos e letras maiúsculas e minúsculas.

ÿ Os grupos de camadas refex não podem conter outros grupos de filtros.

Gerenciando Grupos de Camadas

Você pode adicionar e subtrair camadas de grupos de camadas. Você pode alterar as propriedades padrão do AutoCAD para as camadas em grupos, renomear grupos de camadas, excluir grupos de camadas e alterar os filtros em grupos de filtros.

Tipos de filtros de camada

Com o Gerenciador de propriedades de camada, você pode criar três tipos de filtros de camada: filtros de grupo, filtros de propriedade e filtros de padrões de camada.

Os filtros de grupo podem conter quaisquer camadas no desenho atual. Você pode adicionar camadas manualmente e remover camadas de filtros de grupo arrastando camadas no Gerenciador de propriedades de camada para o filtro de grupo ou selecionando um objeto no desenho na camada que deseja adicionar ao filtro de grupo.

Os filtros de grupo são considerados estáticos porque não são atualizados automaticamente.
Eles incluem apenas as camadas que foram atribuídas quando o grupo foi criado.
Você pode adicionar camadas manualmente e remover camadas de filtros de grupo.

Os filtros de propriedade contêm camadas que atendem aos critérios de filtro especificados para o grupo. Os critérios de filtro podem selecionar camadas de acordo com os estados da camada (ativado/desativado, congelado/descongelado, bloqueado/desbloqueado), propriedades ou nomes. Por exemplo, você pode criar um filtro de propriedade que inclua todas as camadas vermelhas no desenho atual.

Os grupos de propriedades são considerados dinâmicos porque são atualizados automaticamente quando você altera as propriedades das camadas que fazem parte do grupo.
Os filtros de propriedade também são atualizados quando você adiciona ou modifica camadas que atendem aos critérios especificados no filtro. Você não pode adicionar camadas manualmente ou remover camadas de filtros de propriedade.

Os grupos de camadas denominados Xrefs e All são criados automaticamente.

Criando um filtro de grupo

Use este procedimento para criar um filtro de grupo. Os filtros de grupo podem conter quaisquer camadas atualmente listadas no Gerenciador de propriedades de camada. Você pode adicionar camadas manualmente e remover camadas de filtros de grupo arrastando camadas dentro da camada

Machine Translated by Google

Gerenciador de propriedades no filtro de grupo ou selecionando um objeto no desenho na camada que deseja adicionar ao filtro de grupo.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito, e selecione Novo filtro de grupo ou clique em nas Propriedades da Camada Gerenciador.

3 Insira um nome para o novo filtro de grupo e pressione *ENTER.*

4 Edite o novo filtro de grupo:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar camadas ao filtro de grupo	consulte Adicionando camadas a grupos de camadas na página 728.
especificar propriedades para o filtro de grupo	consulte Alterando as propriedades de um grupo de camadas na página 729.

Criando um filtro de propriedade

Um filtro de propriedade contém camadas que atendem aos critérios de filtro que você especifica para o grupo. Os critérios de filtro podem incluir camadas de acordo com os estados da camada (ativado/desativado, congelado/descongelado, bloqueado/desbloqueado), propriedades ou nomes. Por exemplo, você pode criar um filtro de propriedade que inclua todas as camadas vermelhas no desenho atual.

Criando Filtros de Propriedade

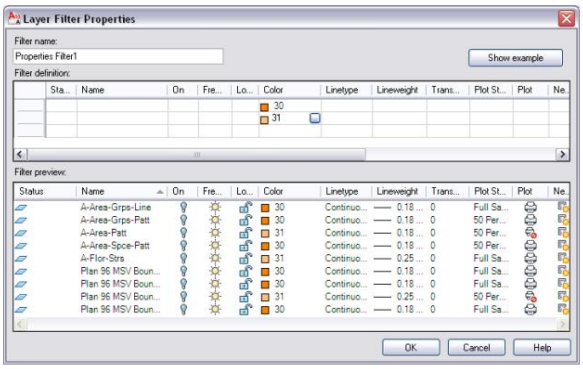
Use este procedimento para criar filtros de propriedade. Você pode especificar mais de um filtro para um grupo. Por exemplo, você pode filtrar por nome e status da camada para agrupar todas as camadas de paredes congeladas.

Você também pode especificar mais de um conjunto de critérios para um filtro de propriedade. Por exemplo, você pode criar um filtro que incluirá todas as camadas vermelhas congeladas e todas as camadas azuis congeladas. A lógica booleana AND/OR é aplicada às definições de filtro para determinar quais camadas incluir. Uma camada deve atender a todos os critérios em uma única linha para ser incluída no filtro. Continuando com o exemplo, uma camada deve estar congelada *e* vermelha para estar no filtro. Múltiplas linhas oferecem alternativas

Machine Translated by Google

critério. No exemplo abaixo, uma camada deve ser substituída pela cor 30 *ou* deve ser substituída pela cor 31.

Exemplo de um filtro de propriedade com vários critérios



1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito, e selecione Novo filtro de propriedade ou clique em nas Propriedades da Camada Gerenciador.

3 Insira um nome para Nome do filtro.

4 Especifique os critérios de filtro: **Se**

você deseja...	**Então...**
filtrar camadas por estado de visibilidade	consulte Especificando um filtro para o estado da camada na página 724.
filtrar camadas por cor de camada	consulte Especificando um filtro para a cor da camada na página 725.
filtrar camadas por tipo de linha de camada	consulte Especificando um filtro para tipo de linha ou espessura de linha de camada na página 726.
filtrar camadas por caracteres curinga	consulte Especificando um filtro para o nome da camada na página 726.

Machine Translated by Google

5 Depois que uma linha de critérios é configurada, você pode copiar ou excluir linha:

Se você quiser…	**Então…**
copiar uma linha de critérios	clique com o botão direito do mouse na linha que deseja copiar e selecione Duplicar linha.
excluir uma linha	clique com o botão direito do mouse na linha e selecione Excluir linha.

6 Clique em OK.

Especificando um filtro para o estado da camada

Use este procedimento para especificar um filtro que inclua camadas com base nos seguintes estados de camada:

ÿ Em uso/não em uso

ÿ Ligar/desligar

ÿ Congelado/descongelado

ÿ Bloqueado/desbloqueado

Uma camada deve atender a todos os critérios de filtro especificados para ser incluída. Por exemplo, se você selecionar Desativado e Congelado para o filtro, uma camada desativada, mas não congelada, não será incluída.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito do mouse e selecione Novo filtro de propriedade.

3 Insira um nome para Nome do Filtro.

4 Especifique os critérios da camada Em uso/não em uso para o filtro: **Se você**

deseja...	**Então…**
incluir todas as camadas no desenho que estão em uso	clique no campo Status e selecione .
incluir todas as camadas no desenho que não estão em uso	clique no campo Status e selecione .

Machine Translated by Google

5 Especifique os critérios de estado da camada Ativado/Desativado

para o filtro: **Se desejar…**	**Então…**
incluir todas as camadas no desenho que estão ativadas	clique no campo Ativado e selecione .
incluir todas as camadas no desenho que estão desativadas	clique no campo Ativado e selecione .

6 Especifique os critérios de estado da camada Congelar/Descongelar para o

filtro: **Se você deseja...**	**Então…**
incluir todas as camadas no desenho que estão descongeladas	clique no campo Congelar e selecione .
incluir todas as camadas no desenho que estão congeladas	clique no campo Congelar e selecione .

7 Especifique os critérios de estado da camada Bloqueada/Desbloqueada para o filtro:

Se você quiser…	**Então…**
incluir todas as camadas no desenho que estão desbloqueadas	clique no campo Bloquear e selecione .
incluir todas as camadas no desenho que estão bloqueadas	selecione Bloqueado. .

8 Clique em OK.

Especificando um filtro para a cor da camada

Use este procedimento para especificar um filtro que inclua camadas com base nas cores da camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

Machine Translated by Google

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo filtro de propriedade.

3 Insira um nome para Nome do filtro.

4 Em Definição de filtro, clique no campo Cor.

5 Clique no botão [...].

6 Selecione uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor.

7 Clique em OK.

Especificando um filtro para tipo de linha ou espessura de linha de camada

Use este procedimento para especificar um filtro que inclua camadas com base no tipo de linha ou espessura de linha.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo filtro de propriedade.

3 Insira um nome para Nome do filtro.

4 Especifique os critérios de filtro para tipos de linha ou espessuras de linha:

Se você deseja…	então…
especifique um tipo de linha para incluir no filtro	clique no campo Tipo de linha e clique no botão [...]. Selecione um tipo de linha na caixa de diálogo Selecionar tipo de linha.
especifique uma espessura de linha para incluir no filtro	clique no campo Espessura de linha e clique no botão [...]. Selecione uma espessura de linha na caixa de diálogo Espessura de linha.

5 Clique em OK.

Especificando um filtro para o nome da camada

Use este procedimento para especificar um filtro que inclua camadas com base em strings curinga em um nome de camada. A string curinga não diferencia maiúsculas de minúsculas.

Machine Translated by Google

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início
guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada
grupo, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo filtro de propriedade.

3 Insira um nome para Nome do filtro.

4 Em Definições de filtro, clique no campo Nome.

5 Especifique os critérios de filtro curinga: **Se você**

deseja…	**Então…**
incluir todas as camadas que começam com uma string específica	digite uma string curinga e um asterisco (*) para Nome. Exemplo: *parede**
incluir todas as camadas que terminam com uma string específica	insira um asterisco (*) e a string curinga para Nome. Exemplo: **ver*
incluir todas as camadas em que uma sequência específica pode ocorrer em qualquer lugar dentro do nome da camada	insira um asterisco (*), a string curinga e outro (*) para Nome. Exemplo: **ano**

Para obter mais informações sobre como trabalhar com curingas, consulte “Conjuntos de seleção de filtro” na ajuda do AutoCAD.

6 Clique em OK.

Criando um filtro de padrões de camada

Um filtro de padrões de camada contém camadas associadas a uma categoria específica de um padrão. Por exemplo, se você criar um filtro de padrões de camada para o padrão AIA 2nd Edition e especificar a categoria Principal como aquela a ser incluída no filtro, você criará um filtro que contém todas as camadas de anotação de desenho.

Criando filtros de padrões de camada

Use este procedimento para criar filtros de padrões. Você pode especificar mais de uma categoria padrão para um filtro.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início
guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

Machine Translated by Google

2 No painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione uma camada grupo no qual você deseja criar o novo grupo, clique com o botão direito,

e selecione Novo filtro de padrões ou clique em nas Propriedades da Camada Gerenciador.

3 Insira um nome para Nomes de filtro.

4 Selecione um padrão para Layering Standard.

5 As categorias na coluna Categoria(s) disponível(is) serão diferentes dependendo do padrão que está sendo usado. Selecione uma categoria para incluir no filtro e clique no botão Adicionar >> para movê-la para a coluna Categoria(s) selecionada(s).

Você pode incluir várias categorias em um filtro de padrões. Todas as camadas associadas à(s) categoria(s) selecionada(s) serão incluídas no filtro.

6 Clique em OK.

Adicionando camadas a grupos de camadas

Use este procedimento para adicionar camadas a um grupo de camadas. Você pode adicionar camadas manualmente a um filtro de grupo. Você pode arrastá-los da lista de camadas no painel direito do Gerenciador de propriedades de camada para o grupo no painel esquerdo ou adicionar a camada ao grupo selecionando um objeto no desenho atual que está na camada que você deseja adicionar.

Você também pode substituir todas as camadas em um grupo existente selecionando objetos no desenho atual que estão nas camadas que deseja usar como substitutos das camadas existentes.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início

guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Adicionar camadas a um grupo de

camadas: **Se desejar…**	**Então…**
adicione camadas a um grupo de camadas arrastando	no painel esquerdo do Gerenciador de propriedades de camada, selecione o grupo Todas as camadas. No painel direito do Gerenciador de propriedades de camada, arraste uma camada para o grupo de camadas do usuário ou grupo de filtros estáticos no painel esquerdo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicione camadas a um grupo de camadas selecionando objetos de desenho	selecione o grupo de camadas, clique com o botão direito do mouse e clique em Selecionar camadas ÿ Adicionar. No desenho atual, selecione um objeto em cada camada que deseja adicionar ao grupo. Pressione *ENTER* para retornar ao Layer Properties Man idade.
substituir camadas de grupos selecionando objetos de desenho	selecione o grupo de camadas cujas camadas você deseja substituir, clique com o botão direito do mouse e clique em Selecionar camadas ÿ Substituir. Selecione um objeto em cada camada que deseja substituir as camadas do grupo. Pressione *ENTER* para retornar ao Gerenciador de propriedades de camada.

3 Clique em OK.

Alterando as propriedades de um grupo de camadas

Use este procedimento para alterar as propriedades de todas as camadas em um grupo de camadas. Se uma camada estiver em mais de um grupo, as alterações serão aplicadas a essa camada em todos os grupos nos quais ela estiver incluída. Por exemplo, se você congelar um grupo que inclui a camada A-Wall, essa camada é congelada em qualquer outro grupo no qual A-Wall apareça.

OBSERVAÇÃO Como não é possível congelar a camada atual, você não tem a opção de congelar um grupo na viewport ativa se a camada atual estiver incluída no grupo.
Você também não pode congelar a viewport ativa na guia Layout do modelo.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Clique no grupo de camadas cujas propriedades deseja alterar e especifique as propriedades: **Se**

desejar...	Então…
especificar se o grupo está bloqueado	clique com o botão direito do mouse, selecione Bloquear e selecione Bloquear ou Desbloquear desativado.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique se o grupo está congelado	clique com o botão direito do mouse, selecione Visibilidade e selecione Selecione Descongelado ou Congelado.
especificar a visibilidade do grupo	clique com o botão direito do mouse, selecione Visibilidade e selecione Ligado ou Desligado.
congelar todas as camadas do desenho, exceto as da camada selecionada grupo	clique com o botão direito, selecione Isolate Group e selecione All Viewports ou Active View port Only.

Renomeando e excluindo grupos de camadas

Use este procedimento para renomear ou excluir grupos de camadas. O grupo de camadas é excluído do Gerenciador de propriedades de camada, mas as camadas listadas no grupo não são excluídas.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Renomeie ou exclua um grupo de camadas:

Se você quiser…	Então…
renomeie o grupo de camadas	clique com o botão direito do mouse no grupo de camadas e clique em Renomear. Insira um novo nome e pressione *ENTER*.
excluir o grupo de camadas	clique com o botão direito do mouse no grupo de camadas e clique em Excluir.

Convertendo um filtro de propriedade em um filtro de grupo

Use este procedimento para converter filtros de propriedade em filtros de grupo. Observe que os filtros de propriedade dinâmicos são convertidos em filtros de grupo estáticos. Você adiciona, substitui e exclui camadas manualmente dos filtros de grupo.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

Machine Translated by Google

2 No painel esquerdo, selecione o filtro de propriedade que deseja converter.

3 Clique com o botão direito do mouse e selecione Converter em filtro de grupo.

Notificação de Nova Camada

Você pode ser notificado quando novas camadas são adicionadas ao desenho antes de determinadas tarefas, como plotar, salvar ou restaurar o estado de uma camada. É importante estar ciente de novas camadas que foram adicionadas a um desenho ou a uma refex anexada sem o seu conhecimento. Você pode evitar problemas potenciais, como plotar objetos que foram adicionados ao desenho pela adição de uma nova camada.

Você pode controlar quando um desenho é avaliado para novas camadas, se for o caso. Você pode especificar quais comandos, como SAVE ou PLOT, acionam o programa para verificar a lista de camadas e alertá-lo sobre novas camadas. Isso pode incluir novas camadas que foram adicionadas às refexs anexadas.

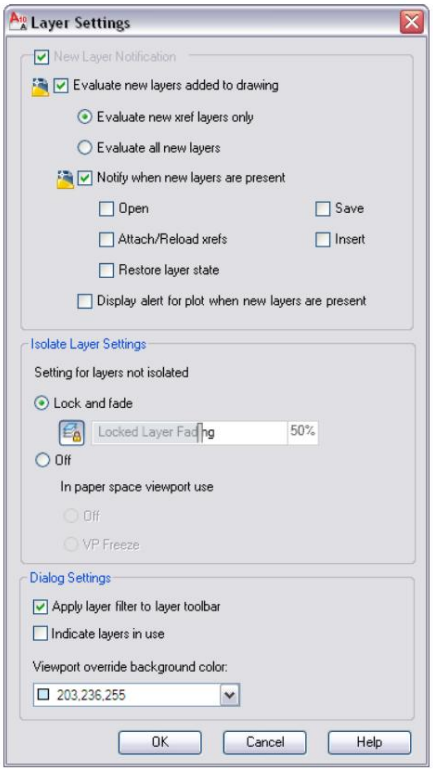
Configurando a Notificação para Novas Camadas

Use este procedimento para ser notificado quando novas camadas forem introduzidas no desenho ou qualquer refex referenciada a ele.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique (Configurações).

Machine Translated by Google



3 Para configurar a notificação de novas camadas no desenho, selecione Avaliar novas camadas adicionadas ao desenho.

4 Determine se deseja ser notificado apenas sobre novas camadas adicionadas a desenhos refex ou sobre novas camadas em desenhos refex e no desenho atual: Para ser

notificado apenas sobre novas camadas em desenhos refex, clique em Avaliar apenas novas camadas refex.

Para ser notificado sobre novas camadas em desenhos refex e no desenho atual, clique em Avaliar todas as novas camadas.

5 Clique em Notificar quando novas camadas estiverem presentes para definir as ações que devem acionar uma avaliação para novas camadas. Cada vez que uma das ações especificadas é executada no desenho, é feita uma comparação entre a última vez que uma ação especificada foi executada (a linha de base da camada) e o tempo atual. Se novas camadas tiverem sido adicionadas nesse meio tempo, a notificação de novas camadas será exibida.

Machine Translated by Google

Em novos desenhos, a linha de base da camada é criada quando o desenho é salvo ou plotado pela primeira vez. Por exemplo, quando as camadas são adicionadas a um novo desenho e, em seguida, ele é salvo, a linha de base da camada é criada. As camadas que foram adicionadas desde que o desenho foi salvo são consideradas novas camadas não reconciliadas.

ÿ Abrir: verifica se há novas camadas ao abrir o desenho.

ÿ Anexar/recarregar refexs: verifica se há novas camadas quando uma refex é conectado ou recarregado.

ÿ Restaurar estado da camada: verifica se há novas camadas quando você restaura um estado de camada salvo. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com estados de camada na página 735.

ÿ Salvar: verifica se há novas camadas quando o desenho é salvo.

ÿ Inserir: verifica se há novas camadas quando um bloco é inserido.

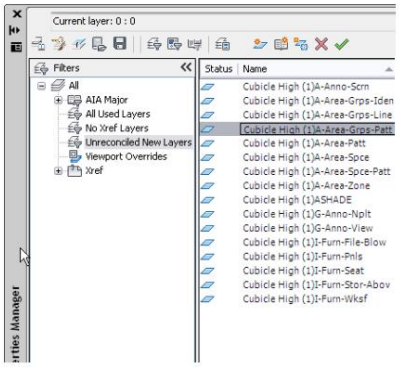
6 Clique em Exibir alerta para plotagem quando novas camadas estiverem presentes para verificar novas camadas ao plotar um desenho.

Identificando novas camadas no desenho

Quando a notificação é ativada, um balão de notificação de nova camada é exibido na barra de status toda vez que uma das ações especificadas é executada e novas camadas são detectadas no processo. Você pode optar por visualizar as novas camadas clicando no link Exibir novas camadas não reconciliadas.

Quando você clica no link, o Gerenciador de propriedades de camada é aberto e o filtro Novas camadas não reconciliadas é selecionado automaticamente. Todas as novas camadas que foram adicionadas ao desenho ou xrefs anexadas são exibidas na exibição de lista.

Machine Translated by Google



Você pode desativar a notificação de camada, mas ainda ter a lista de camadas avaliada para novas camadas. Embora o balão de notificação não seja exibido, você ainda pode verifique se há novas camadas clicando com o botão direito do mouse no ícone de alerta ( ) na barra de status.

Reconciliando novas camadas no desenho

Camadas não reconciliadas são camadas que foram adicionadas ao desenho ou a refexs anexadas desde a última avaliação da lista de camadas. A lista de camadas é verificada para novas camadas quando um dos comandos selecionados em Configurando a notificação para novas camadas na página 731 é usado.

Para reconciliar uma camada no desenho, você deve selecioná-la manualmente e marcá-la como reconciliada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 Na visualização em árvore à esquerda, selecione o grupo Unreconciled Layers.

Todas as camadas que foram adicionadas ao desenho ou suas refexs desde a última ação especificada pelo usuário (por exemplo, recarregar uma refex) são listadas.

3 Para reconciliar uma nova camada, selecione o nome ou status da camada, clique com o botão direito do mouse e clique em Reconciliar camada.

Isso adicionará a camada à linha de base da camada e não a exibirá mais como nova no desenho.

Machine Translated by Google

Trabalhando com Estados de Camada

OBSERVAÇÃO No AutoCAD Architecture 2011, a funcionalidade Layer Snapshot foi descontinuada em favor da funcionalidade Layer State. Os arquivos de instantâneos de camada existentes (LAY) são automaticamente convertidos em estados de camada (LAS) quando o Gerenciador de Estados de Camada é chamado em um desenho herdado com instantâneos de camada. O instantâneo da camada é excluído após a conversão.

Você pode salvar as configurações de camada atuais em um desenho como um estado de camada salvo e restaurá-las posteriormente. Salvar estados de camada é conveniente se você precisar retornar a configurações específicas para todas as camadas durante diferentes estágios de conclusão de um desenho ou plotagem.

Por exemplo, um gerente de instalações pode salvar um estado de camada de plantas baixas individuais e layouts de móveis, cabos e HVAC para separar essas informações de um layout de construção completo.

As configurações de camada que você pode salvar e restaurar incluem estados de camada, como ativado ou bloqueado, e propriedades de camada, como cor ou tipo de linha. Você pode escolher quais estados de camada e propriedades de camada deseja restaurar posteriormente.

Você pode modificar as propriedades de um estado de camada salvo. Todas as propriedades da camada, exceto o nome da camada, podem ser editadas. Você também pode adicionar novas camadas a um estado de camada se novas camadas foram adicionadas desde que o último estado foi salvo.

OBSERVAÇÃO Para ser notificado quando novas camadas forem adicionadas ao desenho, consulte Configurando a notificação para novas camadas na página 731.

Estados da camada em refexs

Quando uma refex contendo estados de camada salvos é inserida no desenho hospedeiro, os estados de camada refex são listados por nome e podem ser visualizados no Gerenciador de Estados de Camada. Embora possam ser restaurados, não podem ser editados. Os estados da camada refex são identificáveis porque o nome do estado da camada é precedido pelo nome do desenho refex e separado por um símbolo de sublinhado duplo. (Exemplo: Nome da refex__Nome do estado da camada.) Quando a refex é vinculada ao desenho hospedeiro, os estados da camada são identificáveis por 0 que é exibido entre o nome da refex e o nome do estado da camada. (Exemplo: Xref Name0Layer State Name.)

Os estados de camada de refexs aninhadas também são incluídos. Os estados de camada das refexs são removidos do desenho hospedeiro quando a refex é desanexada ou descarregada.

Machine Translated by Google

Criando um estado de camada salvo

Você pode salvar qualquer conjunto de camadas atualmente existentes e suas propriedades como um estado de camada, com o objetivo de restaurar esse estado de camada posteriormente no desenho atual ou exportá-lo para outro desenho e restaurá-lo lá.

A lista a seguir lista os estados e propriedades da camada que são salvos em um estado de camada:

Salvando um estado de camada no espaço do modelo:

ÿ Nome da camada

ÿ Ligado/desligado

ÿ Congelar/Descongelar

ÿ Bloquear/desbloquear

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Estilo de plotagem

> **IMPORTANTE** Quando um estado de camada é salvo do espaço do modelo, as propriedades globais da camada para cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem são salvas no estado de camada. Quando o estado da camada for restaurado no espaço do modelo, as propriedades globais da camada serão restauradas como as propriedades globais da camada do desenho.
> Se o estado da camada for restaurado para uma viewport de layout, você pode escolher se as configurações do estado da camada salva serão restauradas como as propriedades globais da camada para o desenho ou como substituições da viewport para essa viewport específica.

ÿ Enredo/Não Enredo

ÿ Novo Congelamento de VP

Salvando um estado de camada em uma viewport de layout:

ÿ Nome da camada

ÿ Ligado/desligado

ÿ Congelar/Descongelar

ÿ Bloquear

Machine Translated by Google

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Estilo de plotagem

IMPORTANTE Quando um estado de camada é salvo de uma viewport de layout e a viewport tem substituições de cor, tipo de linha, espessura de linha ou estilo de plotagem, as configurações de substituição são salvas como propriedades da viewport. Quando o estado da camada é restaurado para uma viewport de layout, você pode escolher se as configurações do estado da camada salva serão restauradas como as propriedades globais da camada para o desenho ou como substituições da viewport para essa viewport específica. Quando o estado da camada é restaurado no espaço do modelo de um desenho, as configurações de camada salvas serão restauradas como propriedades globais da camada no espaço do modelo.

ÿ Enredo/Não Enredo

ÿ Novo Congelamento de VP

1 Verifique se você está na viewport - seja um espaço de modelo ou um layout - que deseja salvar como um estado de camada.

2 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

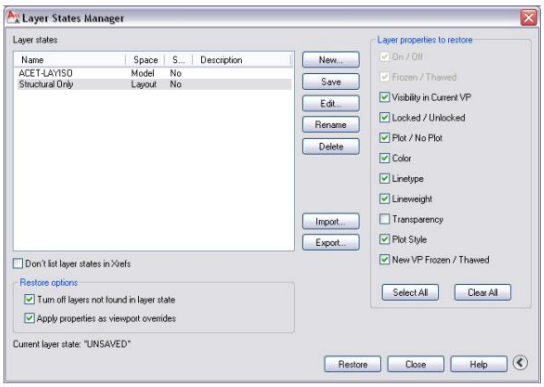
3 Verifique se todas as camadas têm os estados e propriedades desejados que você deseja salvar em um estado de camada. Se necessário, faça ajustes.

4 clique para abrir o Gerenciador de Estados de Camada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Layers ÿ menu suspenso Layer States ÿ New Layer State.

Machine Translated by Google

Salvando um estado de camada



5 Clique em Novo e insira um nome e uma descrição para o estado da camada.
Em seguida, clique em OK.

As configurações atuais no Gerenciador de propriedades de camada são salvas no estado da camada.

Quando um estado de camada é criado, as seguintes informações sobre o estado da camada são exibidas no Gerenciador de Estados de Camada:

ÿ Nome: nome do estado da camada.

ÿ Espaço: exibe se o estado da camada foi salvo do espaço do modelo ou de uma viewport de layout.

ÿ Igual ao DWG: se a configuração da camada no desenho for idêntico ao salvo no estado da camada, ele é listado como Sim.
Caso contrário, é Não. Normalmente, o estado da camada deve ser idêntico à configuração da camada de desenho quando ela é criada e quando acaba de ser restaurada.

OBSERVAÇÃO O estado da camada também será relatado como Igual a DWG=Sim se o desenho contiver novas camadas que não estejam no estado da camada, mas essas camadas estiverem desativadas no desenho.

ÿ Descrição: descrição opcional do estado da camada.

DICA Para visualizar as configurações de estado de camada salvas, clique em Editar.

Machine Translated by Google

6 Para definir quais configurações de camada devem ser restauradas quando

restaurar o estado da camada, clique e selecione as propriedades apropriadas em Propriedades da camada para restaurar.

NOTA Selecionar configurações para restaurar não tem influência sobre quais configurações serão salvas. Todas as configurações listadas na janela Editar são salvas; mas você pode controlar qual dessas configurações restaurar.

Você não pode alterar as configurações de Ativar/Desativar e Congelar/Descongelar se estiver restaurando um estado de camada para uma viewport de layout. Quando o estado de uma camada é restaurado para uma viewport de layout, as camadas nela serão ativadas e descongeladas.

Você não pode alterar a configuração de Visibilidade no VP atual se estiver restaurando um estado de camada para o espaço do modelo. No espaço do modelo, você só pode controlar a visibilidade global da camada.

7 Clique em Salvar.

8 Se novas camadas foram adicionadas ao desenho desde que o estado da camada foi salvo e você não adicionou essas camadas ao estado da camada, você pode desativá-las no desenho ao restaurar o estado da camada. Para fazer isso, clique em Desativar camadas não encontradas no estado da camada.

9 Se você deseja restaurar o estado da camada salva em uma viewport de layout, determine se as propriedades da camada salva para cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem devem ser restauradas na viewport como propriedades globais da camada ou como substituições da viewport: Selecione Aplicar propriedades como

sobreposições de viewport se desejar restaurar as propriedades de estado de camada salvas como sobreposições de viewport.

Desmarque Aplicar propriedades como substituições de viewport se desejar restaurar as propriedades de estado de camada salvas como propriedades de camada globais.

OBSERVAÇÃO Se você restaurar um estado de camada salvo no espaço do modelo, as propriedades salvas serão sempre restauradas como propriedades de camada globais.

Editando um estado de camada salvo

Quando um estado de camada é salvo, ele usa as configurações de camada da viewport atual. Você pode fazer alterações no estado da camada salva.

Machine Translated by Google

Alterações em um estado de camada salva podem ser estes 3 tipos de alteração:

ÿ adicionando camadas que foram adicionadas ao desenho desde o estado da camada foi salvo

ÿ removendo camadas do estado da camada

ÿ modificando as configurações da camada

1 Siga um destes procedimentos para abrir o Layer States Manager: ÿ

Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ menu suspenso Layer States ÿ Manage Layer State.

ÿ Abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada , e depois clique .

2 Selecione o estado da camada que deseja editar e clique em Editar.

3 Edite o estado da camada

selecionada: **Se desejar…**	**Então…**
adicionar camadas do desenho ao estado da camada	clique , selecione a camada que você deseja adicionar e clique em OK.
excluir uma camada do estado da camada	selecione a camada que deseja excluir e clique em .
edite as configurações das camadas individuais no estado da camada	clique no ícone de estado ou propriedade apropriado e faça a alteração desejada. Isso afeta apenas o estado da camada. As camadas no desenho não são afetadas até que você restaure o estado da camada.

4 Clique em OK e, em seguida, clique em Fechar para fechar o Gerenciador de Estados de Camada.

Machine Translated by Google

Restaurando um estado de camada

Você pode restaurar um estado de camada salvo em um desenho. Ao restaurar um estado de camada, você pode especificar qual das configurações salvas deseja restaurar. As configurações de camada que você não selecionou permanecem inalteradas no desenho. Por exemplo, se você selecionar apenas a propriedade Cor a ser restaurada do estado da camada, o tipo de linha, a espessura de linha e o estilo de plotagem do desenho permanecerão inalterados, mesmo que sejam diferentes no estado da camada e no desenho.

Se o desenho contiver camadas que foram adicionadas desde que o estado da camada foi salvo, essas camadas não serão excluídas ao restaurar o estado da camada. Você pode, no entanto, optar por desativá-los ao restaurar um estado de camada que não tenha essas camadas. Para obter mais informações, consulte Criando um estado de camada salvo na página 736.

Ao restaurar um estado de camada, a camada que era atual quando o estado de camada foi salvo torna-se atual. Se essa camada não existir mais, a camada atual não será alterada.

IMPORTANTE Quando você salva um estado de camada no desenho atual e, a seguir, exclui todas as camadas do desenho que estão no estado de camada, essas camadas são excluídas do estado de camada sem notificação. Para reter as camadas em um estado de camada que foram excluídas do desenho, você deve exportar o estado da camada antes de excluir as camadas do desenho. Mais tarde, você pode reimportar o arquivo LAS exportado e restaurar as camadas excluídas.

Opções de restauração para diferentes viewports

Na maioria dos casos, é recomendável restaurar os estados de camada que foram salvos de uma viewport de layout para uma viewport de layout e os estados de camada que foram salvos do espaço do modelo para o espaço do modelo do desenho. Se você deseja restaurar os estados da camada entre diferentes áreas de trabalho, observe os seguintes comportamentos:

Quando um estado de camada é salvo do espaço do modelo, as propriedades globais da camada para cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem são salvas no estado. Quando o estado da camada for restaurado posteriormente no espaço do modelo, as propriedades globais da camada serão restauradas como as propriedades globais da camada do desenho. Se o estado da camada for restaurado para uma viewport de layout, você pode escolher se as configurações do estado da camada salva serão restauradas como as propriedades globais da camada para o desenho ou como substituições da viewport para essa viewport específica.

OBSERVAÇÃO As camadas que foram desativadas ou congeladas no espaço do modelo são definidas como VP Freeze no Layer Properties Manager se forem restauradas para uma viewport de layout.

Machine Translated by Google

Quando um estado de camada é salvo de uma viewport de layout e a viewport tem substituições de cor, tipo de linha, espessura de linha ou estilo de plotagem, as configurações de substituição são salvas como propriedades da viewport. Quando o estado da camada for posteriormente restaurado no espaço do modelo de um desenho, as configurações de camada salvas serão restauradas como propriedades globais da camada no espaço do modelo. Se o estado da camada for restaurado posteriormente para uma viewport de layout, você pode escolher se as configurações do estado da camada salva serão restauradas como as propriedades globais da camada para o desenho ou como substituições da viewport para essa viewport específica.

1 Verifique se a viewport na qual você deseja restaurar um estado de camada salva está ativa.

2 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

3 clique para abrir o Gerenciador de Estados de Camada.

4 Selecione o estado da camada salva para restaurar.

Se a configuração Igual ao DWG for definida como Sim, a configuração da camada no desenho já é idêntica àquela salva no estado da camada ou o desenho contém novas camadas que não estão no estado da camada, mas essas camadas estão desativadas no estado da camada desenho. Nesse caso, o estado da camada também será informado como Igual ao DWG.

5 Expanda o Layer States Manager clicando em **6** Para definir quais .

configurações de camada devem ser restauradas, selecione as propriedades apropriadas em Propriedades da camada a serem restauradas.

Você não pode alterar as configurações de Ativar/Desativar e Congelar/Descongelar se estiver restaurando um estado de camada para uma viewport de layout. Quando o estado de uma camada é restaurado para uma viewport de layout, as camadas nela serão ativadas e descongeladas.

Você não pode alterar a configuração de Visibilidade no VP atual se estiver restaurando um estado de camada para o espaço do modelo. No espaço do modelo, você só pode controlar a visibilidade global da camada.

7 Clique em Salvar.

8 Se novas camadas foram adicionadas ao desenho desde que o estado da camada foi salvo e você não adicionou essas camadas ao estado da camada, você pode desativá-las no desenho ao restaurar o estado da camada. Para fazer isso, clique em Desativar camadas não encontradas no estado da camada.

9 Se você deseja restaurar o estado da camada salva em uma viewport de layout, determine se as propriedades da camada salva para cor, tipo de linha,

Machine Translated by Google

a espessura de linha e o estilo de plotagem devem ser restaurados na viewport como propriedades globais da camada ou como substituições da viewport:

Selecione Aplicar propriedades como substituições da viewport se desejar restaurar as propriedades de estado da camada salvas como substituições da viewport.

Desmarque Aplicar propriedades como substituições de viewport se desejar restaurar as propriedades de estado de camada salvas como propriedades de camada globais.

OBSERVAÇÃO Se você restaurar um estado de camada salvo no espaço do modelo, as propriedades salvas serão sempre restauradas como propriedades de camada globais.

10 Clique em Restaurar.

Excluindo um estado de camada

Ao excluir um estado de camada salvo, você não exclui as camadas do desenho. Você exclui apenas o estado da camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique para abrir o Gerenciador de Estados de Camada.

3 Selecione o estado da camada salva para excluir.

4 Clique em Excluir e clique em Sim na caixa de diálogo subsequente.

5 Clique em Fechar.

Importando Estados de Camada para o Desenho Atual

Você pode importar estados de camada salvos em arquivos de desenho (DWG, DWS e DWT) ou diretamente em um arquivo de estado de camada (LAS).

Se o estado da camada for importado de um desenho que contém camadas não presentes no desenho atual, essas camadas serão importadas para o desenho atual.

Se o estado da camada for importado de um desenho e contiver uma propriedade de camada, como um tipo de linha ou estilo de plotagem que não esteja carregado ou disponível no desenho atual, essa propriedade será automaticamente importada do desenho de origem.

Se o estado da camada for importado de um arquivo LAS e contiver propriedades de tipo de linha ou estilo de plotagem que não existam no desenho atual, essa propriedade não poderá ser restaurada.

Machine Translated by Google

Ao importar um estado de camada que é uma duplicata de um estado de camada no desenho atual, você pode optar por substituir o estado de camada existente ou não importá-lo.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique para abrir o Gerenciador de Estados de Camada.

3 Clique em Importar.

4 Na caixa de diálogo Importar estado de camada, selecione o formato de arquivo do qual deseja importar um estado de camada: ÿ DWG: importa estados de camada de um arquivo de desenho

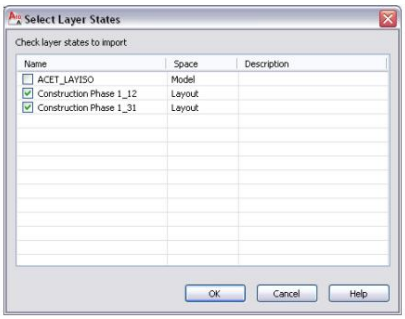
ÿ DWS: importa estados de camada de um arquivo de padrões de desenho

ÿ DWT: importa estados de camada de um modelo de desenho

ÿ LAS: importa um estado de camada salvo e exportado diretamente

5 Selecione o arquivo desejado e clique em Abrir.

6 Se você selecionou um arquivo DWG, DWS ou DWT com vários estados de camada salvos, selecione o estado desejado na caixa de diálogo Selecionar estados de camada e clique em OK.



7 Se você selecionou um arquivo LAS, será perguntado após a importação bem-sucedida se deseja restaurar imediatamente o estado da camada no desenho atual. Clique em Sim para restaurar ou em Não para importar sem restaurar.

Machine Translated by Google

Exportando um estado de camada do desenho atual

Você pode exportar um estado de camada salvo do desenho atual. Os estados de camada salvos são salvos como arquivos LAS e podem ser importados para arquivos de desenho.

Quando você exporta um estado de camada, todas as camadas e suas configurações são salvas em um arquivo externo e podem ser reimportadas para um desenho. A exportação de um estado de camada é útil para salvar as configurações de camada necessárias em vários desenhos.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique para abrir o Gerenciador de Estados de Camada.

3 Selecione o estado da camada que deseja exportar e clique em Exportar.

4 Na caixa de diálogo Exportar estado da camada, selecione um nome e um local para o arquivo LAS e clique em Salvar.

5 Clique em Fechar.

Trabalhando com chaves de camada

Uma chave de camada mapeia um objeto que você desenha para uma camada definida. As chaves de camada também especificam as propriedades padrão de cada camada.

Chaves de camada e chaveamento de camada

Quando você cria um objeto, a chave de camada associada ao objeto coloca automaticamente esse objeto na camada para a qual está mapeado. O uso de chaves de camada para colocar objetos automaticamente em camadas predefinidas é chamado de *chave de camada.* Normalmente, você codifica objetos para camadas que estejam em conformidade com um padrão de camada.
Cada padrão de camada nomeia camadas de acordo com um conjunto de regras que você pode modificar.
Para obter mais informações, consulte Criando e editando padrões de camada na página 760.

Estilos de chave de camada

Você pode criar diferentes conjuntos de chaves de camada, chamados estilos de chave de camada, que podem ser usados para colocar objetos em camadas definidas em seus desenhos. Cada estilo de chave de camada contém um conjunto de chaves de camada. Os estilos de chave de camada AIA e BS1192 contêm chaves de camada e propriedades de camada, incluindo nome da camada, descrição, cor, tipo de linha, espessura de linha, estilo de plotagem e configurações de plotagem para todos os objetos AEC.
Você pode importar os padrões de camada AIA e BS1192 e estilos de chave de camada fornecidos com o AutoCAD Architecture 2011 do arquivo *AecLayerStd.dwg* em

Machine Translated by Google

a pasta *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Layers* . Você pode modificar esses estilos, se necessário, ou criar novos estilos de chave de camada. Você também pode criar estilos de chave de camada a partir de arquivos LY.

Propriedades de estilos de chave de camada

Você pode adicionar e remover chaves de camada de estilos de chave de camada. As chaves de camada padrão não podem ser removidas. As propriedades de qualquer camada em um estilo de chave de camada existente também podem ser editadas. Você pode alterar o nome, a descrição, a cor, o tipo de linha, a espessura de linha, o estilo de plotagem e as configurações de plotagem da camada para a qual cada chave de camada é mapeada. Se o estilo de chave de camada for baseado em um padrão de camada, você pode usar substituições em todas ou algumas das chaves de camada dentro do estilo de chave de camada. Para obter mais informações sobre substituições, consulte Substituições de chave de camada na página 757.

OBSERVAÇÃO O estilo de chave padrão da camada padrão não é baseado em um padrão de camada. Ele contém o conjunto padrão de chaves de camada.

Arquivos LY e estilos de chave de camada

Se você tiver arquivos LY do S8 ou Release 1 do Architectural Desktop que deseja usar, poderá criar um novo estilo de chave de camada a partir de um arquivo LY. Para obter mais informações, consulte Criando um estilo de chave de camada a partir de um arquivo LY na página 753.

Substitui estilos de chave de camada

Se você criar um estilo de chave de camada original ou um de um arquivo LY existente, se desejar usar substituições, deverá basear o estilo de chave de camada em um padrão de camada no desenho atual. Se você criar um estilo de chave de camada não padrão, o comando Substitui ativado/desativado não está disponível. Se você copiar um estilo de chave de camada, poderá usar substituições de chave de camada somente se o estilo de chave de camada copiado for baseado em um padrão de camada. Para obter mais informações sobre como usar sobreposições de chave de camada, consulte Substituições de chave de camada na página 757.

Gerenciando estilos de chave de camada

Para criar, editar, copiar ou limpar estilos de chave de camada, acesse o Gerenciador de estilos. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilos, consulte Gerenciador de estilos na página 855.

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão

O AutoCAD Architecture usa as seguintes chaves de camada padrão quando você cria objetos AEC.

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC

Chave da Camada	Descrição
ANNDTOBJ	marcas de detalhe
ANNELKEY	Marcas de elevação
ANNELOBJ	Objetos de elevação
ANNMASK	Objetos de máscara do AutoCAD Architecture
SEM CORRESPONDÊNCIA	Linhas de correspondência
ANNOBJ	Notas, líderes, etc.
ANIVERSÁRIO	Revisões
ANNSXKEY	Marcas de seção
ANNSXOBJ	Linhas de seção
ANNSYMOBJ	marcas de anotação
APPL	Eletrodomésticos
CÂMERA	Câmeras
CASO	Trabalho de caso
CASO NÃO	Tags de trabalho de caso
CEILGRID	grades de teto
CEILOBJ	objetos de teto
PERSEGUIR	Perseguições

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC	
CAMINHO	Pontos de controle
COLUNA	colunas
COMUM	Comunicação
AO CONTROLE	Sistemas de controle
CWLAYOUT	Paredes de cortina
CWUNIT	Unidades de parede cortina
DIMLINE	Dimensões
A NÉVOA	Dimensões (pontos do AutoCAD)
PORTA	portas
PORTA NÃO	Etiquetas de porta
DRENAGEM	Drenagem
ELEC	Elétrico
ELECNO	Etiquetas elétricas
ESTUDANTE	Elevações
ELEVADO	Elevadores
ELEVADOR	Elevações (2D)
EQUIPAR	Equipamento
EQUIPAMENTO	Etiquetas de equipamento
FINCEIL	Etiquetas de teto
MULTAR	Detalhes - linhas finas

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC	
FINFLOOR	Etiquetas de acabamento
FOGO	Equipamento do sistema de incêndio
FURN	Mobília
FORNO	Etiquetas de móveis
GRIDBUB	Planejar bolhas de grade
LINHA DE GRADE	Grades de coluna
ESCOTILHA	Detalhes - hachura
ESCONDIDO	Linhas ocultas
LAYGRID	Grades de layout
LIGHTCLG	Iluminação de teto
LIGHTW	Iluminação de parede
Masselle	elementos de massa
MASSGRPS	grupos de massa
MASSSLCE	fatias de massa
COM	Detalhes - linhas médias
ABERTURA	Aberturas na parede
PESSOAS	Pessoas
PFIXT	Encanamento
PLANTAS	Plantas - ao ar livre
PLANTSI	Plantas - interior

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC	
POLÍGONO	Polígonos AEC
PODER	Energia elétrica
PRCL	Propriedade
PRK-SYM	símbolos de estacionamento
TETO	Telhados
LAJE DO TELHADO	lajes de telhado
QUARTO NO	Etiquetas de sala
AGENDAR	Tabelas de agendamento
SATISFATÓRIO	Etiquetas de assento
SECT	Seções diversas
SECTHIDE	Seções (2D)
SITE	Site
LAJE	lajes
ESPAÇO	Etiquetas de espaço
SPACEOBJ	objetos do espaço
ESCADA	Escadaria
escadaria	corrimãos da escada
STRUCTBEAM	vigas estruturais
BAMIDIFICAÇÃO ESTRUTURAL	Tags de vigas estruturais
ESTRUTURA	Suspensórios estruturais

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC	
STRUCTBRACEIDEN	Etiquetas de contraventamento estrutural
ESTRUTURAS	colunas estruturais
LADOS ESTRUTURAIS	Tags de coluna estrutural
TROCAR	Interruptores elétricos
AFINAR	Detalhes - linhas finas
DOENTE	Rede irregular triangular
TITSCALE	Escalas Gráficas
TITTEXT	Bloco de borda e título
TITTEXT-DWG	Texto do título do desenho
TOILAC	especialidades arquitetônicas
TOILNO	Etiquetas de banheiro
TOPO	Topografia
UTIL	utilitários do site
VEÍCULOS	Veículos
JANELA DE EXIBIÇÃO	Janelas de exibição de folha
PAREDE	paredes
WALLFIRE	Padronização da parede de fogo
PAREDE NÃO	Etiquetas de parede
LARGO	Detalhes - linhas largas
VENTO	janelas

Machine Translated by Google

Chaves de camada padrão para criar objetos AEC	
WINDASSEM	montagens de janela
ELEVADOR	Etiquetas de janela
XLINE	Linha de construção
ZONA	zonas
ZONENO	tags de zona

Valores de chave de camada padrão

Os seguintes valores padrão são atribuídos a novas chaves de camada.

Valores padrão para chaves de camada	
Nome da camada	Igual ao nome da chave da camada. Atribuído ao nome raiz da camada apropriado.
Descrição	Em branco
Cor	7 (branco/preto)
Tipo de linha	Contínuo
Espessura da linha	Padrão
estilo de plotagem	Normal
Trama	Sim

Criando um estilo de chave de camada

Use este procedimento para criar um estilo de chave de camada. Você pode criar um estilo de chave de camada usando propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

Machine Translated by Google

Se desejar usar sobreposições de chave de camada, você deve basear o estilo de chave de camada criado em um padrão de camada no desenho atual. Se você criar um estilo de chave de camada não padrão, não poderá anexar substituições de chave de camada a esse estilo de chave de camada.

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Layer Key Styles .

Como alternativa, na paleta Gerenciador de propriedades de camada, clique em .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Crie um novo estilo de chave de camada:

Se você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Layer Key Styles e clique em New.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de chave da camada que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse em Estilos de chave de camada e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse no novo estilo de chave da camada e clique em Renomear.

4 Insira um nome para o novo estilo de chave de camada e pressione *ENTER*.

5 Edite o novo estilo de chave da camada:

Se você deseja…	**Então…**
especificar propriedades para chaves de camada	consulte Editando estilos de chave de camada na página 754.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de chave de camada na página 756.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo de chave da camada, Clique OK.

Criando um Layer Key Style a partir de um arquivo LY

Use este procedimento para criar um novo estilo de chave de camada a partir de um arquivo LY existente do S8 ou da versão 1 do Architectural Desktop. Se o arquivo LY que você está usando não contiver as chaves de camada padrão exigidas pelo software, elas serão adicionadas a

Machine Translated by Google

o novo estilo de chave de camada por padrão e mapeado para camadas padrão com base no nome da chave. Por exemplo, a chave de camada ANNOBJ é mapeada para a camada ANNOBJ.

Se desejar usar sobreposições de chave de camada, você deve basear o novo estilo de chave de camada em um padrão de camada. Se você criar um estilo de chave de camada não padrão, não poderá anexar substituições de chave de camada a esse estilo de chave de camada. Ao criar um estilo de chave de camada original a partir de um arquivo LY existente, você pode escolher quais seções do arquivo LY deseja incluir em seu estilo de chave de camada.

Você deve primeiro importar um arquivo LY existente.

1 Na linha de comando, digite **-AECLYImport.**

2 Digite o nome do arquivo a ser importado ou digite ? e procure um arquivo.

3 Selecione um arquivo e clique em Abrir.

4 Insira o nome para o novo estilo de chave da camada.

5 Selecione as seções do arquivo LY que deseja incluir no novo estilo de chave de camada.

6 Clique em OK.

Um novo estilo de chave de camada é criado. Ele não é associado a um padrão de camada até que você atribua o novo estilo de chave de camada a um padrão de camada. Para obter mais informações sobre como alterar as propriedades de estilo, consulte Editando estilos de chave de camada na página 754.

Editando estilos de chave de camada

Use este procedimento para editar um estilo de chave de camada.

ÿ Você pode alterar o padrão de camada no qual um estilo de chave de camada se baseia ou pode especificar um padrão de camada para um estilo de chave de camada não padrão.

ÿ Você pode adicionar chaves de camada ao estilo de chave de camada.

ÿ Você pode remover quaisquer chaves de camada, exceto as chaves de camada padrão.

ÿ Você pode editar as propriedades da camada para as quais as chaves da camada são mapeadas.

ÿ Você pode especificar se as substituições de chave de camada podem ser usadas com a chave de camada estilo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Layer Key Styles .

Como alternativa, você pode clicar no Gerenciador de propriedades da camada.

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo de chave da camada que deseja alterar.

3 Clique na guia Chaves.

4 Especifique o padrão da camada: **Se você**

deseja…	**Então…**
especifique um padrão de camada diferente no qual basear o estilo de chave da camada	selecione um novo padrão de camada para Padrão.
especifique que o estilo de chave da camada não é em um padrão de camada	selecione Não padrão para Padrão. com base

OBSERVAÇÃO Você pode basear mais de um estilo de chave de camada no mesmo padrão de camada para que cada estilo de chave de camada possa ser usado com cores, tipos de linha e configurações de substituição diferentes.

5 Para adicionar uma nova chave de camada, clique em Adicionar.

Novas chaves são adicionadas com valores padrão.

6 Para excluir uma chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em Remover.

Você não pode excluir as chaves de camada padrão.

DICA Para alterar as propriedades de mais de uma chave de camada por vez, mantenha pressionada a tecla *CTRL* e selecione as chaves de camada adicionais.

7 Selecione uma chave de camada e especifique as propriedades da chave de camada:

Se desejar…	**Então…**
modificar a descrição de uma chave de camada	clique duas vezes no texto que deseja alterar para Descrição e insira o novo texto.
modificar o nome da camada	em Camada, clique no botão [...]. Especifique os valores apropriados para os campos da camada e clique em OK.
modificar a cor de uma chave de camada	em Cor, clique no valor atual. Selecione uma nova cor e clique em OK.
modificar o tipo de linha para uma chave de camada	em Tipo de linha, clique no valor atual. Selecione um novo tipo de linha e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
modificar a espessura de linha para uma chave de camada	em Espessura de linha, clique no valor atual. Selecione uma nova espessura de linha e clique em OK.
especificar se uma chave de camada irá plotar	em Plotar, clique no ícone da impressora para ativar ou desativar a plotagem.
especifique se deseja permitir substituições de campo de camada	em Permitir substituições, desmarque as opções para as quais substituições não são permitidas.

DICA Quando você adiciona uma nova chave de camada por padrão, o nome gerado para a camada ainda não é baseado no padrão de camada usado. É por isso que as sobreposições de camada estão inativas. Modifique primeiro o nome da camada associada à chave clicando no botão [...]. Uma vez que o nome é baseado no padrão de camada, você pode permitir substituições no padrão.

8 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de chave de camada

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de chave de camada. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de chave de camada.

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Layer Key Styles .

Como alternativa, você pode clicar no Gerenciador de propriedades da camada.

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Selecione o estilo de chave da camada que deseja alterar.

3 Clique na guia Geral.

4 Para adicionar uma descrição ao estilo de chave da camada, insira-a em Descrição.

Machine Translated by Google

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Substituições de chave de camada

Uma substituição de chave de camada permite alterar os nomes de camada padrão especificados por uma ou mais chaves de camada. A estrutura dos nomes das camadas é determinada pelos campos descritivos na definição padrão da camada. Você pode permitir substituições em todas as chaves de camada em um estilo de chave de camada ou pode selecionar chaves de camada individuais que deseja substituir. Você pode substituir todos os campos descritivos que compõem o nome da camada ou pode especificar quais campos descritivos substituir.
Você pode aplicar substituições a qualquer chave de camada em um estilo de chave de camada baseado em um padrão de camada.

Por exemplo, na definição padrão da camada AIA 2nd Edition, o campo Discipline Designator atribui uma descrição e o campo Major atribui um nome por padrão. Usando substituições de chave de camada, você pode alterar os valores especificados nesses campos e adicionar valores nos campos não utilizados, Código secundário e Status.

As informações inseridas para criar substituições de chave de camada devem estar de acordo com a largura do campo e os tipos de valor especificados pela definição padrão da camada. Por exemplo, você não pode especificar uma substituição de quatro letras no campo Discipline Designator no AIA 2nd Edition Layer Standard, porque a largura máxima para o campo Discipline Designator conforme especificado na definição padrão da camada AIA é 1. Para modificar os campos descritivos, você deve editar o padrão da camada

Machine Translated by Google

definição. Para obter mais informações, consulte Criando e editando padrões de camada na página 760.

Depois de adicionar substituições a um estilo de chave de camada, você pode ativar e desativar as substituições em seu desenho atual. Quando as substituições de chave de camada estão ativadas, os objetos que você cria são colocados em camadas definidas pelas definições padrão de camada e substituídos pelos valores que você especifica. Quando as sobreposições de chave de camada estão desativadas, os objetos que você cria são colocados nas camadas definidas apenas pelas chaves de camada. Você pode começar a usar as substituições de chave de camada imediatamente após especificá-las ou pode usar o comando Substituições Ativar/Desativar para ativá-las posteriormente.

As substituições de chave de camada não alteram as atribuições de camada de objetos existentes. Somente os objetos adicionados após a habilitação de uma substituição são afetados pela substituição.

Especificando Substituições de Chave de Camada

Use este procedimento para especificar substituições de chave de camada. As substituições de chave de camada especificadas aplicam-se somente às chaves de camada que possuem qualquer uma ou todas as substituições de campo descritivas selecionadas na caixa de diálogo Propriedades de chave de camada. Para obter mais informações, consulte Editando estilos de chave de camada na página 754.

Para especificar sobreposições de chave de camada, você deve ter um estilo de chave de camada baseado em um padrão de camada. Se você basear seu padrão de chave de camada em um estilo não padrão, não poderá especificar substituições de chave de camada.

Se você não tiver todas as sobreposições habilitadas na caixa de diálogo Sobreposições de chave de camada, os objetos que você desenhar depois de sair da caixa de diálogo serão colocados na camada definida pelo padrão de camada. Você pode usar o comando Substituições Ativar/Desativar para ativar as sobreposições de camada posteriormente.

OBSERVAÇÃO Chaves de camada individuais que não permitem substituições conforme especificado na caixa de diálogo Propriedades de chave de camada não são substituídas quando você seleciona Ativar todas as substituições.

---

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Layer Key Overrides . Como alternativa, na paleta Gerenciador de propriedades de camada, clique em .

2 Em Estilo de chave de camada atual, selecione o estilo de chave de camada que você deseja substituir.

O padrão de camada no qual o estilo de chave de camada é baseado é exibido em Baseado no padrão e não é editável.

3 Insira valores para Substituir ou clique no botão [...] para especificar valores para substituir as informações nos campos descritivos.

Machine Translated by Google

Os campos nesta caixa de diálogo dependem do padrão de camada no qual seu estilo de chave de camada é baseado. Por exemplo, se você estiver usando o padrão de camada AIA 2nd Edition, poderá inserir valores de substituição para os campos descritivos de Designador de Disciplina, Principal, Menor 1, Menor 2 e Status.

4 Para começar a usar as sobreposições de camada imediatamente, selecione Ativar tudo Substitui.

5 Clique em OK.

Se você ativou as substituições de chave de camada, todos os objetos criados agora usam as substituições de chave de camada de acordo com os valores de substituição que você especificou e se você permitiu substituições para as chaves de camada no estilo de chave de camada. Se você não ativou as sobreposições de chave de camada, os objetos criados serão colocados em camadas definidas pelo padrão de camada.

Ativando e desativando substituições de chave de camada

Você pode usar o comando Substituições ativadas/desativadas para ativar e desativar as sobreposições de chave de camada para o estilo de chave de camada atual em seu desenho. Este comando está disponível apenas se o estilo de chave de camada atual for baseado em um padrão de camada e se você tiver especificado substituições de chave de camada. Se as sobreposições de chave de camada estiverem ativadas no desenho atual, uma marca de seleção será exibida ao lado do nome do comando no menu.

ÿ No prompt de comando, digite **AecToggleLKeyOverridesMnu.**

Se você ativou as substituições de chave de camada, os objetos que você cria são colocados em camadas definidas pelas definições padrão de camada e são substituídos pelos valores que você especificou. Se você desativou as substituições de chave de camada, os objetos que você cria são colocados em camadas definidas pelo padrão de camada.

Remapeando objetos para diferentes camadas

Use este procedimento para alterar a camada em que um objeto é desenhado remapeando-o da chave de camada atual para uma chave de camada diferente.

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Remap Object Layers .

Machine Translated by Google

2 Selecione o objeto ou objetos que deseja alterar e pressione *DIGITAR.*

3 Para visualizar a lista de chaves de camada disponíveis, digite ?.

4 Pressione *F2* para visualizar a lista de chaves de camada.

5 Selecione a chave de camada para a qual deseja mapear o objeto, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar em CmdLine.

6 Pressione *F2* para fechar a janela de texto e pressione *ENTER.*

O objeto é mapeado para uma camada diferente em seu desenho, respeitando qualquer substituição de chave de camada atual.

Restaurando objetos para as camadas-chave da camada padrão

Use este procedimento para restaurar a atribuição de chave de camada padrão a um objeto depois de remapear o objeto para uma camada diferente atribuindo-o a uma chave de camada diferente.

1 Clique na guia Home ÿ painel Layers ÿ ÿ Remap Object Layers .

2 Selecione o objeto ou objetos que deseja alterar e pressione *DIGITAR.*

3 Digite **o** (byObject).

Isso aplica a camada atribuída à chave de camada padrão de cada objeto no conjunto de seleção, respeitando qualquer substituição de chave de camada atual.

4 Pressione *ENTER.*

Criando e editando padrões de camada

Um padrão de camada contém nomes de camada predefinidos e um conjunto de regras que determina os nomes de novas camadas que você cria usando esse padrão de camada.
Você pode usar padrões de camada para estabelecer convenções de camadas individuais, de projeto ou de escritório que forneçam nomes de camadas consistentes e informativos. O AutoCAD Architecture fornece vários padrões de camada que você pode usar em desenhos.
Você também pode criar seus próprios padrões de camada personalizando um padrão de camada existente.

Machine Translated by Google

Como os padrões de camada determinam o nome da camada

Quando você cria uma nova camada usando um padrão de camada, o nome da camada possui várias partes separadas por delimitadores (por exemplo, hífens). Cada parte do nome da camada é determinada por regras especificadas em um campo correspondente do padrão da camada.

Por exemplo, o padrão de camada AIA 2nd Edition inclui cinco campos que formam cada novo nome de camada: Designador de Disciplina, Principal, Menor 1, Menor 2 e Status. Cada campo é separado por um delimitador hífen (?) como no exemplo a seguir:

(Designador de Disciplina) - (Principal) - (Menor 1) - (Menor 2) - (Status)

Uma camada em seu desenho com um valor de Disciplina de “A”, um valor de Maior de “Parede”, um valor de Menor 1 de “Full”, um valor de Menor 2 de “Abov” e um valor de Status de “D”, para denotar uma camada de demolição, seria denominada A-WALL-FULL-ABOV-D.

Você pode editar a definição padrão da camada para alterar essas regras. Para obter mais informações, consulte Editando campos de componentes na página 770.

Você pode substituir as informações em cada campo para alterar a maneira como um padrão de camada cria um nome de camada especificando substituições de chave de camada. Para obter mais informações, consulte Substituições de chave de camada na página 757.

Padrões de Camada Incluídos no Gerenciador de Propriedades de Camada

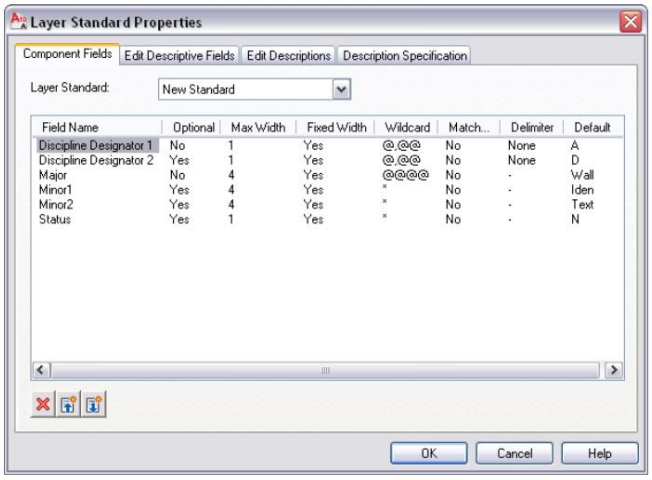
O AutoCAD Architecture fornece convenções de camadas padrão do setor, incluindo: AIA 2nd Edition, BS1192 Descriptive e BS1192 - AUG Version 2.
Convenções adicionais de camadas internacionais também são fornecidas, incluindo: DIN 276, ISYBAU Long Format, ISYBAU Short Format e STLB. Cada padrão de camada contém informações específicas organizadas em campos. Você pode especificar como as informações aparecem em cada campo alterando os valores nos campos padrão da camada. Para obter mais informações, consulte Editando campos de componentes na página 770.

Campos de componentes em padrões de camada

Cada padrão de camada define o número de campos componentes que compõem um nome de camada e especifica as regras para o conteúdo permitido em cada campo. Se você

Machine Translated by Google

criar ou editar um padrão de camada, você acessa as propriedades do padrão de camada para editar os campos do componente.



Descrições dos Campos do Componente

Cada padrão de camada contém os seguintes campos de componentes.

Valor	Descrição
Nome do campo	Identifica o campo. Os nomes dos campos devem ser o mais consistente possível em sistemas de camadas para ajudar na tradução.
Opcional	Quando Sim, permite que o campo seja omitido no final do nome da camada. Os campos de camada opcionais não podem preceder um campo de camada obrigatório, a menos que a opção de correspondência seja Sim para que os campos possam ser identificados de acordo com uma correspondência com descrições específicas.
Largura máxima	Representa a largura máxima em caracteres que pode ser utilizada.
Largura fixa	Quando Sim, impede que um campo seja encurtado da configuração de largura máxima.

Machine Translated by Google

Valor	Descrição
Curinga	Um padrão curinga do AutoCAD que o campo deve combinar.
Descrição da correspondência	Quando Sim, reconhece o campo apenas se corresponder exatamente a uma descrição. Você pode omitir campos do meio dos nomes das camadas. Por exemplo, uma camada AIA pode ser composta de <disciplina> <major> <menor>, ou <discipline> <major> <status>, ou <discipline> <major> <minor> <status>, como o < o campo minor> não pode preceder o campo <status> e pode ser determinado apenas comparando o valor do campo com as descrições válidas do campo <minor>. **OBSERVAÇÃO** Ao omitir campos de nomes de camadas, verifique se a propriedade Correspondência de descrição do campo omitido é Não. Isso garante que o nome de camada especificado possa ser criado.
Delimitador	Especifica o caractere usado para separar campos sem largura fixa. Delimitadores são muitas vezes também usado em campos de largura fixa para clareza.
Padrão	Um valor predefinido para os nomes de campo que não são opcionais na camada.

Para obter mais informações sobre o conteúdo de padrões de camada específicos, consulte Padrão de camada de formato longo AIA na página 764 e Editando campos de componentes na página 770.

Machine Translated by Google

Padrão de camada de formato longo AIA

O padrão de formato longo AIA contém os seguintes campos:

Nome do campo	Descrição
Designador de Disciplina	Mostra divisões de seções gerenciáveis. Por exemplo, A para arquitetônico, M para mecânico. Este campo é obrigatório.
Principal	Designa montagens ou sistemas de construção, como paredes e portas. Este campo é obrigatório.
Menor 1	Além disso, diferencia grupos principais em grupos menores, como paredes de altura total e paredes de altura parcial. Este campo é opcional e definido pelo usuário.
Menor 2	Informações adicionais, como título ou unidade em formação.
Status	Diferencia as fases do trabalho. Por exemplo, New indica novo, Demo indica a ser demolido. Este campo é opcional.

A tabela a seguir lista as regras para o padrão de camada de formato longo AIA:

AIA longo Formatar							
Campo	**Opção-al**	**Largura Fixa**		**curinga**	**Padrão do delimitador de correspondência**		
Disciplina Não Projetado ou		1	Sim	“@”	Não	Nenhum	A
Principal	Não	4	Sim	"@@@@"	Não	“-“	Parede
Menor	Sim	4	Não	“*”	Não	“-“	
Status	Sim	4	Não	“*”	Não	“-“	

Machine Translated by Google

BS1192 - AUG Versão 2 Camada Padrão

O padrão de camada BS1192 - AUG Versão 2 contém os seguintes campos:

Campo	Descrição
Disciplina	Identifica o autor da camada usando um único caractere. Por exemplo, A para arquiteto, S para engenheiro estrutural. Este campo é obrigatório.
Categoria	Identifica o elemento de construção usando três dígitos e usa o CISfB como um sistema de referência comum. Por exemplo, 210 para parede, 315 para porta. Este campo é obrigatório.
Gráficos	Indica informações associadas a a categoria usando um único caractere. Por exemplo, D para dimensão, G para gráficos, T para texto. Este campo é obrigatório.
Nota	Expressa em um único dígito a espessura de linha recomendada, onde 1 é o mais fino e 9 é o mais grosso. Este campo se aplica principalmente ao usar texto em que as espessuras de caneta padrão ISO se correlacionam com as alturas de texto padrão ISO. Por exemplo, um texto com 2,5 mm de altura desenhado com uma caneta de 0,25 mm recebe uma nota de caneta de 2. Este campo é obrigatório.
Nível	Diferencia os planos de visualização em vista de planta, corte ou elevação usando um caractere alfanumérico de dois dígitos. Por exemplo, 01 seria Nível/Piso 1, EA a elevação e SA Seção A. Este campo é opcional.
Status	Indica o estado do trabalho usando um único caractere. Por exemplo, N indica novo, R indica a ser removido. Este campo é opcional.
Escala	Indica o nível de detalhe a ser mostrado usando um único caractere. Por exemplo, P

Machine Translated by Google

Campo	Descrição
	indica um nível de planejamento, D indica um detalhe. Este campo é opcional.
Fase/Tempo	Indica fases ou alternativas usando um único caractere.
Do utilizador	Especifica o usuário. Não é um campo de largura fixa, mas é separado do resto do nome da camada com um sublinhado. Por exemplo, A210G701_WALL_L1. Este campo é opcional.

A tabela a seguir lista as regras para a Camada BS1192 - AUG Versão 2 Padrão:

BS1192 - AGO

Versão 2

Campo		Opção-	Largura	Fixa	al	curinga	Corresponder	eu compartilho iter	A culpa
Dis- linha cip		Não	1	Sim		[0A-Z]	Não	Nenhum	A
CSIfB	CISfB- Não A		1	Sim		#	Não	Nenhum	1
	CISfB- Não B		1	Sim		#	Não	Nenhum	0
	CISfB- Não C		1	Sim		#	Não	Nenhum	0
Gráficos		Não	1	Sim		[0ACDGHTZ]	Não	Nenhum	G
Nota		Não	1	Sim		#	Não	Nenhum	7

Machine Translated by Google

BS1192
-
AGO

Versão 2

Campo	Opção-	Largura	Fixa	al	curinga	Corresponder	eu compartilho iter	A culpa
Nível	Sim	2	Sim		[0-9A-Z][0-9A COMJ	Não	Nenhum	00
Status	Sim	1	Sim		[0NXR] Não		Nenhum	0
Escala	Sim	1	Sim		[0ASPD] Não		Nenhum	0
Estágio	Sim	1	Sim		[0-9A-Z] Não		Nenhum	0

BS1192 - Padrão de Camada Descritiva

O padrão BS1192 - Camada descritiva contém os seguintes campos:

Nome do campo	Descrição
Disciplina	Identifica o autor da camada usando um único caractere. Por exemplo, A para arquiteto, S para engenheiro estrutural. Este campo é obrigatório.
Elemento	Identifica o elemento de construção usando um nome descritivo para ele. Por exemplo, as escolhas possíveis para este campo são “Equipamento” ou “Sala”. Este campo é obrigatório.
Gráficos	Indica informações associadas a a categoria usando um único caractere. Por exemplo, D para dimensão, G para gráficos, T para texto. Este campo é obrigatório.
Nível	Diferencia os planos de visualização em vista de planta, corte ou elevação usando um caractere alfanumérico de dois dígitos. Por exemplo, 01

Machine Translated by Google

Nome do campo	Descrição
	seria Level/Floor 1, EA a elevação, e SA Section A. Este campo é opcional.
Status	Indica o estado do trabalho usando um único caractere. Por exemplo, N indica novo, R indica a ser removido. Este campo é opcional.
Escala	Indica o nível de detalhe a ser mostrado usando um único caractere. Por exemplo, P indica um nível de planejamento, D indica um detalhe. Este campo é opcional.
Estágio	Indica fases ou alternativas usando um único caractere.
Do utilizador	Especifica o usuário. Não é um campo de largura fixa, mas é separado do resto do nome da camada com um sublinhado. Por exemplo, A210G701_WALL_L1. Este campo é opcional.

A tabela a seguir lista as regras para o BS1192 - Padrão de Camada Descritiva:

BS1192 - descritivo

Campo	Correspondência curinga	fixa de largura	opcional		delimitador	Padrão
Disciplina	Não	1	Sim	[0A-Z]	Não	Nenhum	A
Nº do elemento		15	Não	*	Não	-	Parede
Gráficos	Não	1	Sim	[0ACDGHTZ]	Não	-	G
Nível	Sim	2	Sim	[0-9A-Z][0-9A COMJ	Não	Nenhum	00
Status	Sim	1	Sim	[0NXR]	Não	Nenhum	0

Machine Translated by Google

BS1192 - descritivo						
Campo	**Correspondência curinga fixa de largura opcional**				**delimitador**	**Padrão**
Escala	Sim	1	Sim	[0ASPD] Não	Nenhum	0
Estágio	Sim	1	Sim	[0-9A-Z] Não	Nenhum	0

Criando um Padrão de Camada

Use este procedimento para criar um padrão de camada, com configurações padrão ou com base em um padrão existente, que especifica convenções de nomenclatura para camadas em desenhos.

Se o seu desenho não contém um padrão de camada, você pode importar um padrão de camada de outro desenho ou modelo do AutoCAD Architecture. Para obter mais informações, consulte Importando padrões de camada na página 774.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Clique em Novo.

4 Para basear o novo padrão de camada em um padrão existente, selecione Com base em e selecione um padrão.

5 Insira um nome para o novo padrão de camada e clique em OK.

6 Edite o novo padrão de camada:

Se você quiser…	Então…
especificar campos de componentes do padrão de camada	consulte Editando campos de componentes na página 770.
especificar campos descritivos do padrão da camada	consulte Editando campos descritivos na página 771.
especificar as descrições para o padrão de camada	veja Editando Descrições na página 772.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar as especificações descritivas do padrão de camada	consulte Editando especificações de descrição na página 773.

7 Clique em OK.

Editando Campos de Componentes

Use este procedimento para especificar como deseja configurar os campos no padrão de camada que determinam as diferentes partes dos nomes de camada criados com esse padrão. Você pode adicionar e excluir campos aqui.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Selecione o padrão de camada que deseja editar e clique em Editar.

4 Clique na guia Campos de componentes.

5 Modifique os campos do componente:

Se você quiser…	Então…
excluir um campo de componente	selecione o campo e clique em .
adicionar um campo de componente acima de um campo existente	selecione o campo, clique , e em digite um nome para o novo campo de componente.
adicionar um campo de componente abaixo de um campo existente	selecione o campo, clique , e em digite um nome para o novo campo de componente.
editar um nome de campo	clique duas vezes no nome do campo e digite um novo nome sobre o ex nome isting.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar os valores de componentes individuais dos campos	selecione os valores que deseja alterar e selecione um novo valor. Para obter mais informações, consulte Descrições de campos de componentes na página 762.

6 Clique em OK duas vezes.

Editando Campos Descritivos

Use este procedimento para adicionar uma descrição aplicada a cada campo de componente no nome da camada. Você pode adicionar uma única descrição a um grupo de campos de componente de nome de camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Selecione o padrão de camada que deseja editar e clique em Editar.

4 Clique na guia Editar campos descritivos.

5 Modifique os campos descritivos: **Se**

desejar…	Então…
excluir um campo descritivo	selecione o campo e clique em .
adicione um campo descritivo acima de um campo existente	selecione o campo, , e clique em digite um nome para o novo campo descritivo.
adicione um campo descritivo abaixo de um campo existente	selecione o campo, , e clique em digite um nome para o novo campo descritivo.
editar um nome de campo	clique duas vezes no nome do campo, e digite um novo nome sobre o ex nome isting.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
excluir um componente de uma descrição campo ive	selecione o componente e clique em Excluir.

6 Clique em OK duas vezes.

Editando Descrições

Use este procedimento para mapear descrições mais longas ou diferentes para os campos de componentes do nome da camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Selecione o padrão de camada que deseja editar e clique em Editar.

4 Clique na guia Editar descrições.

5 Modifique as descrições: **Se**

você quiser…	Então…
excluir uma descrição	selecione a descrição do campo e clique em .
editar uma descrição	selecione a descrição do campo, clique em . Faça alterações na descrição e clique em OK.
adicione um campo com um valor e um de inscrição	clique . Digite um valor e um descrição para o campo e clique em OK. Para adicionar vários campos, clique em Aplicar após cada campo individual e clique em OK para concluir.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificações de descrição de edição

Use este procedimento para especificar como todos os campos no padrão de camada determinam a descrição da camada que é exibida no Gerenciador de propriedades de camada. Você pode alterar o campo usado na descrição e a ordem dos campos e pode adicionar texto ao início da descrição da camada.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Selecione o padrão de camada que deseja editar e clique em Editar.

4 Clique na guia Descrição Especificação.

5 Especifique como os campos determinam a descrição da camada: **Se**

você deseja…	**Então…**
excluir um campo padrão de camada	selecione o campo e clique em .
adicionar um campo acima de um campo existente	selecione o campo, clique , e em digite um nome para o novo campo.
adicionar um campo abaixo de um campo existente	selecione o campo, clique , e em digite um nome para o novo campo.
editar texto	clique duas vezes no texto para Texto anterior e digite um novo nome.
alterar um valor de campo	selecione o valor atual para Campo e clique em um novo valor.

6 Clique em OK duas vezes.

Padrões de camada de purga

Use este procedimento para remover padrões que não estão em uso.

Machine Translated by Google

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Selecione os padrões de camada que deseja limpar e clique em Limpar.

4 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Para limpar todos os padrões de camada e estilos de chave de camada em um desenho, insira **AecPurgeLayerStyles.** Isso é útil ao criar modelos personalizados ou ao importar novos padrões de camada e estilos de chave de camada.

Importando Padrões de Camadas

Use este procedimento para importar padrões de camada de outros desenhos ou do desenho *AecLayerStd.dwg* na pasta *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Layers* .

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Clique em Importar/Exportar.

4 Clique em Abrir.

5 Selecione o desenho com os padrões de camada que deseja importar e clique em Abrir.

Todos os padrões de camada no desenho são exibidos na lista Arquivo externo.

6 Em Arquivo externo, selecione o padrão de camada que deseja importar e clique em Importar.

Você pode selecionar mais de um padrão de camada em uma lista mantendo pressionada a tecla *CTRL* enquanto seleciona os padrões de camada adicionais.

Se você importar um padrão de camada que já existe no desenho de destino, uma mensagem será exibida perguntando se você deseja substituir o padrão de camada existente. Clique em Sim para substituir o padrão de camada existente ou clique em Não para cancelar.

7 Clique em OK.

Os padrões de camada importados são exibidos na caixa de diálogo Padrões de camada.

Machine Translated by Google

Exportando Padrões de Camada

Use este procedimento para exportar padrões de camada do desenho atual para um novo desenho ou para um desenho existente.

1 Se necessário, abra o Gerenciador de propriedades de camada clicando em Início guia ÿ painel Camadas ÿ Propriedades da camada .

2 clique .

3 Clique em Importar/Exportar.

4 Exporte os padrões da camada: **Se**

você deseja…	**Então…**
exportar padrões de camada para um novo desenho	clique em Novo, insira um nome para o novo desenho e clique em Salvar.
exportar padrões de camada para um desenho existente	clique em Abrir, selecione um desenho e clique em Abrir.

5 Selecione os padrões de camada que deseja exportar e clique Exportar.

Você pode selecionar mais de um item em uma lista mantendo pressionada a tecla *CTRL* enquanto seleciona os itens adicionais. Se você exportar um padrão de camada que já existe no desenho de destino, uma mensagem será exibida perguntando se você deseja substituir o padrão de camada existente. Clique em Sim para substituir o padrão de camada existente ou clique em Não para cancelar.

6 Clique em OK duas vezes.

Apêndice: Alterações LISP para instantâneos de camada e camada estados

OBSERVAÇÃO No AutoCAD Architecture 2011, a funcionalidade Layer Snapshot foi descontinuada em favor da funcionalidade Layer State. Os arquivos de instantâneos de camada existentes (LAY) são automaticamente convertidos em estados de camada (LAS) quando o Gerenciador de Estados de Camada é chamado em um desenho herdado com instantâneos de camada. O instantâneo da camada é excluído após a conversão.

Machine Translated by Google

Se você acessou instantâneos de camada por meio de rotinas LISP no passado, essas funções LISP são equivalentes às funções de instantâneo de camada descontinuadas e devem ser trocadas em seus scripts:

Função extinta de instantâneo de camada	Nova função de estados de camada
AecLayerAddToSnapshot	layerstate-addlayers
AecLayerExportSnapshot	exportação de estado de camada
AecLayerGetSnapshot	layerstate-getlayers
AecLayerImportSnapshot	layerstate-import
AecLayerRestoreSnapshot	layerstate-retore

Para obter mais informações sobre essas funções, consulte a Referência do AutoLISP na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Sistema de Exibição 11

O sistema de exibição no AutoCAD Architecture controla como os objetos AEC são apresentados em uma viewport designada. Ao especificar a configuração de exibição em uma viewport e a direção da qual visualizar os objetos, você pode produzir diferentes representações arquitetônicas. O sistema de exibição permite produzir plantas baixas, plantas refletidas, elevações, modelos 3D ou exibições esquemáticas sem redesenhar objetos.

Introdução ao sistema de exibição

O sistema de exibição no AutoCAD Architecture é projetado para que você só precise desenhar um objeto arquitetônico uma vez. A aparência desse objeto muda automaticamente para atender aos requisitos de exibição de diferentes tipos de desenhos, direções de vista ou níveis de detalhe.

Propriedades de exibição e componentes de exibição

A exibição dependente da vista de objetos no AutoCAD Architecture é possibilitada por um sistema hierárquico de configurações de exibição que especificam propriedades de exibição (visibilidade, camada, cor, tipo de linha e assim por diante) para componentes de exibição individuais de todos os diferentes tipos de objetos arquitetônicos em todos os diferentes cenários de visualização.

Por exemplo, um objeto de porta tem 5 componentes de exibição por padrão: Painel de porta, Moldura, Batente, Balanço e Vidro. (Muitos componentes de exibição correspondem diretamente aos componentes físicos do objeto, mas alguns, como Swing, não.) Para cada um desses componentes de exibição, as configurações padrão do desenho especificam as propriedades de exibição relevantes conforme apropriado para o tipo de desenho. No caso de portas, as configurações padrão especificam que o componente Swing é visível em vistas de planta e elevação, mas não em vistas 3D.

Machine Translated by Google

substitui

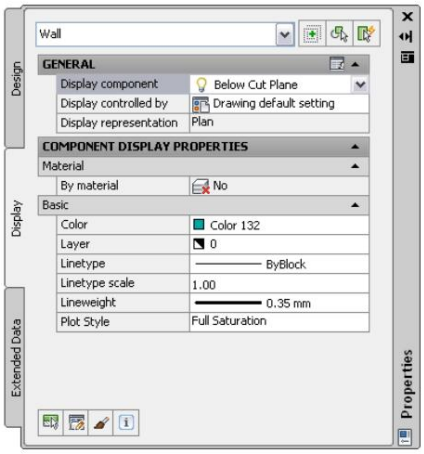
As configurações padrão de desenho para um determinado tipo de objeto se aplicam a todos esses objetos no desenho, exceto aqueles para os quais uma substituição está em vigor. Por exemplo, você pode alterar uma configuração para todas as portas de um determinado estilo (uma substituição de estilo) ou para uma porta individual (uma substituição de objeto).

Estabelecendo e modificando as configurações de exibição padrão

Se você for um gerente de CAD, você vai querer entender totalmente os tópicos Estrutura do Sistema de Exibição na página 787 e O Gerenciador de Exibição na página 800 para poder modificar e organizar as configurações padrão conforme necessário para implementar seus próprios padrões de exibição. Mas qualquer usuário pode alterar rapidamente a aparência de um objeto em uma exibição específica, modificando os valores na guia Exibir da paleta Propriedades.

OBSERVAÇÃO Para ocultar a guia Exibir (ou mostrá-la se estiver oculta), digite o seguinte comando na linha de comando: AecChangeDisplayTabStatus.

Guia Exibir quando o componente de exibição é selecionado



Para alterar a exibição usando esta guia, clique no (Selecionar componentes), selecione um componente de exibição do objeto (como uma hachura ou um limite) e selecione ou insira um novo valor para a propriedade de exibição que deseja alterar (como cor, visibilidade ou espessura de linha).

Os resultados são imediatamente visíveis na área de desenho para a representação de exibição atual e podem ser aplicados a outras representações de exibição que usam o mesmo componente. Você também pode aplicar substituições de estilo ou objeto alterando

Machine Translated by Google

o valor de Display controlado por. Para obter instruções detalhadas, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

Usando a paleta de propriedades para alterar a exibição Propriedades

Você pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição de um objeto selecionado na representação de exibição atual. Você pode alterar as configurações das propriedades que se aplicam ao objeto como um todo (como a altura do plano de corte), bem como as configurações dos componentes de exibição individuais do objeto (como Cor, Camada e Tipo de linha para um componente de hachura).

Você também pode especificar se suas alterações serão aplicadas a:

ÿ todos os objetos do tipo selecionado (desenho padrão)

ÿ todos os objetos do mesmo estilo daquele ao qual o componente pertence (uma substituição de estilo)

ÿ apenas o objeto selecionado (uma substituição de objeto)

Você também pode aplicar suas alterações a outras representações de exibição que usam o mesmo componente de exibição para desenhar o objeto selecionado.

OBSERVAÇÃO Para ocultar a guia Exibir (ou mostrá-la se estiver oculta), digite o seguinte comando na linha de comando: AecChangeDisplayTabStatus.

---

1 Se necessário, abra a paleta Propriedades usando qualquer um dos seguintes métodos:

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties .

ÿ Pressione *CTRL+1.*

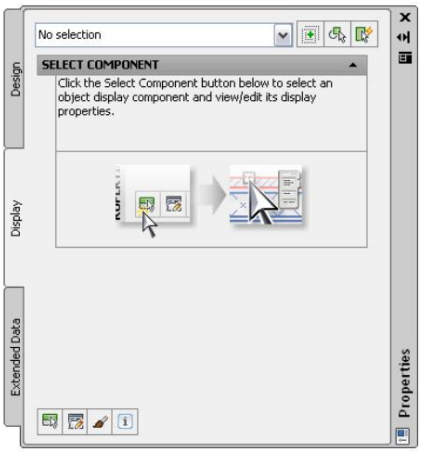
ÿ Selecione um objeto no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

ÿ Clique duas vezes em um objeto no desenho.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

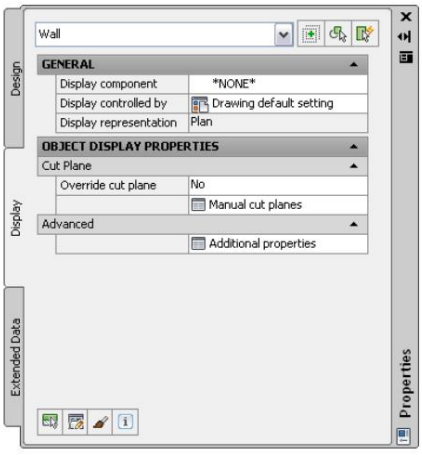
Machine Translated by Google

Guia Exibir sem nenhum objeto selecionado



3 Selecione um objeto na área de desenho. Observe que a representação de exibição atual é identificada na categoria Geral na guia Exibir

Guia Exibir com um objeto selecionado



Machine Translated by Google

4 Na categoria Geral, para Exibir controlado por, selecione o nível no qual deseja que suas alterações sejam aplicadas, conforme descrito na tabela a seguir. **Se o valor**

de Exibir então suas alterações serão aplicadas a ... controlado por é ...	
Configuração padrão do desenho	todos os objetos do mesmo tipo para os quais nenhuma substituição está em vigor (por exemplo, todas as portas no desenho).
<tipo de objeto>Estilo:<nome do estilo> (por exemplo: Porta Estilo: Articulado - Simples)	todos os objetos com o estilo especificado para os quais nenhuma substituição de objeto está em vigor. Isso é chamado de substituição de estilo; ela tem precedência sobre a configuração padrão do desenho.
Este objeto	apenas o objeto selecionado. Isso é chamado de substituição de objeto; ele tem precedência sobre a configuração padrão do desenho ou o estilo.

5 Siga um destes procedimentos:

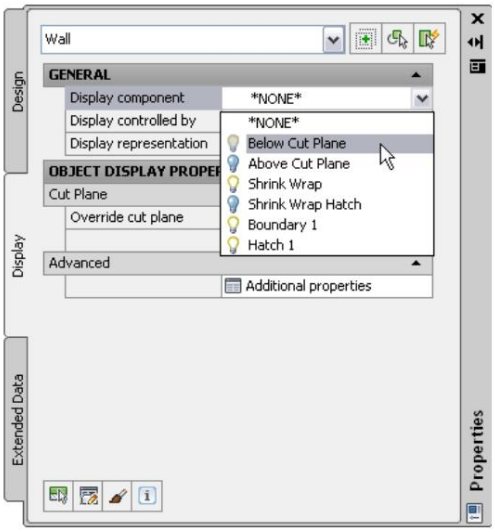
Se você deseja...	**Então ...**
altere um ou mais dis- configurações de propriedade para um componente de exibição de objeto específico (ou altere a configuração de visibilidade para vários componentes)	continue para a etapa 6. reproduza as
visualize ou modifique as propriedades de exibição que se aplicam a todo o objeto no nível atualmente especificado pelo valor de Display controlado por	para Componente de exibição, selecione *NENHUM* e, na categoria Propriedades de exibição do objeto, altere o valor ou clique na planilha, mas tonelada para qualquer propriedade ou conjunto de propriedades que você deseja modificar. As propriedades mostradas nesta categoria dependem do tipo de objeto selecionado. Para obter informações detalhadas sobre como modificar as propriedades de exibição para um tipo de objeto específico, consulte o tópico de Ajuda relevante, como Paredes ou Portas. Cada um desses tópicos de objeto contém subtópicos para cada categoria de propriedade de exibição. Por exemplo, para obter instruções sobre como alterar as configurações

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
	na guia Outro para um objeto de parede, consulte Especificando a exibição de outras características de uma parede na página 1230.

6 Para alterar uma ou mais configurações de propriedade de exibição para um determinado componente de exibição de objeto, primeiro use um dos seguintes métodos para selecioná-lo:

ÿ Se um objeto já estiver selecionado, na categoria Geral na guia Exibir, selecione um componente na lista suspensa Componente de exibição.



A cor do ícone da lâmpada que precede cada nome de componente indica se o componente está visível (amarelo) ou não (azul) na representação de exibição atual. Quando a lista estiver aberta, você pode clicar em um ou mais desses ícones para alterar a configuração de visibilidade do(s) componente(s) associado(s). Suas alterações entram em vigor no desenho quando você fecha a lista suspensa clicando no nome de um componente, pressionando *Enter* ou clicando em qualquer lugar fora da lista. Pressionar *Esc* fecha a lista e cancela quaisquer alterações de configuração de visibilidade feitas enquanto a lista estava aberta.

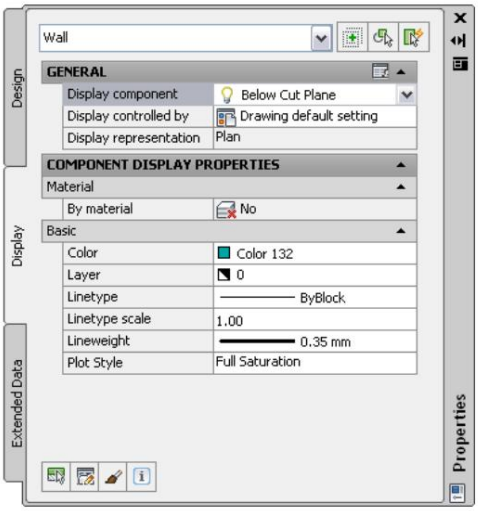
Machine Translated by Google

DICA Uma hachura pode obscurecer outros componentes, que podem ser selecionados inadvertidamente quando você clica na hachura na área de desenho. Portanto, a lista suspensa é o método preferido para selecionar componentes de hachura sólida. Observe também que a lista suspensa contém apenas componentes cuja aparência é controlada pelo sistema de exibição. Clicar na área de desenho pode resultar na seleção de um objeto ou componente cuja exibição não pode ser modificada por meio da guia Exibir (como blocos MV, blocos personalizados, objetos do AutoCAD e outras entidades). Nesses casos, uma mensagem de erro identificará o motivo da seleção ser inválida.

ÿ Se nenhum objeto for selecionado, na parte inferior da guia Exibir, clique em , e, em seguida, clique no componente de exibição no desenho área.

ÿ Independentemente de um objeto estar selecionado, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de desenho, clicar em Selecionar componente e, a seguir, clicar no componente de exibição que deseja modificar.

Guia Exibir com componente de exibição de objeto selecionado



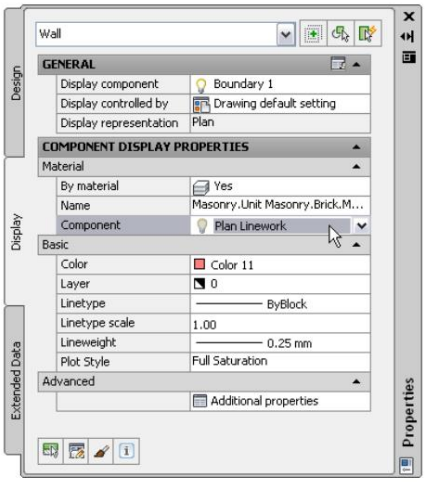
OBSERVAÇÃO As configurações de propriedade mostradas na guia Exibir para um componente selecionado são específicas do sistema de exibição. Na maioria dos casos, essas configurações não serão iguais às configurações (padrão ou substitutas) para camadas associadas no Gerenciador de propriedades de camada.

Machine Translated by Google

7 Insira ou selecione um novo valor para qualquer propriedade de exibição que deseja alterar. Os resultados de suas alterações são imediatamente visíveis na área de desenho. Observe que as propriedades mostradas na guia Exibir variam dependendo do objeto e do componente selecionado. A maioria é auto-explicativa. Para obter informações detalhadas sobre como modificar as propriedades de exibição para um tipo de objeto específico, consulte o tópico de Ajuda relevante, como Paredes ou Portas. Cada um desses tópicos de objeto contém subtópicos para as categorias aplicáveis de propriedades de exibição. Por exemplo, o tópico Paredes inclui subtópicos separados para Especificação da camada, cor e tipo de linha de uma parede na página 1225 e Especificação da hachura para componentes de uma parede na página 1226.

Machine Translated by Google

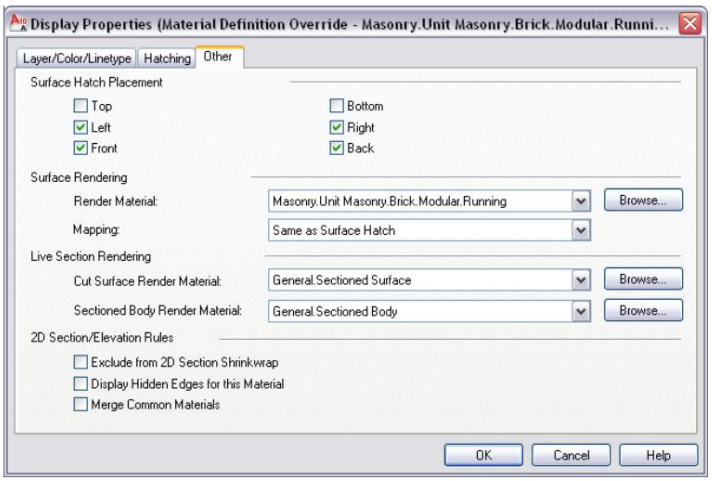
OBSERVAÇÃO Se o valor de By Material for Yes, suas alterações serão aplicadas a todos os objetos com componentes de exibição controlados pela definição de material identificada pela propriedade Name, independentemente do valor de Display controlado por. Isso é chamado de substituição de definição de material. Quando Por material é Sim, você pode acessar a lista suspensa de componentes de exibição de material e alterar suas configurações de visibilidade usando a mesma técnica descrita para componentes de exibição na etapa anterior.



Nesse caso, a guia Exibir também inclui uma categoria Avançado em qual a caixa de diálogo do botão da planilha Propriedades acessa um Adicionais onde você pode visualizar e modificar as propriedades de exibição associadas à definição do material, como posicionamento de hachura de superfície e renderização de superfície, conforme mostrado abaixo. Para obter instruções detalhadas, consulte Criando e editando definições de material na página 905.

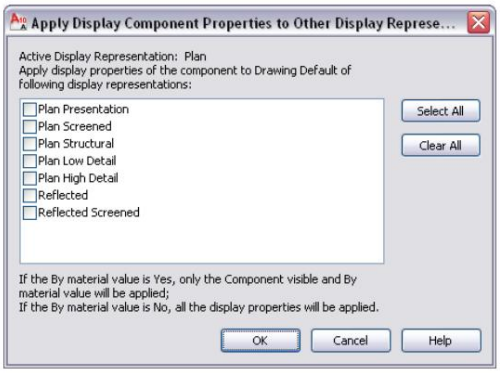
Outra guia para substituição de definição de material

Machine Translated by Google



8 Se você deseja aplicar suas alterações a outras representações de exibição no mesmo nível indicado pelo valor Display controlado por, clique no botão da planilha na barra de título da categoria Geral. (Observe que o botão da planilha está disponível apenas quando um componente de exibição é selecionado e a planilha lista apenas as representações de exibição que podem ser aplicadas a esse componente.)

Planilha para aplicar alterações a outras representações de exibição



9 Na planilha, selecione as representações de exibição às quais deseja aplicar as alterações e clique em OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se o valor de Por material for Sim, apenas essa configuração e a configuração Component visível serão aplicadas às representações de exibição selecionadas. Se o valor de Por material for Não, todas as configurações de propriedade de exibição do componente serão aplicadas às representações de exibição selecionadas.

Estrutura do sistema de exibição

Você usa o sistema de exibição para gerenciar propriedades de exibição e visualizar atribuições de objetos em seu projeto. Você também pode criar novos agrupamentos para fins de exibição.

Elementos do sistema de exibição

O sistema de exibição tem 3 elementos principais:

ÿ Uma representação de exibição, que controla como um objeto individual, como uma porta ou uma parede, é exibido

ÿ Um conjunto de exibição, que é um grupo de representações de exibição de objetos

ÿ Uma configuração de exibição, que é uma coleção de conjuntos de exibição atribuídos a direções de visualização específicas

Esses 3 elementos são hierárquicos: cada configuração de exibição contém vários conjuntos de exibição e cada conjunto de exibição contém várias representações de exibição. Para usar uma configuração de exibição, você a atribui a uma viewport.
Os objetos na viewport usam as propriedades de exibição especificadas na configuração de exibição.

Configurações de exibição predefinidas em modelos

Você usa diferentes configurações de exibição para diferentes tarefas, como esboços e plotagens. Você também usa diferentes configurações de exibição para diferentes tipos de desenhos, como plantas baixas, modelos 3D e elevações.

O AutoCAD Architecture inclui modelos com configurações de exibição predefinidas aplicadas a viewports. Essas configurações são criadas para tarefas típicas de arquitetura e tipos de desenho. Você pode usar as configurações e viewports fornecidas pelos modelos ou pode modificar as configurações do sistema de exibição para atender aos padrões do seu escritório. Se você deseja criar suas próprias configurações de exibição, pode iniciar um desenho do zero ou de um modelo que não contém configurações de exibição predefinidas.

Machine Translated by Google

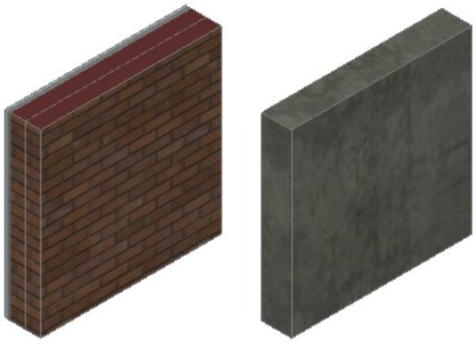
Materiais e o Sistema de Exibição

Uma definição de material é um grupo de configurações para as propriedades de exibição de um material do mundo real, como vidro, tijolo ou madeira. As configurações definem como os componentes atribuídos ao material aparecem em cada vista.

O recurso de materiais funciona com o sistema de exibição para simplificar o processo de personalização da exibição de desenhos. Em vez de especificar propriedades individuais, você pode controlar a exibição de objetos de acordo com os materiais atribuídos aos componentes físicos dos objetos.

Por exemplo, você pode atribuir tijolo como material para todas as paredes cujos componentes consistem neste material. As propriedades de exibição dos tijolos são personalizadas para se parecerem com uma parede de tijolos típica. Ao atribuir o material às paredes, você evita a necessidade de personalizar as propriedades de exibição de cada parede que usa material de tijolo. Além disso, se os materiais forem alterados durante o projeto, você poderá reatribuir os componentes ao novo material.

Componentes de parede com materiais de tijolo e concreto atribuídos



Os estilos de amostra nos catálogos do AutoCAD Architecture contêm materiais predefinidos atribuídos a seus componentes. Use esses materiais em seus desenhos, personalize-os ou crie seus próprios materiais. Para obter mais informações, consulte Criando e editando definições de material na página 905.

Configurações de exibição em referências externas

Você não pode alterar uma configuração de exibição em uma referência externa enquanto a reedita a partir de seu desenho hospedeiro. Você pode abrir o Gerenciador de exibição e fazer alterações, mas elas não serão salvas quando a referência externa for salva e fechada no desenho hospedeiro. Para fazer alterações nas configurações de exibição em referências externas, você precisa abrir o desenho de referência externa diretamente, fazer as alterações e salvá-lo. A referência externa deve então ser recarregada para atualizar as alterações

Machine Translated by Google

Representações de Exibição

Uma representação de exibição define como os componentes que compõem um objeto são desenhados. No CAD tradicional e no desenho manual, um único objeto, como uma porta, normalmente é desenhado várias vezes em desenhos diferentes. Nesses desenhos, cada instância de uma porta é uma coleção separada de linhas de trabalho. No AutoCAD Architecture, você pode criar um objeto que muda a forma como ele se desenha dependendo da representação de exibição usada para representar esse objeto.

Exibir componentes de objetos AEC

A maioria dos objetos AEC são compostos de componentes individuais. Por exemplo, uma porta tem os seguintes componentes: painel de porta, moldura, batente, batente, vidro e soleira. Uma porta também pode ter muntins.

Cada componente de um objeto possui propriedades físicas e gráficas que ajudam a determinar a representação de exibição desse objeto.

ÿ As propriedades físicas de um objeto controlam largura, altura, forma e localização do objeto no desenho.

ÿ As propriedades gráficas controlam a visibilidade (ativado/desativado), camada, cor e tipo de linha.

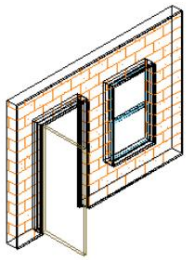
Normalmente, você decide as propriedades físicas de um objeto ao criá-lo. Por exemplo, você especifica o tamanho de uma porta e sua localização em uma parede. Você controla as propriedades gráficas de um objeto em sua representação de exibição. Você pode definir várias representações de exibição para o mesmo objeto.

Representações de exibição e direções de exibição

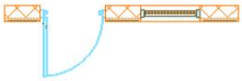
Uma representação de exibição não depende da direção da visão, embora geralmente seja projetada com uma visão específica em mente.

Machine Translated by Google

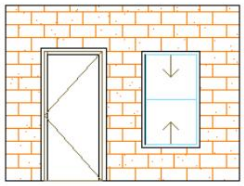
Objetos exibidos de diferentes direções de exibição que usam diferentes representações de exibição



Model display representations for wall, door, and window shown in 3D from an isometric view direction



Plan display representations for wall, door, and window shown in 2D from a plan view direction



Elevation display representations for wall, door, and window shown in 2D from a front view direction

Por que a maioria dos objetos tem várias representações de exibição

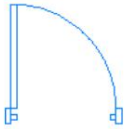
Todos os objetos têm representações de exibição predefinidas. A maioria dos objetos tem representações de exibição de Plano, Modelo e Refletida, porque essas são as situações de projeto mais comuns. Alguns objetos, como câmeras e objetos AEC de referência, possuem apenas uma representação geral, pois a exibição desses objetos não muda em visualizações diferentes.

Um único objeto pode ser desenhado de várias maneiras, dependendo das necessidades de diferentes tipos de desenho. Por exemplo, a representação de exibição da planta desenha os componentes do painel da porta, moldura, batente e giro. A representação de exibição nominal desenha os componentes do painel da porta, moldura e giro. Embora ambas as representações desenhem o painel da porta, cada uma o desenha de maneira diferente. O plano

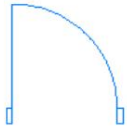
Machine Translated by Google

a representação desenha um painel de porta como um retângulo, enquanto a representação Nominal o desenha como uma única linha.

Porta mostrada nas representações de exibição de plano e nominal



door in Plan display representation showing frame, panel, swing, and stop



door in Nominal display representation showing frame, panel, and swing

A representação de exibição de planta é apropriada para visualizações bidimensionais (2D) quando os componentes devem ser exibidos a partir de uma vista de planta (superior). A representação de exibição nominal é apropriada para vistas 2D quando uma quantidade limitada de detalhes é necessária na vista de planta. Por exemplo, configurações de exibição destinadas a plotagem em escalas pequenas, onde os detalhes dos objetos podem ser obscurecidos, geralmente usam a representação de exibição Nominal.

Representações de exibição padrão

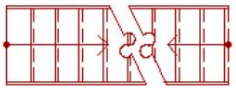
As representações de exibição disponíveis para um objeto e os nomes dessas representações são baseados nas formas que você pode precisar para visualizar o objeto.
As representações de exibição podem incluir diferentes componentes de um objeto ou opções de exibição adicionais.

Por exemplo, as propriedades de exibição de escadas na representação de exibição de planta incluem configurações para marcas de quebra e outros símbolos de escada. As marcas de quebra aparecem apenas em desenhos de vista superior 2D, portanto, outras representações de exibição, como Modelo e Elevação, não contêm configurações para marcas de quebra. Da mesma forma, os objetos que nunca exibem marcas de quebra não têm configurações para eles em suas representações de exibição de plano.

Machine Translated by Google

A representação de exibição do plano para escadas inclui opções para marcas de quebra

zigzag break
mark



curved break
mark

Personalizando a exibição de um objeto

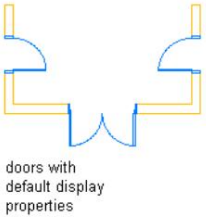
Se você não usar materiais para controlar a exibição, personalize a aparência de um objeto alterando suas propriedades de exibição para a representação de exibição. Por exemplo, você pode desativar o batente da porta na representação de exibição da planta; especifique se o balanço é reto ou em arco; especifique a porcentagem aberta; ou altere a camada, a cor e o tipo de linha do balanço.

Para alterar a exibição de um objeto, você especifica como as alterações são aplicadas às instâncias do objeto no desenho. Você faz isso especificando a origem das propriedades de exibição para a representação de exibição selecionada.

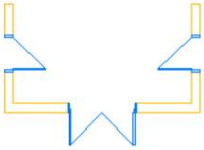
ÿ Para aplicar as alterações às propriedades de exibição padrão do objeto, personalize as configurações padrão do desenho. As alterações afetam todas as instâncias do objeto no desenho.

Machine Translated by Google

As propriedades de exibição padrão do desenho afetam todas as instâncias de um objeto



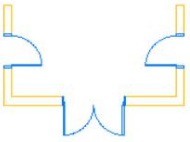
doors with
default display
properties



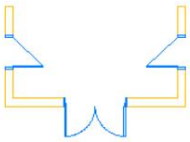
doors with
straight swing
specified in
drawing display
properties

ÿ Para aplicar as alterações a todas as instâncias do objeto que têm o mesmo estilo, substitua as configurações padrão do desenho pelas propriedades de exibição do estilo do objeto.

Alterações nas propriedades de exibição de um estilo afetam todos os objetos desse estilo



doors with
default display
properties

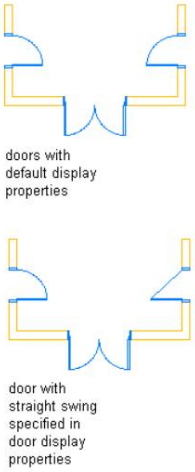


doors with
straight swing
specified in
door style display
properties

Machine Translated by Google

ÿ Para aplicar as alterações somente ao objeto selecionado, substitua as configurações padrão do desenho ou as propriedades de exibição de estilo pelas propriedades de exibição do objeto.

As propriedades de exibição de um objeto se aplicam somente a esse objeto



Os objetos usam as propriedades de exibição padrão, a menos que as propriedades sejam substituídas pelas propriedades de exibição de um estilo de objeto ou de um objeto individual. Geralmente, você personaliza as propriedades de exibição dos estilos de objeto para que a aparência de diferentes tipos do mesmo objeto seja consistente em todo o desenho. Pode ser necessário substituir as propriedades de exibição do estilo de um objeto individual para obter determinados resultados.

Conjuntos de Exibição

Conjuntos de exibição são coleções de representações de exibição de objetos. Um conjunto de exibição determina quais objetos são visíveis e como os objetos, como montagens de parede que incluem portas e janelas, são exibidos em diferentes visualizações.

Representações de exibição incluídas em um conjunto de exibição

Um conjunto de exibição geralmente contém representações de exibição que são apropriadas para tarefas específicas ou tipos de desenho. Por exemplo, o conjunto de exibição refletida contém representações de exibição para objetos normalmente incluídos em uma planta de forro refletido. Este conjunto de exibição usa a representação de exibição refletida para a maioria

Machine Translated by Google

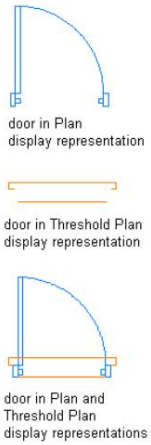
esses objetos, mas usa a representação de exibição de planta para outros objetos, como membros estruturais, que aparecem da mesma forma em vistas de planta e refletidas.

Um conjunto de exibição pode conter mais de uma representação de exibição para um objeto. Por exemplo, um conjunto de exibição para plotar uma planta baixa pode incluir as representações de exibição de Planta e Plano de Limiar para portas.

ÿ A representação de exibição do plano contém componentes para o painel da porta, enquadrar, parar e balançar.

ÿ A representação de exibição do plano de limite contém componentes para o soleiras internas e externas da porta.

Planta e Limiar Representações de exibição de planta usadas sozinhas e juntas para exibir uma porta



Se um conjunto de exibição não contiver representações de exibição para um objeto, o objeto não será exibido quando esse conjunto de exibição for usado. Por exemplo, um conjunto de exibição para uma planta de forro refletido não precisa de representações para guarda-corpos, que normalmente não são mostrados nesses desenhos.

Conjuntos de Exibição e Direção da Visualização

Um conjunto de exibição não depende da direção da visão, embora geralmente seja projetado com uma visão específica em mente. Por exemplo, um conjunto de exibição refletido destina-se a ser usado para exibir objetos da direção da vista superior em uma planta de forro refletido.

Da mesma forma, um conjunto de exibição de plano pode conter representações de exibição de plano para vários objetos destinados a visualizações superiores bidimensionais (2D).
Um conjunto de exibição de modelo tridimensional (3D) pode conter a exibição do modelo

Machine Translated by Google

representação de vários objetos. As representações de exibição incluídas em um conjunto de exibição dependem de quais representações estão disponíveis para cada objeto e se os objetos precisam ser desenhados de forma diferente a partir de diferentes direções de exibição.

Conjuntos de exibição padrão

Desenhos baseados em modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm conjuntos de exibição para muitas finalidades. Todos os desenhos, mesmo aqueles que não são criados a partir de modelos, contêm os seguintes conjuntos de exibição padrão: Elevação, Modelo, Detalhe alto do modelo, Detalhe baixo do modelo, Planta, Detalhe alto da planta, Detalhe baixo da planta e Refletido. Esses conjuntos de exibição contêm representações de exibição para cada objeto com base nas situações de design mais comuns.

Configurações de exibição

Uma configuração de exibição é uma coleção de conjuntos de exibição atribuídos a direções de exibição.

Configurações de exibição, viewports e modelos

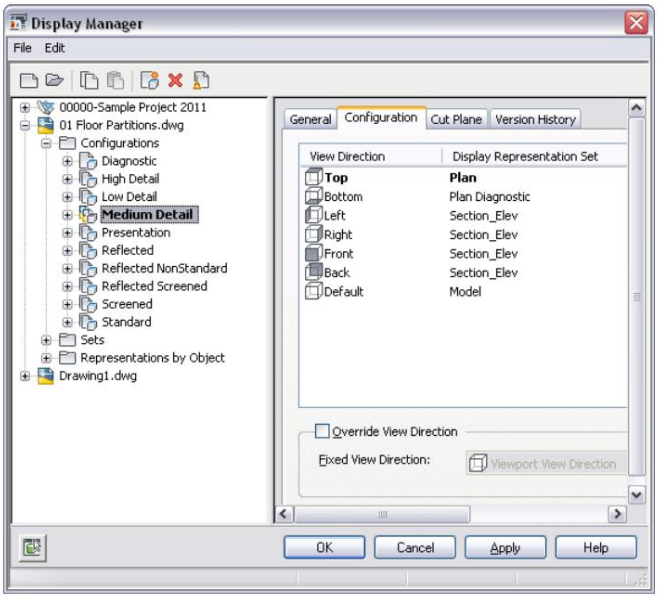
Uma configuração de exibição normalmente é criada para uma tarefa de projeto ou tipo de desenho específico. Para usar uma configuração de exibição, você a atribui a uma viewport. Desenhos baseados em modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm guias de layout com viewports às quais são atribuídas as configurações de exibição apropriadas. Você pode usar a configuração atribuída a uma viewport, atribuir uma diferente ou personalizar a configuração.

Conjuntos de Exibição Atribuídos a Direções de Visualização

Você pode identificar o conjunto de exibição atribuído a cada direção de exibição usando o Gerenciador de exibição. O Display Manager é um utilitário para gerenciar elementos do sistema de exibição. A ilustração a seguir mostra um desenho com duas configurações de exibição, detalhe médio e padrão.

Machine Translated by Google

Exemplos de configurações de exibição no Gerenciador de exibição



No gerenciador de exibição, a viewport ativa no desenho (em negrito) é atribuída à configuração de exibição de detalhes médios. No painel esquerdo, os conjuntos de exibição usados são listados abaixo do nome da configuração. Um ícone ao lado de cada conjunto de exibição indica a direção da vista à qual o conjunto de exibição é aplicado. A guia Configuração no painel direito mostra a direção da exibição para a qual cada conjunto de exibição é mapeado. Neste exemplo, a direção da vista atual no desenho é Top, que usa o conjunto de exibição Plan. Os objetos na viewport ativa são mostrados usando as representações de exibição no conjunto de exibição Plan.

Se a direção da vista na viewport ativa for alterada para Front, os objetos são mostrados usando as representações de exibição no conjunto de exibição Section_Elev.
Isso também ocorre quando a direção da vista na viewport ativa é alterada para Direita, Esquerda ou Trás.

O conjunto de exibição atribuído à direção de exibição padrão é usado quando qualquer direção de exibição diferente das seis exibições ortogonais é selecionada ou quando uma direção de exibição não é atribuída a um conjunto de exibição. Se a direção da vista da viewport ativa for alterada para Inferior, os objetos serão exibidos usando o conjunto de exibição atribuído à direção de exibição padrão — o conjunto de exibição do modelo.

Para obter mais informações sobre o Gerenciador de exibição, consulte O Gerenciador de exibição na página 800.

Machine Translated by Google

Exibindo objetos em uma viewport

A configuração de exibição, a viewport atual e o objeto interagem da seguinte maneira para determinar o que é mostrado em uma viewport:

ÿ A viewport ativa tem uma direção de visualização atual e uma configuração de exibição atual. Por exemplo, a direção da vista é Superior e a configuração de exibição é Detalhes médios.

ÿ A configuração de exibição tem um ou mais conjuntos de exibição e usa o conjunto de exibição atribuído à direção de exibição atual. Por exemplo, na configuração de exibição de detalhes médios, o conjunto de exibição do plano é atribuído à exibição superior.

ÿ O conjunto de exibição tem representações de exibição associadas e seleciona a(s) representação(ões) associada(s) ao objeto que precisa ser mostrado. Por exemplo, no conjunto de exibição de planta, portas, janelas e paredes usam suas representações de exibição de planta.

ÿ O objeto é mostrado na viewport ativa usando a exibição apropriada representação(ões) e propriedades de exibição.

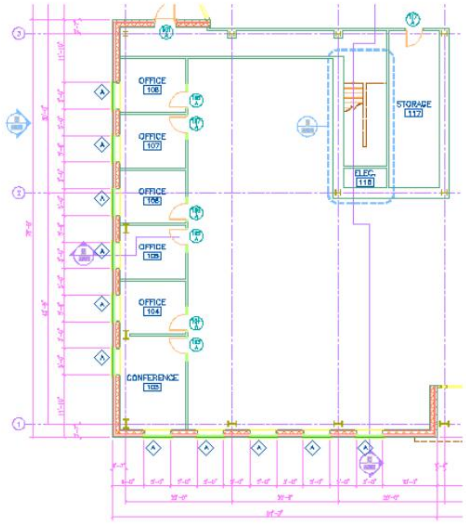
Exemplos de direções de exibição que usam diferentes conjuntos de exibição

Uma configuração de exibição atribui conjuntos de exibição a direções de exibição específicas. Quando uma direção de visualização é selecionada, as representações de exibição no conjunto de exibição determinam como cada objeto é exibido na viewport.

Por exemplo, a ilustração a seguir mostra uma viewport atribuída à configuração de exibição Plot e à direção da vista superior. Nesta ilustração, os objetos são mostrados com uma representação de exibição de plano.

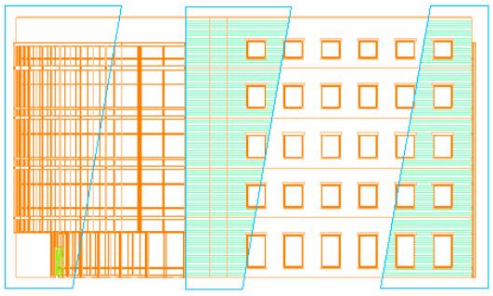
Machine Translated by Google

Objetos da vista superior usando um conjunto de exibição para vistas de planta



Se a direção da vista frontal for selecionada nesta viewport, os mesmos objetos serão exibidos com uma representação de exibição de elevação.

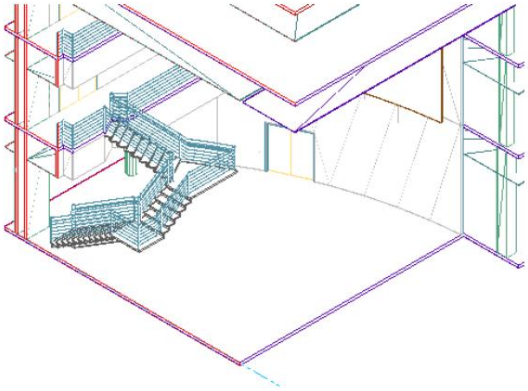
Objetos da vista frontal usando um conjunto de exibição para vistas de elevação



Se a direção de vista SW Isometric for selecionada, os mesmos objetos são exibidos com uma representação tridimensional (3D).

Machine Translated by Google

Objetos da vista isométrica SW usando um conjunto de exibição para vistas do modelo



Configuração de Exibição Padrão

As configurações de exibição em um desenho dependem do modelo usado para criar o desenho. Um desenho que não é criado a partir de um modelo contém a configuração de exibição padrão, que inclui os conjuntos de exibição de planta e modelo.

O Gerenciador de Exibição

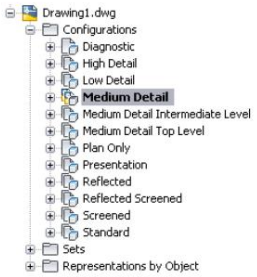
O Gerenciador de exibição é o local central das informações do sistema de exibição para seu desenho no AutoCAD Architecture. Você usa o Gerenciador de exibição para criar e modificar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição.
Você também pode atribuir uma configuração de exibição a uma viewport e visualizar como os objetos são exibidos em diferentes representações. Você pode redimensionar a janela do Gerenciador de exibição e os painéis esquerdo e direito conforme necessário para visualizar as informações de exibição.

Painel Esquerdo do Gerenciador de Exibição

O painel esquerdo do Gerenciador de exibição organiza as informações de exibição de seus desenhos em uma visualização em árvore hierárquica. Você pode adicionar, limpar, renomear, copiar e enviar componentes do sistema de exibição na exibição em árvore. À medida que você seleciona itens no painel esquerdo, o painel direito é atualizado adequadamente.

Machine Translated by Google

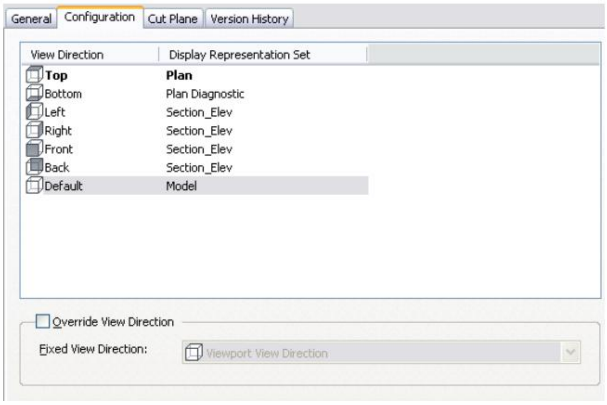
Painel esquerdo mostrando uma exibição em árvore das configurações de exibição e seus componentes



Painel Direito do Gerenciador de Exibição

As informações exibidas no painel direito do Gerenciador de exibição dependem do que você selecionar no painel esquerdo. Você pode visualizar os conjuntos de exibição e direções de exibição mapeadas associadas a cada configuração de exibição. Você pode visualizar as representações de exibição de diferentes objetos e acessar as propriedades de exibição gráfica padrão dos objetos em seus desenhos. Você também pode visualizar como um objeto é exibido.

Painel direito mostrando detalhes de uma configuração de exibição selecionada



Exibir ícones de direção no Gerenciador de exibição

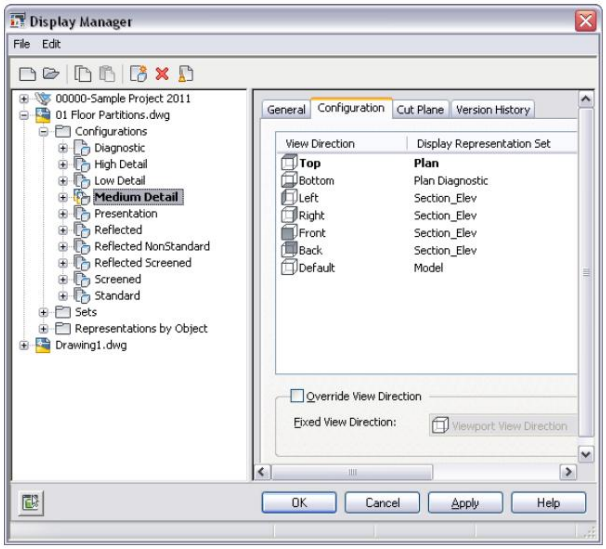
Os ícones usados com conjuntos de exibição e direções de exibição identificam como um conjunto de exibição é usado em uma configuração. Quando você expande uma configuração de exibição, os conjuntos de exibição usados nela são mostrados. O ícone ao lado de cada conjunto de exibição indica a direção de exibição à qual ele é aplicado na configuração de exibição.

No exemplo a seguir, o conjunto de exibição do modelo é aplicado à direção da vista padrão. O painel direito mostra que o conjunto de exibição Section_Elev é aplicado a

Machine Translated by Google

as direções de visualização frontal, traseira, esquerda e direita. O conjunto de exibição Plan é aplicado à direção da vista superior. No painel direito, os ícones correspondem às seis direções de visualização ortogonais e à direção de visualização padrão.

Usando ícones para identificar as direções de exibição às quais os conjuntos de exibição são aplicados



Abrindo o gerenciador de exibição

Use este procedimento para abrir o Gerenciador de exibição.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .
2. Mova e redimensione o Gerenciador de exibição ou redimensione os painéis conforme necessário para exibir informações de exibição.

Visualizando Configurações de Exibição

Use este procedimento para visualizar as configurações de exibição disponíveis no desenho atual. As configurações de exibição dependem do modelo usado para criar o desenho. Um desenho não criado a partir de um modelo contém a configuração de exibição padrão, que inclui os conjuntos de exibição de modelo e planta.

Machine Translated by Google

Os seguintes ícones podem ser atribuídos a uma configuração de exibição:

Ícone	Descrição
	Configuração de exibição de exibição múltipla
	Configuração de exibição de exibição fixa
	Configuração de exibição de múltiplas vistas (desenho padrão)
	Configuração de exibição de vista fixa (desenho padrão)
	Conjunto de exibição padrão usado na configuração de exibição. Este conjunto é usado para todas as visualizações que não estão conectadas a um conjunto de exibição.
	Conjunto de exibição usado para a visão superior da configuração de exibição.
	Conjunto de exibição usado para a exibição inferior da configuração de exibição.
	Conjunto de exibição usado para a exibição do lado esquerdo da configuração de exibição ação.
	Conjunto de exibição usado para a visão lateral direita da configuração de exibição.
	Conjunto de exibição usado para a vista frontal da configuração de exibição.
	Conjunto de exibição usado para a visão traseira da configuração de exibição.
	Conjunto de exibição usado para várias exibições da configuração de exibição, mas não como o conjunto de exibição padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Configurações e selecione uma configuração.

Machine Translated by Google

3 Clique na guia Configuração.

O painel esquerdo lista os conjuntos de exibição incluídos na configuração. O painel direito lista os conjuntos de exibição atribuídos a cada direção de visualização. Se um conjunto de exibição não estiver listado ao lado de uma direção de visualização, o conjunto de exibição para a direção de visualização padrão será usado quando essa direção de visualização for selecionada. A direção de visualização padrão também é usada para qualquer direção de visualização diferente das seis visualizações ortogonais.

4 Clique na guia Plano de corte.

A guia Plano de corte contém configurações para a altura do plano de corte e a altura acima e abaixo do plano de corte que são incluídas nas vistas quando você atribui esta configuração de exibição.

Se você estiver trabalhando com um projeto, também poderá calcular o plano de corte com base nas alturas do nível do projeto. Para obter mais informações, consulte Planos de corte globais na página 536.

5 Se você estiver trabalhando com um projeto e usar padrões de projeto, poderá usar a guia Histórico da versão para modificar o histórico da versão da configuração de exibição.

Para obter mais informações, consulte Padrões de projeto na página 585.

6 Clique em OK.

Visualizando conjuntos de exibição

Use este procedimento para visualizar os conjuntos de exibição no desenho atual.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Conjuntos e selecione um conjunto de exibição.

Os ícones próximos aos nomes dos conjuntos de exibição no painel esquerdo indicam se um conjunto de exibição é usado em uma configuração de exibição no desenho atual. O ícone com uma marca de seleção verde indica que um conjunto de exibição foi atribuído. O ícone com um ponto verde indica que um conjunto de exibição é um conjunto padrão. Embora os conjuntos padrão possam ser renomeados, eles não podem ser excluídos.

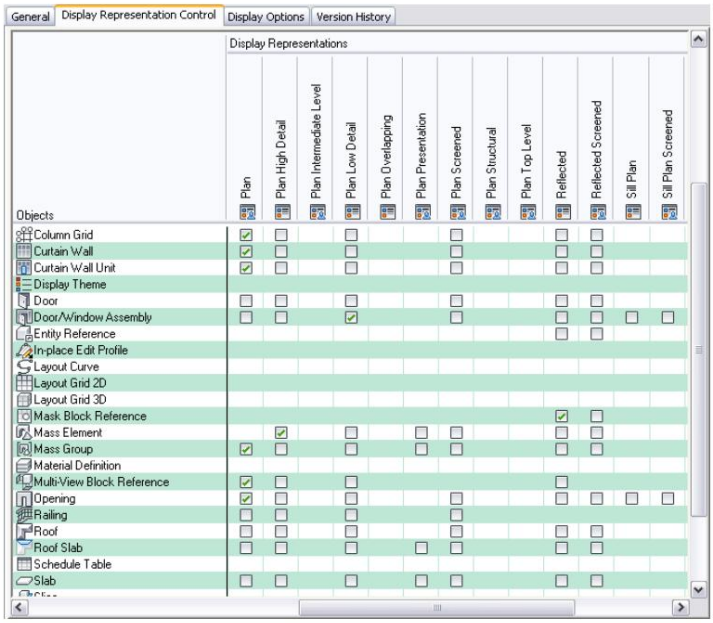
3 Clique na guia Exibir controle de representação.

O painel direito contém uma matriz que lista cada objeto e representação de exibição. Uma marca de seleção sob uma representação de exibição indica que o conjunto de exibição usa essa representação para mostrar o

Machine Translated by Google

objeto correspondente. Por exemplo, no conjunto de exibição do Modelo, a maioria dos objetos usa as representações de exibição do Modelo.

Exibir representações selecionadas para cada objeto no conjunto de exibição do modelo



Conjuntos de exibição podem ter diferentes ícones dependendo de sua função no desenho:

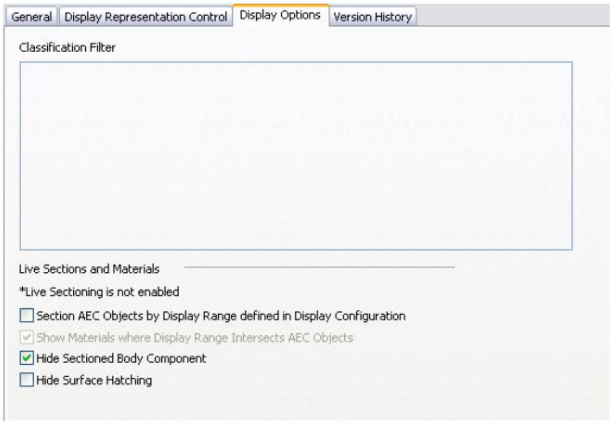
Ícone	Descrição
	O conjunto de exibição é um conjunto de exibição padrão e não pode ser excluído.
	O conjunto de exibição é usado atualmente em uma configuração de exibição no desenho.
	O conjunto de exibição é um conjunto de exibição padrão e é usado atualmente em uma configuração de exibição no desenho.
	O conjunto de exibição não é um conjunto de exibição padrão nem é usado em uma configuração de exibição no desenho.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Opções de exibição.

As configurações nesta guia permitem filtrar objetos por sua classificação. Além disso, você pode especificar as configurações que afetam como os materiais são exibidos ao gerar uma vista de seção viva de um modelo de construção.

Opções de exibição especificadas para um conjunto de exibição selecionado



5 Se você estiver trabalhando com um projeto e usar padrões de projeto, poderá usar a guia Histórico da versão para modificar o histórico da versão do conjunto de exibição.

Para obter mais informações, consulte Padrões de projeto na página 585.

6 Clique em OK.

Visualizando Representações de Exibição

Use este procedimento para visualizar as representações de exibição no desenho atual.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representações por objeto e selecione um objeto.

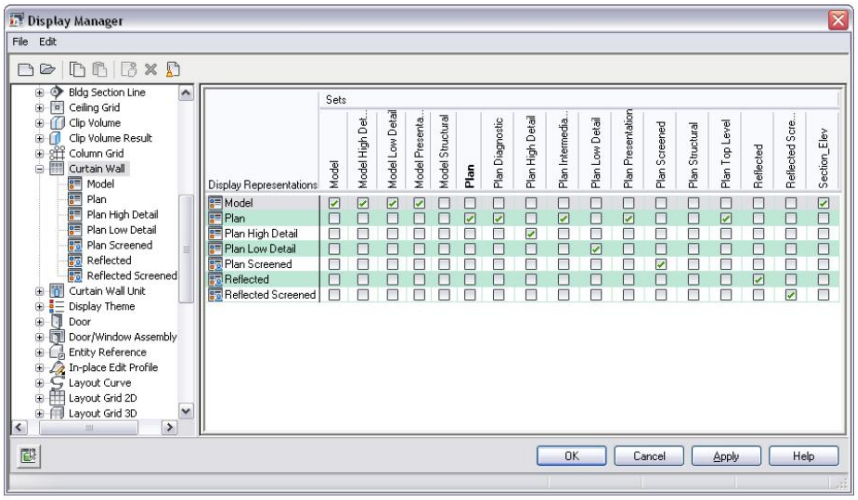
Machine Translated by Google

As representações de exibição podem ter ícones diferentes, dependendo de sua função no desenho:

Ícone	Descrição
	Representação de exibição padrão com propriedades que o usuário pode definir.
	Representação de exibição definida pelo usuário com propriedades que o usuário pode definir.
	Representação de exibição sem propriedades definíveis pelo usuário.

No painel direito, as linhas listam as representações de exibição existentes para esse objeto e as colunas listam os conjuntos de exibição. Uma marca de seleção em um conjunto de exibição indica que a representação de exibição é usada nesse conjunto de exibição. Uma representação de exibição pode ser usada em vários conjuntos de exibição.

Representações de exibição de parede cortina usadas em conjuntos de exibição



O ícone ao lado do nome da representação de exibição indica se é uma representação de exibição predefinida ( ) ou personalizado representação de exibição ( ).

3 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Visualizando um objeto em uma representação de exibição

Use este procedimento para ver como um objeto aparece em diferentes representações de exibição e direções de exibição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 clique .

3 Reposicione o Visualizador flutuante e o Gerenciador de exibição para que ambos são visíveis.

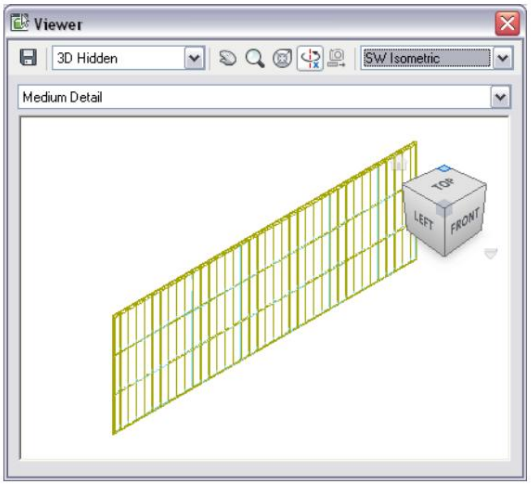
4 Expanda Representações por objeto e selecione um objeto.

5 No painel direito, selecione uma representação de exibição.

OBSERVAÇÃO As substituições da representação de exibição padrão, feitas nas propriedades de exibição de um estilo de objeto ou de um objeto individual, não são exibidas no Gerenciador de exibição.

O Visualizador Flutuante exibe o objeto na representação de exibição.

Visualizador flutuante exibindo uma parede cortina



6 Use os controles no Visualizador flutuante para visualizar o objeto de diferentes direções de visão e com linhas ocultas removidas ou com sombreamento.

Machine Translated by Google

7 Repita as etapas 4 e 5 para visualizar objetos em várias representações de exibição.

8 Clique para fechar o visualizador.

Visualizando a representação de exibição de um objeto em uma exibição

Definir

Use este procedimento para ver como um objeto aparece na representação de exibição do objeto usado em um conjunto de exibição selecionado.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 clique .

3 Reposicione o Floating Viewer e o Display Manager para que ambos fiquem visíveis.

4 Expanda Conjuntos e selecione um conjunto de exibição.

5 Clique na guia Exibir controle de representação.

6 Selecione um objeto.

OBSERVAÇÃO As substituições da representação de exibição padrão, feitas nas propriedades de exibição de um estilo de objeto ou de um objeto individual, não são exibidas no Gerenciador de exibição.

O Floating Viewer exibe o objeto na representação de exibição selecionada para ele no conjunto de exibição.

7 Use os controles no Floating Viewer para visualizar o objeto de diferentes direções de visualização e com linhas ocultas e sombreamento.

8 Repita as etapas 6 e 7 para visualizar outros objetos na representação de exibição usada no conjunto de exibição.

9 Selecione outro conjunto de exibição e repita as etapas 6 e 7 para visualizar os objetos como eles aparecem nesse conjunto de exibição.

10 Clique para fechar o visualizador.

11 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Acessando as propriedades de exibição padrão de um objeto

Use este procedimento para acessar e exibir as propriedades de exibição padrão de uma representação de exibição de um objeto. As propriedades de exibição padrão se aplicam a todas as instâncias do objeto no desenho, a menos que as propriedades sejam substituídas pelo estilo do objeto ou por um objeto individual.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .
2. Expanda Representações por objeto.
3. Expanda um objeto e selecione uma representação de exibição.

   O painel direito do Gerenciador de exibição mostra as propriedades de exibição padrão do objeto para a representação de exibição selecionada.

   OBSERVAÇÃO As substituições da representação de exibição padrão, feitas nas propriedades de exibição de um estilo de objeto ou de um objeto individual, não aparecem nas propriedades de exibição padrão no Gerenciador de exibição.

4. Clique em OK.

Criando e editando configurações de exibição

Uma configuração de exibição é uma coleção de conjuntos de exibição que controla a representação de objetos vistos de diferentes direções em um desenho. Você aplica uma configuração de exibição à viewport na qual deseja que os objetos apareçam. Você também pode selecionar uma configuração de exibição para usar como padrão para o espaço do modelo e novas viewports.

Desenhos baseados em modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm configurações de exibição para tarefas comuns e tipos de desenho. Você pode modificá-los e seus conjuntos de exibição e representações de exibição para atender às suas necessidades.
Você também pode copiar esses elementos do sistema de exibição para usar como base para configurações de exibição personalizadas.

Visão geral do processo: criando uma configuração de exibição

Os modelos do AutoCAD Architecture fornecem configurações de exibição para tarefas comuns de projeto, desenho e produção. Você também pode criar configurações de exibição personalizadas.

O processo de criação de uma configuração de exibição tem as seguintes etapas:

Machine Translated by Google

1 Crie uma configuração de exibição com propriedades padrão.

2 Crie conjuntos de exibição para associar a diferentes direções de visualização.

Embora você possa atribuir conjuntos de exibição a qualquer direção de vista, você geralmente os cria com direções de vista específicas em mente. Por exemplo, você pode querer criar conjuntos de exibição para vistas de planta, elevação e modelo de um modelo de construção. Você pode adicionar mais representações de exibição aos conjuntos de exibição posteriormente.

3 Crie ou modifique representações de exibição para cada objeto que deseja mostrar.

Você cria uma nova representação de exibição duplicando uma representação de exibição existente para um objeto. Use uma representação de exibição semelhante à que você deseja criar para ter menos configurações para modificar.
Embora você possa usar representações de exibição em qualquer direção de vista, você geralmente as cria com direções de vista específicas em mente.

4 Atribua representações de exibição novas, modificadas ou existentes a conjuntos de exibição.

Um conjunto de exibição pode incluir qualquer representação de exibição que você especificar. Os objetos podem usar mais de uma representação em um conjunto de exibição. Lembre-se de que você precisa incluir pelo menos uma representação de exibição para cada objeto que deve aparecer em uma viewport.

5 Atribua conjuntos de exibição para visualizar direções na configuração de exibição.

Você adiciona conjuntos de exibição a uma configuração de exibição atribuindo-os a qualquer uma das seis direções de exibição ortogonal ou à direção de exibição padrão.
O conjunto de exibição atribuído à direção de exibição padrão é usado se nenhum conjunto de exibição for atribuído a uma direção de exibição.

6 Atribua a configuração de exibição a uma viewport.

A configuração de exibição torna-se ativa quando você a atribui a uma viewport. Você pode atribuir uma configuração de exibição a várias viewports.
Você também pode exportar configurações de exibição para outros desenhos.

Dicas para trabalhar com configurações de exibição, conjuntos e Representações

Este tópico fornece sugestões para trabalhar efetivamente com configurações de exibição e seus elementos.

ÿ Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture e os desenhos baseados nesses modelos contêm configurações de exibição para design comum,

Machine Translated by Google

tarefas de desenho e produção e vários tipos de desenho. Se seu desenho não contiver essas configurações de exibição, você poderá importá-las. Para obter mais informações, consulte Configurações de exibição na página 796.

Os modelos e os desenhos baseados neles contêm guias de layout com configurações de exibição atribuídas a viewports para tarefas específicas. Examine seu modelo de construção nesses diferentes layouts para ver se os objetos são exibidos como você deseja.

ÿ Antes de criar ou modificar as configurações de exibição, revise as configurações predefinidas para ver se elas atendem às suas necessidades ou se você pode adaptá-las facilmente ao seu projeto.

ÿ Sempre que possível, use uma configuração de exibição predefinida como base para as configurações criadas. Começar com uma configuração de exibição semelhante à que você precisa ajuda você a trabalhar com eficiência. Você pode modificar apenas as configurações que precisam ser alteradas, em vez de criar tudo do zero.

ÿ Quando você modifica uma representação de exibição, as alterações afetam cada conjunto de exibição e configuração de exibição que usa essa representação. Para aplicar as alterações de forma mais seletiva, crie uma nova representação de exibição para o objeto e atribua-a aos conjuntos de exibição nos quais as alterações devem aparecer.

ÿ Da mesma forma, quando você modifica um conjunto de exibição, as alterações aparecem em cada configuração de exibição que usa o conjunto de exibição. E se você modificar uma configuração de exibição, as alterações aparecerão em todas as viewports às quais a configuração é atribuída. Para aplicar as alterações de forma mais seletiva, crie configurações e conjuntos de exibição personalizados.

ÿ Lembre-se de que as alterações feitas para exibir representações por meio do O Gerenciador de exibição se aplica apenas às propriedades de exibição padrão dos objetos. Alterações nas propriedades de exibição de estilos de objeto e objetos individuais substituem as propriedades de exibição padrão. Além disso, se as propriedades de exibição padrão atribuem um material a componentes de objeto, as propriedades de exibição do material determinam a aparência do objeto.

Criando uma configuração de exibição

Use este procedimento para criar uma configuração de exibição. Você pode criar uma configuração de exibição usando propriedades padrão padrão ou criando uma duplicata de uma configuração existente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição
.

Machine Translated by Google

2 Expanda Configurações.

3 Crie uma configuração de exibição:

Se você quiser …	Então …
criar uma configuração de exibição com propriedades padrão (sem conjuntos de exibição)	clique em Configurações e clique em Novo .
criar uma configuração de exibição a partir de uma configuração de exibição existente	clique na configuração de exibição que deseja copiar e clique em Novo .

4 Insira um nome para a nova configuração de exibição e pressione *ENTER*.

5 Especifique os conjuntos de exibição e representações de exibição para usar neste configuração de exibição:

Se você quiser …	Então …
crie um conjunto de exibição para isso configuração	consulte Criando um conjunto de exibição na página 813.
crie representações de exibição para usar nesta configuração de exibição	consulte Criando uma representação de exibição para um objeto na página 814 e Atribuindo uma representação de exibição a um conjunto de exibição na página 817.
atribuir conjuntos de exibição para ver as direções	consulte Atribuindo um conjunto de exibição a uma direção de visualização na página 821.

6 Clique em OK.

Criando um conjunto de exibição

Use este procedimento para criar um conjunto de exibição. Você pode criar um conjunto de exibição usando propriedades padrão padrão ou criando uma duplicata de um conjunto de exibição existente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expandir conjuntos.

Machine Translated by Google

3 Crie um conjunto de exibição:

Se você deseja …	Então …
crie um conjunto de exibição com propriedades padrão (não contendo representações de exibição)	clique em Conjuntos e clique em Novo .
criar um conjunto de exibição a partir de um conjunto de exibição existente	clique no conjunto de exibição que deseja copiar e clique em Novo.

4 Digite o nome do novo conjunto de exibição e pressione *ENTER*.

5 Especifique as representações de exibição a serem usadas neste conjunto de exibição:

Se você quiser …	Então …
criar representações de exibição para usar nesta exibição definir	consulte Criando uma representação de exibição para um objeto na página 814.
atribuir representações de exibição a este conjunto de exibição	consulte Atribuindo uma representação de exibição a um conjunto de exibição na página 817.
adicionar este conjunto de exibição a uma configuração de exibição	consulte Atribuindo um conjunto de exibição a uma direção de visualização na página 821.
use este conjunto de exibição como um dos conjuntos de exibição padrão	consulte Especificando um conjunto de exibição como um conjunto de exibição padrão na página 822.

6 Clique em OK.

Criando uma representação de exibição para um objeto

Use este procedimento para criar uma representação de exibição para um objeto selecionado. Você cria uma representação de exibição duplicando uma existente para o objeto.

Cada objeto tem uma ou mais representações de exibição, dependendo se o objeto precisa ser alterado em diferentes exibições. Selecione uma representação existente semelhante à que você deseja criar. Dessa forma, as propriedades de exibição ficam disponíveis para você personalizar na nova representação.

Machine Translated by Google

Por exemplo, para criar uma representação de exibição para escadas e usar uma marca de quebra personalizada, duplique uma representação de exibição de planta para escadas que contenha configurações para a marca de quebra.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representações por objeto.

3 No painel esquerdo do Gerenciador de exibição, selecione o objeto para o qual deseja criar a nova representação de exibição.

4 No painel direito, clique com o botão direito na representação de exibição para duplicar e clique em Duplicar.

5 Insira um nome para a nova representação de exibição e pressione *ENTER*.

A nova representação de exibição tem as propriedades de exibição da representação que você duplicou.

A representação de exibição criada no painel direito não é listada no diretório Representações por objeto no painel esquerdo até você fechar e reabrir o Gerenciador de exibição.

6 Clique duas vezes na nova representação de exibição para editar suas propriedades.

Para obter mais informações sobre a edição de propriedades de exibição, consulte Editando uma representação de exibição na página 815.

7 Atribua a representação de exibição aos conjuntos de exibição nos quais eles será usado.

Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma representação de exibição a um conjunto de exibição na página 817.

8 Clique em OK.

Você pode clicar em Aplicar em vez de OK para salvar as alterações e continuar trabalhando no Gerenciador de exibição.

Editando uma representação de exibição

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição padrão de uma representação de exibição:

ÿ Visibilidade (ativada ou desativada) e se a exibição de um componente é controlada por sua atribuição material

ÿ Camada, cor, tipo de linha e espessura de linha

Machine Translated by Google

ÿ Propriedades de exibição que são específicas do objeto e da exibição
representação, como a linha da escada e marca de quebra em representações de exibição de planta de escadas

Por padrão, a camada dos componentes do objeto é a camada 0. A cor e o tipo de linha padrão são ByBlock. Com esses padrões, os componentes do objeto herdam as propriedades de cor e tipo de linha do objeto "pai". Por exemplo, quando a cor e o tipo de linha do componente da moldura da porta são ByBlock, a moldura da porta tem a cor e o tipo de linha do objeto porta. Componentes de objeto não podem existir fora de seu objeto pai, assim como objetos de bloco típicos do AutoCAD.

As alterações feitas em uma representação de exibição se aplicam a cada conjunto de exibição e configuração de exibição que usa a representação de exibição. Para aplicar as alterações de forma mais seletiva, crie uma representação de exibição com base na representação que deseja modificar. Você pode alterar as propriedades de exibição da nova representação e atribuí-la a conjuntos de exibição específicos. Para obter mais informações sobre como criar representações de exibição, consulte Criando uma representação de exibição para um objeto na página 814.

OBSERVAÇÃO As alterações feitas em uma representação de exibição usando este procedimento aplicam-se somente às propriedades de exibição padrão do objeto. Alterações nas propriedades de exibição de estilos de objeto ou de objetos individuais substituem as propriedades de exibição padrão.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representações por objeto.

3 Expanda o objeto que contém a representação de exibição que você deseja editar.

4 Selecione a representação de exibição a ser editada.

As propriedades de exibição que você pode editar dependem do objeto e da representação de exibição selecionada. Por exemplo, uma parede em uma representação de modelo exibe apenas a guia Camada/Cor/Tipo de linha; uma parede em uma representação de planta exibe duas guias adicionais para especificar propriedades de exibição para hachura e componentes de plano de corte.

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha para alterar as propriedades do AutoCAD, incluindo a visibilidade dos componentes do objeto e se sua exibição é controlada pela atribuição de material.

6 Se aplicável, clique em guias como Hatching ou Other para alterar propriedades de exibição específicas do objeto.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre as propriedades de exibição específicas do objeto, consulte os procedimentos para especificar as propriedades de exibição de um estilo de objeto no tópico da Ajuda para cada objeto. Por exemplo, para especificar as propriedades de exibição de estilos de parede, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.

7 Quando terminar de editar as propriedades de exibição, clique em OK.

Atribuindo uma representação de exibição a um conjunto de exibição

Use este procedimento para adicionar ou remover representações de exibição em um conjunto de exibição. As alterações feitas em um conjunto de exibição afetam cada configuração de exibição que usa o conjunto de exibição.

Lembre-se dos seguintes pontos ao adicionar ou remover representações de exibição em um conjunto de exibição:

ÿ Um conjunto de exibição pode usar mais de uma representação de exibição para um objeto. Por exemplo, alguns conjuntos de exibição para vistas de planta incluem representações de exibição de Planta e Limiar para portas.

ÿ Para usar uma representação de exibição para um objeto diferente do atual, certifique-se de limpar a representação de exibição atual após selecionar a nova. Caso contrário, o conjunto de exibição usa as propriedades de exibição de ambas as representações de exibição.

ÿ Se nenhuma representação de exibição for selecionada para um objeto, o objeto não aparecem quando o conjunto de exibição está ativo em uma viewport.

ÿ Se nenhuma caixa de seleção aparecer em uma representação de exibição para um objeto, o objeto não possui a representação de exibição. Por exemplo, objetos como curvas de layout e grades de layout têm apenas uma representação de exibição.

ÿ Você pode comparar dois conjuntos de exibição para ver as diferenças na exibição atribuições de representação. Para obter mais informações, consulte Comparando representações de exibição entre conjuntos de exibição na página 819.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

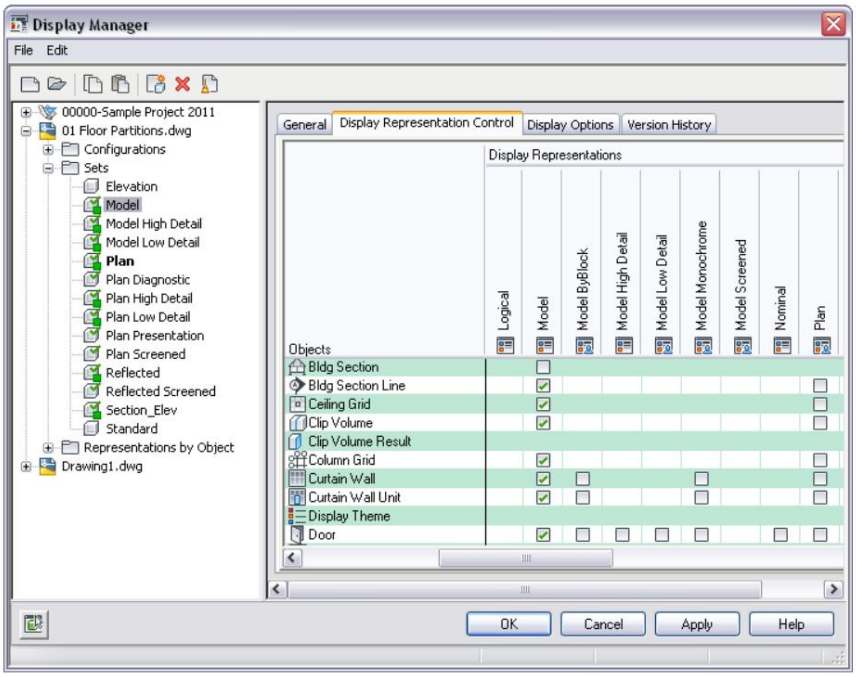
2 Expandir conjuntos.

3 Selecione o conjunto de exibição que deseja editar.

4 Clique na guia Exibir controle de representação.

Machine Translated by Google

Editando um conjunto de exibição



5 No painel direito, adicione ou remova representações de exibição:

Se desejar …	**Então …**
adicionar uma representação de exibição para um objeto ao conjunto de exibição	percorra a lista para encontrar o objeto. Selecione uma representação de exibição para usar. Se nenhuma caixa de seleção aparecer em uma representação de exibição, o objeto não possui a representação de exibição.
remover uma representação de exibição para um objeto no conjunto de exibição	percorra a lista para encontrar o objeto. Limpe a representação de exibição que você deseja re mover.
use a mesma representação de exibição para todos os objetos no conjunto de exibição	clique com o botão direito do mouse no nome da representação de exibição e clique em Selecionar tudo. Certifique-se de limpar quaisquer outras representações de exibição para os objetos neste conjunto de exibição.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
remover um objeto de um conjunto de exibição	percorra a lista para encontrar o objeto. Clique com o botão direito do mouse no nome do objeto e clique em Limpar tudo.
adicionar todas as representações de exibição a todos os objetos no conjunto de exibição	clique com o botão direito do mouse na área de título Objetos e clique em Selecionar todas as representações de exibição.
limpar todas as representações de exibição de todos os objetos no conjunto de exibição	clique com o botão direito do mouse na área de título Objetos e clique em Limpar todas as representações de exibição.

OBSERVAÇÃO Você pode usar estas etapas para atribuir representações de exibição do diretório Representation by Objects. Expanda *Representações por objeto* no painel esquerdo, selecione um objeto e adicione ou remova atribuições de representação de exibição.

6 Clique em OK.

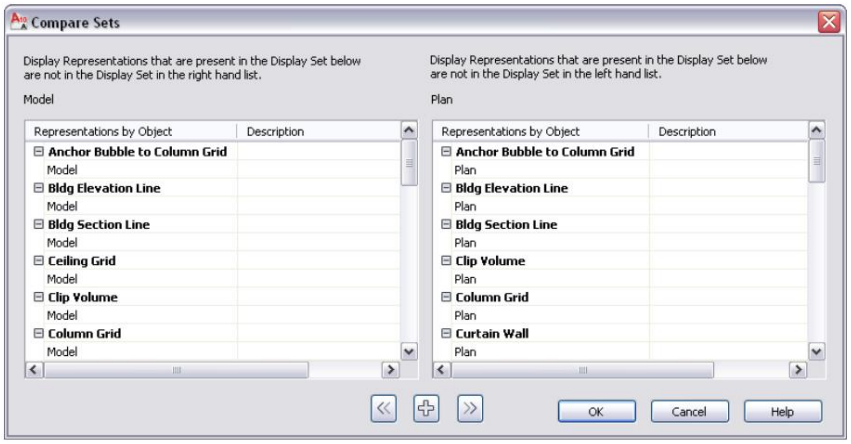
Comparando representações de exibição entre conjuntos de exibição

Use este procedimento para visualizar as diferenças nas atribuições de representação de exibição entre dois conjuntos de exibição.

A caixa de diálogo Comparar conjuntos exibe duas listas. Cada lista contém representações de exibição que são atribuídas a esse conjunto de exibição específico, mas não são atribuídas ao conjunto de exibição na coluna adjacente.

Machine Translated by Google

Comparando conjuntos de exibição para visualizar diferentes atribuições de representação de exibição



Você pode usar a caixa de diálogo Comparar conjuntos para atribuir uma ou mais representações de exibição a qualquer conjunto de exibição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Clique em Conjuntos.

3 No painel direito, mantenha pressionada a tecla CTRL e selecione os dois conjuntos de exibição que você deseja comparar.

4 Clique com o botão direito do mouse em um dos nomes de conjuntos de exibição selecionados e clique em Comparar conjuntos.

OBSERVAÇÃO O comando Comparar conjuntos está disponível apenas quando dois nomes de conjuntos de exibição são selecionados. Você não pode comparar mais de dois conjuntos de exibição por vez.

5 Cada lista mostra as atribuições de representação de exibição que são diferente do outro conjunto de exibição.

6 Para atribuir representações de exibição:

Se você quiser …	**Então …**
atribua uma representação de exibição no lado esquerdo para o visor definido no lado direito	selecione o nome da representação de exibição em o visor definido no lado esquerdo e clique .

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
atribua uma representação de exibição no lado direito ao conjunto de exibição à esquerda lado	selecione o nome da representação de exibição sob o conjunto de exibição no lado direito e clique .
atribua todas as representações de exibição ao outro conjunto de exibição para que ambos os conjuntos tenham atribuições idênticas	Clique .

7 Clique em OK duas vezes.

Atribuir um conjunto de exibição a uma direção de visualização

Use este procedimento para especificar o conjunto de exibição atribuído a cada direção de exibição em uma configuração de exibição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Configurações.

3 Selecione a configuração de exibição que deseja editar.

4 Clique na guia Configuração.

5 Em Display Representation Set, selecione o display apropriado definido para cada direção de visualização.

O conjunto de exibição torna-se ativo quando a direção da vista é selecionada na viewport na qual a configuração de exibição é atribuída.
O conjunto de exibição atribuído a Padrão é usado para direções de vista às quais você não atribui um conjunto de exibição e para as quatro vistas isométricas.

6 Clique em OK.

Para ver os resultados de suas alterações, você deve atribuir a configuração de exibição a uma viewport. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma configuração de exibição a uma viewport na página 822.

Machine Translated by Google

Atribuindo uma configuração de exibição a uma viewport

Use este procedimento para atribuir uma configuração de exibição a uma viewport. Você pode especificar uma configuração de exibição para uma viewport, espaço de modelo ou viewport lado a lado a qualquer momento durante o processo de design.

OBSERVAÇÃO Você também pode atribuir uma configuração de exibição à viewport atual no Gerenciador de exibição. Clique com o botão direito do mouse na configuração de exibição e clique em Definir como viewport atual.

1 Selecione a viewport para a qual deseja atribuir uma configuração de exibição.

2 Na área de status do desenho, selecione a configuração para Exibir configuração.

Exibindo as configurações que você pode atribuir à viewport atual

3 Selecione a configuração de exibição que deseja usar.

4 Se necessário, clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ Regenerar menu suspenso ÿ Regenerar desenho e viewports para atualizar a exibição para mostrar a nova configuração de exibição.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode inserir **rea** (Regenerar tudo) no prompt de comando.

Especificando um conjunto de exibição como um conjunto de exibição padrão

Use este procedimento para alterar os conjuntos de exibição definidos como conjuntos de exibição padrão. Para obter mais informações sobre conjuntos de exibição padrão, também conhecidos como conjuntos padrão, consulte Conjuntos de exibição na página 794.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Clique com o botão direito do mouse em Conjuntos e clique em Ajuste de conjuntos padrão.

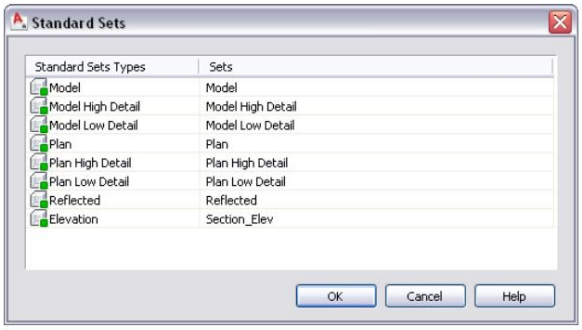
Machine Translated by Google

A coluna Tipos de conjuntos padrão lista os conjuntos de exibição padrão para o desenho. A coluna Conjuntos lista o conjunto de exibição especificado para cada conjunto de exibição padrão.

3 Localize o conjunto padrão que deseja alterar e clique no nome do conjunto de exibição na coluna Conjuntos.

4 Selecione o nome do conjunto de exibição a ser usado para o tipo de conjunto padrão.

Especificando um conjunto de exibição para o tipo de conjunto padrão do Modelo



5 Clique em OK duas vezes.

Especificando a configuração de exibição padrão

Use este procedimento para especificar a configuração de exibição padrão aplicada a novas viewports, espaço de modelo ou viewports lado a lado no desenho atual. As viewports existentes com configurações de exibição atribuídas não são afetadas.

OBSERVAÇÃO Você também pode atribuir a configuração de exibição padrão no Gerenciador de exibição. Clique com o botão direito do mouse na configuração de exibição e clique em Definir como padrão de desenho.

---

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Exibir.

3 Em Drawing Default Display Configuration, selecione a configuração de exibição a ser aplicada a novas viewports ou quando a variável de sistema TILEMODE estiver definida como 1.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

5 Se necessário, clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ Regenerar menu suspenso ÿ Regenerar desenho e viewports para atualizar a exibição para mostrar a nova configuração de exibição.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode inserir **rea** (Regenerar tudo) no prompt de comando.

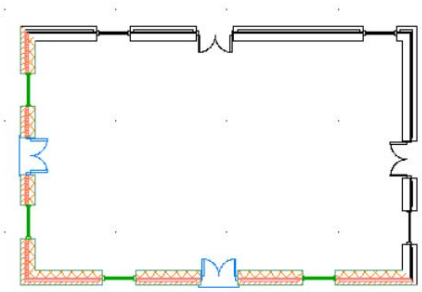
Especificando as configurações de exibição usadas em sobreposições de refex

Use este procedimento para especificar se os objetos em um desenho refex devem usar as configurações de exibição na refex quando o desenho é referenciado como uma sobreposição pelo desenho hospedeiro.

Por padrão, os objetos em desenhos refex sobrepostos e anexados usam as configurações de exibição atribuídas no desenho hospedeiro. Este procedimento descreve como especificar que uma sobreposição de refex use apenas suas próprias configurações de exibição e não as do desenho hospedeiro. Se você não ativar esta opção, os objetos no desenho xref podem usar suas próprias configurações de exibição ou aquelas do desenho hospedeiro. Desenhos refex referenciados como anexos podem usar qualquer um dos grupos de configurações de exibição. Para obter mais informações, consulte Alterando a configuração de exibição usada em desenhos refex na página 825.

No exemplo a seguir, os objetos no desenho refex inseridos como uma sobreposição usam a configuração de exibição Retificada (paredes norte e leste, portas e janelas). O desenho hospedeiro usa a configuração de exibição de detalhe médio (paredes sul e oeste, portas e janelas).

Uma sobreposição de refex que não usa a configuração de exibição ativa no desenho hospedeiro



1 Abra o desenho que deseja referenciar em outro desenho.

Machine Translated by Google

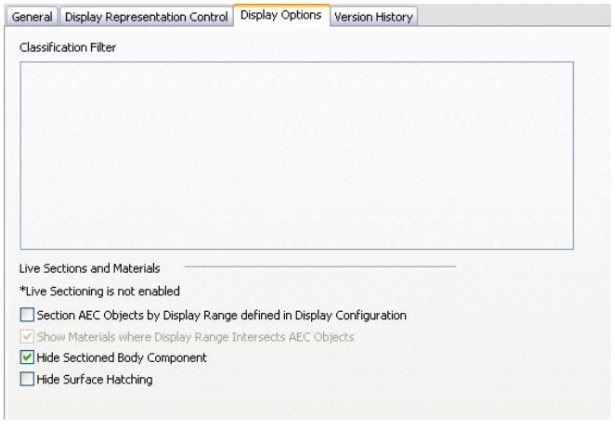
2 clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

3 Clique na guia Exibir.

4 Em Drawing Default Display Configuration, selecione When used as a Xref Overlay, use inicialmente a configuração de exibição padrão deste desenho.

Desmarque esta opção se desejar que o desenho refex use suas próprias configurações de exibição ou as configurações de exibição no desenho hospedeiro.

Especificando que os objetos usam configurações de exibição somente do desenho atual



5 Clique em OK.

Alterando a Configuração de Exibição Usada em Desenhos Refex

Use este procedimento para alterar a configuração de exibição de um desenho refex referenciado como um anexo ou uma sobreposição em um desenho hospedeiro.

OBSERVAÇÃO Se você especificou que o desenho deve sempre usar suas próprias configurações de exibição quando inserido como uma sobreposição de refex, não será possível alterar a configuração de exibição usada para exibir os objetos de refex no desenho hospedeiro. Para obter mais informações, consulte Especificando as configurações de exibição usadas em sobreposições de refex na página 824.

---

1 Abra o desenho hospedeiro que contém o desenho xref para o qual deseja especificar uma configuração de exibição diferente.

Machine Translated by Google

2 Selecione o desenho refex que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

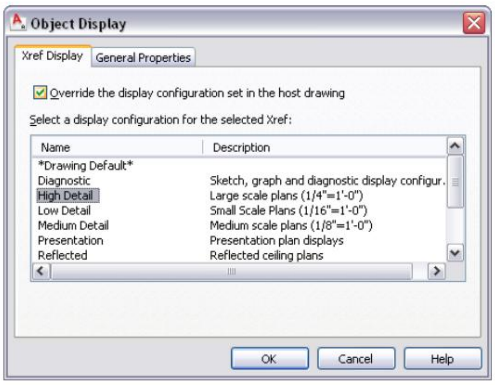
3 Clique na guia Exibição de refex.

Se as configurações na guia não estiverem disponíveis, não será possível alterar a configuração de exibição usada para esta sobreposição de refex.

4 Selecione Substituir a configuração de exibição definida no desenho hospedeiro.

5 Selecione a configuração de exibição que deseja usar.

Selecionando uma configuração de exibição daquelas no desenho refex



A lista de configurações de exibição são aquelas disponíveis no desenho refex. Selecione Padrão de desenho se desejar usar a configuração de exibição padrão especificada no desenho hospedeiro.

6 Clique em OK.

7 Se necessário, clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ Regenerar menu suspenso ÿ Regenerar desenho e viewports para atualizar a exibição para mostrar a nova configuração de exibição.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode inserir **rea** (Regenerar tudo) no prompt de comando.

Exibindo Objetos por Classificação

Use este procedimento para ocultar ou mostrar objetos em um conjunto de exibição com base na classificação dos objetos. Por exemplo, se você classificar objetos por estado de construção (novo, existente ou demonstração), poderá excluir objetos com a demonstração

Machine Translated by Google

classificação do visor. Quando a exibição é usada no desenho, esses objetos não aparecem.

Os objetos filtrados da exibição não são removidos do desenho. Sua exibição é desativada apenas em viewports usando o conjunto de exibição no qual são filtrados. Você pode alterar o filtro para exibi-los novamente. Como os objetos ainda existem no desenho, a exibição de outros objetos não muda. Por exemplo, se você filtrar portas de uma planta baixa, as paredes nas quais elas são colocadas ainda serão cortadas no espaço ocupado pelas portas.

Para obter mais informações sobre como definir classificações e atribuí-las a estilos de objeto, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expandir conjuntos.

3 Selecione o conjunto de exibição que deseja editar.

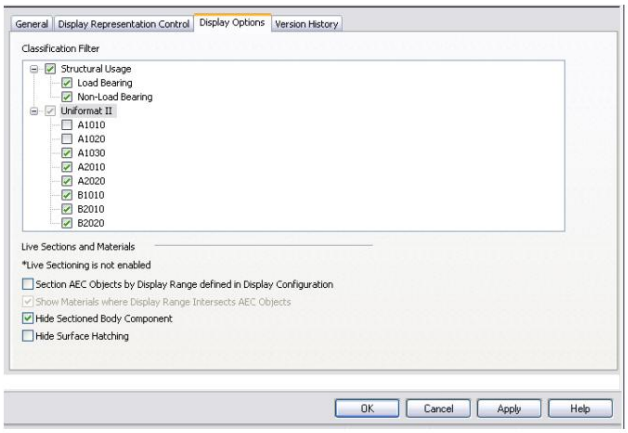
4 Clique na guia Opções de exibição.

O filtro de classificação lista todas as classificações no desenho atual. Todas as classificações são selecionadas por padrão.

5 Para ocultar objetos de uma classificação especificada, desmarque a caixa de seleção em Filtro de classificação.

Por exemplo, para ocultar todas as portas e paredes classificadas como A1010 e A1020, desmarque as caixas de seleção de A1010 e A1020 em Uniformat II.

Ocultar objetos com base em sua classificação



Machine Translated by Google

Para reexibir objetos em uma classificação que estavam ocultos, selecione a classificação.

6 Clique em OK.

Especificando configurações para seções e materiais ativos

Use este procedimento para especificar como as seções vivas e os materiais são exibidos quando o conjunto de exibição selecionado está ativo em uma viewport e uma vista de seção viva do modelo de construção está habilitada. Essas configurações permitem refinar a aparência de uma seção. Por exemplo, você pode remover a hachura da superfície que pode obscurecer os detalhes da seção.

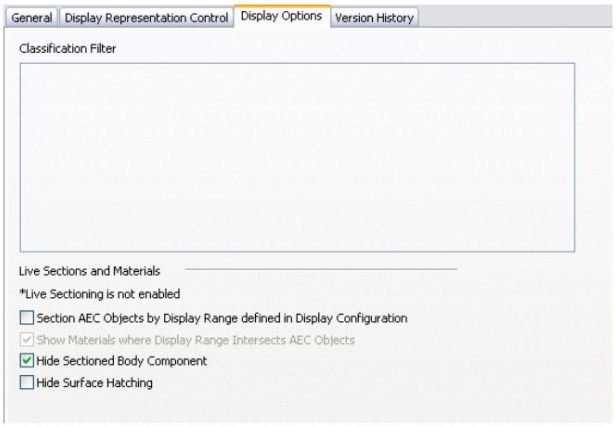
Para obter mais informações sobre materiais, consulte Materiais na página 871. Para obter mais informações sobre seções vivas, consulte Criando e editando uma vista de seção viva na página 3237.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expandir conjuntos.

3 Selecione o conjunto de exibição que deseja alterar e clique no botão Exibir guia Opções.

Especificando opções de exibição para seções e materiais ativos



Machine Translated by Google

4 Em Live Sections and Materials, especifique as configurações de exibição: **Se você**

deseja …	**Então …**
use o intervalo de exibição da configuração de exibição para determinar a vertical para indicar graficamente onde os objetos nas extensões de uma seção ao vivo visualizar	selecione Objetos AEC de seção por Faixa de exibição definida em Configuração de exibição. Se você quiser Se o modelo se estender abaixo do intervalo de exibição, selecione Mostrar materiais onde o intervalo de exibição se cruza com os objetos AEC. **AVISO** Você deve limpar esta configuração para os conjuntos de exibição do plano. Se esta configuração for selecionada, quaisquer seções 2D inseridas na vista de planta não serão exibidas.
remova a exibição de Ocultar componente de corpo seccionado. porção de objetos seccionados além da caixa delimitadora da seção viva	
remover a hachura da superfície selecione Ocultar a hachura da superfície. em objetos seccionados	

5 Clique em OK.

Gerenciando Configurações de Exibição

O Gerenciador de exibição é um utilitário para gerenciar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição: renomeá-los ou excluí-los, copiá-los entre desenhos, enviá-los por e-mail para outros usuários e remover elementos não utilizados de desenhos.

Renomeando uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição

Use este procedimento para renomear uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição. Você não pode renomear a configuração de exibição padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição
.

Machine Translated by Google

2 Selecione uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição:

Se você quiser …	Então …
renomear uma configuração de exibição	expanda Configurações, clique com o botão direito do mouse na configuração de exibição e clique em Renomear.
renomear um conjunto de exibição	expanda Conjuntos, clique com o botão direito do mouse no conjunto de exibição e clique em Renomear.

3 Insira o novo nome e pressione *ENTER.*

4 Clique em OK.

Renomear uma representação de exibição

Use este procedimento para renomear uma representação de exibição. Você pode renomear qualquer representação de exibição que criar, bem como algumas fornecidas nos modelos do AutoCAD Architecture. Você não pode renomear representações de exibição predefinidas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representações por objeto.

3 Selecione o objeto para o qual deseja renomear uma representação de exibição.

4 No painel direito, clique com o botão direito na representação de exibição para renomear e clique em Renomear.

Se Renomear não estiver disponível no menu de contexto, a representação de exibição é predefinida. Representações de exibição predefinidas tem este ícone ao lado de seus nomes.

5 Insira o novo nome e pressione *ENTER.*

6 Clique em OK.

Excluindo uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição

Use este procedimento para excluir uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição.

Machine Translated by Google

Lembre-se dos seguintes pontos ao excluir configurações de exibição ou conjuntos de exibição:

ÿ Você não pode excluir a configuração de exibição atribuída ao atual
janela de exibição.

ÿ Você não pode excluir configurações de exibição predefinidas, indicadas por um vermelho
marca de seleção à esquerda do nome da configuração.

ÿ Você não pode excluir um conjunto de exibição usado em uma configuração de exibição, nem
pode excluir a configuração de exibição padrão.

NOTA A exclusão de uma configuração de exibição não exclui os conjuntos de exibição e as representações de exibição usadas nela. Excluir um conjunto de exibição não exclui as representações de exibição usadas nele. Para obter mais informações, consulte Excluindo uma representação de exibição na página 831.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição
.

2 Selecione uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição:

Se você quiser …	Então …
excluir uma configuração de exibição	expanda Configurações, clique na tela configuração e clique em Excluir .
excluir um conjunto de exibição	expanda Conjuntos, clique no conjunto de exibição e clique em Excluir .

3 Clique em OK.

Excluindo uma representação de exibição

Use este procedimento para excluir uma representação de exibição que não está atribuída a um conjunto de exibição. Você pode excluir as representações de exibição criadas, bem como algumas fornecidas nos modelos do AutoCAD Architecture. Usuário definido
representações de exibição têm este ícone para ao lado de seus nomes. Você não pode excluir representações de exibição predefinidas. Representações de exibição predefinidas
tem este ícone ao lado de seus nomes.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição
.

2 Expanda Representações por objeto.

3 Selecione o objeto para o qual deseja excluir uma representação de exibição.

4 Para remover a representação de exibição de todos os conjuntos de exibição, clique com o botão direito do mouse na representação de exibição e clique em Limpar tudo.

5 Clique com o botão direito do mouse na representação de exibição a ser excluída e clique em Excluir.

Você receberá uma mensagem de erro se tentar excluir uma representação de exibição predefinida ou atribuída a um conjunto de exibição.

O nome da representação de exibição excluída no painel direito é listado no diretório Representações por objeto no painel esquerdo até você fechar e reabrir o Gerenciador de exibição.

6 Clique em OK.

Adicionando notas e arquivos de referência a uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma configuração de exibição ou conjunto de exibição. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição
.

2 Selecione uma configuração de exibição ou um conjunto de exibição:

Se você quiser …	Então …
adicionar notas ou arquivos a um dis jogar configuração	expanda Configurações e selecione a configuração de exibição.
adicione notas ou arquivos a um conjunto expandido e selecione o conjunto de exibição. play set	

3 Clique na guia Geral.

4 Para adicionar uma descrição à configuração de exibição, insira-a para Descrição.

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

7 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Usando configurações de exibição em vários desenhos

Você pode usar suas configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição em vários desenhos.

Você pode copiar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição entre desenhos. Quando você copia uma configuração de exibição, o sistema de exibição também copia quaisquer conjuntos de exibição e representações de exibição incluídas na configuração selecionada que não existem no desenho de destino. Da mesma forma, se você copiar um conjunto de exibição, o sistema de exibição copiará quaisquer representações de exibição que não existam no desenho de destino.

Se um conjunto de exibição ou uma representação de exibição com o mesmo nome existir no desenho de destino, ele não será substituído pelas novas informações de exibição. Para transferir as novas informações, renomeie o conjunto de exibição ou representação existente no desenho de destino antes de copiar as configurações de exibição ou conjuntos de exibição.

Por exemplo, você pode querer copiar um conjunto de exibição denominado Novo refletido, que contém uma representação de exibição para portas denominada Refletida blindada. O desenho atual também contém uma representação de exibição para portas denominadas Tela Refletida. Você deve renomear a representação de exibição Refletida Retificada no desenho atual antes de copiar o novo conjunto de exibição e suas representações de exibição.

Machine Translated by Google

Configurações de exibição de e-mail

Se o seu sistema tiver e-mail, você pode enviar configurações de exibição por e-mail para outros usuários a partir do Gerenciador de exibição. Você pode enviar todo o sistema de exibição em seu desenho para outro usuário do AutoCAD Architecture. O Gerenciador de exibição copia as informações do sistema de exibição para um novo desenho e anexa o desenho a uma nova mensagem de e-mail criada usando seu programa de e-mail. Os usuários do AutoCAD Architecture que recebem seu sistema de exibição por e-mail podem importá-lo para seus desenhos, abrir o arquivo de desenho anexado e exportar seu sistema de exibição para seus desenhos; ou podem usar o arquivo de desenho anexado como modelo para novos desenhos. Para obter mais informações sobre como importar e exportar sistemas de exibição, consulte Enviando configurações de exibição para outros usuários na página 836.

Copiar configurações de exibição entre desenhos

Use este procedimento para copiar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição do desenho atual para outro desenho. Você pode copiar configurações de exibição entre desenhos existentes. Você também pode copiá-los de um desenho existente para um novo desenho.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar e soltar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição entre desenhos.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 No Gerenciador de exibição, abra o desenho no qual deseja copiar a representação de exibição, conjunto de exibição ou configuração de exibição, se necessário:

Se você deseja...	Então…
copiar a configuração de exibição, conjunto de exibição ou representação de exibição para um desenho que não está aberto no Gerenciador de exibição	no Gerenciador de exibição, clique em Arquivo ÿ Abrir, selecione o desenho desejado e clique em Abrir.
copiar a configuração de exibição, conjunto de exibição ou representação de exibição para um novo desenho	no Gerenciador de exibição, clique em Arquivo ÿ Novo desenho, insira um nome para o desenho e clique em Salvar.

3 Expanda as Configurações, Conjuntos ou Representações por Objeto pasta.

Machine Translated by Google

4 Selecione as configurações de exibição, conjuntos de exibição ou representações que você deseja copiar: **Se você**

deseja…	Então…
copiar uma configuração de exibição individual, conjunto de exibição ou representação de exibição	clique com o botão direito do mouse na configuração de exibição, conjunto de exibição ou representação de exibição e clique em Copiar.
copiar todas as configurações de exibição, conjuntos de exibição ou representações de exibição	clique com o botão direito do mouse na pasta Configurações, Conjuntos ou Representações de Exibição e clique em Copiar.

5 No Gerenciador de exibição, clique com o botão direito do mouse no desenho no qual deseja para colar as configurações de exibição e clique em Colar.

As configurações de exibição, conjuntos de exibição ou representações de exibição são coladas no desenho selecionado. Se o desenho já contiver uma configuração com o mesmo nome, o nome duplicado será exibido na caixa de diálogo Importar/Exportar - Nomes duplicados encontrados.

6 Resolva nomes duplicados, se solicitado: **Se você**

deseja...	Então…
impedir que o Gerenciador de exibição selecione Deixar existente e clique em OK. substituindo a configuração de exibição existente, conjunto de exibição ou representação de exibição com o novo item com o mesmo nome	
substitua a configuração de exibição, conjunto de exibição ou representação de exibição existente pelo novo item	selecione Substituir existente e clique em OK.
mantenha a configuração de exibição existente, selecione Renomear para Exclusivo e clique em ção, conjunto de exibição ou representação de exibição em OK. O Gerenciador de Exibição anexa a inscrição e adiciona o novo item com um número ao nome do novo um nome diferente	contexto. Clique com o botão direito do mouse em uma configuração e clique em Renomear para alterar o nome.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Enviando configurações de exibição para outros usuários

Use este procedimento para enviar por e-mail todas as configurações de exibição e seus elementos em um desenho para outros usuários do AutoCAD Architecture. O software cria um novo desenho que contém apenas as informações de exibição do desenho atual e anexa o desenho a uma mensagem de e-mail. Objetos, camadas e outros conteúdos e configurações de desenho não são incluídos no novo desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Clique com o botão direito do mouse no nome do desenho e clique em Enviar.

Uma mensagem de e-mail com o assunto “AutoCAD Architecture Display System” é criada usando seu programa de e-mail. Um arquivo de desenho contendo as informações de exibição é anexado à mensagem.

Se o e-mail não estiver disponível em seu sistema, a opção Enviar não estará disponível.

3 Preencha e envie a mensagem em seu programa de e-mail.

4 Clique em OK.

Limpando uma Configuração de Exibição

Use este procedimento para limpar configurações de exibição não utilizadas de um desenho.

Você não pode limpar uma configuração de exibição atribuída a uma viewport ou espaço de modelo ou configurações de exibição predefinidas, como Padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Clique em Configurações e clique em Limpar .

Todas as configurações de exibição que você pode limpar são selecionadas na caixa de diálogo Limpar configurações de exibição.

3 Limpe todas as configurações de exibição que você não deseja limpar e clique em OK duas vezes.

Limpando um conjunto de exibição

Use este procedimento para limpar conjuntos de exibição não utilizados de um desenho.

Machine Translated by Google

Você não pode limpar um conjunto de exibição atribuído a uma configuração de exibição ou conjuntos de exibição predefinidos, como Padrão, Modelo ou Plano.

DICA Para descobrir se um conjunto de exibição está atribuído a alguma configuração de exibição, selecione Configurações no painel esquerdo. O painel direito lista cada configuração de exibição e os conjuntos de exibição que ela usa.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Clique em Conjuntos e clique em Limpar .

Todos os conjuntos de exibição que você pode limpar são selecionados na caixa de diálogo Limpar conjuntos de exibição.

3 Limpe todos os conjuntos de exibição que não deseja limpar e clique em OK duas vezes.

Limpando uma representação de exibição

Use este procedimento para limpar representações de exibição não utilizadas de um desenho. Você não pode limpar uma representação de exibição atribuída a um conjunto de exibição ou representações de exibição predefinidas, como Modelo ou Geral.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representações por objeto.

3 Selecione as representações de exibição para limpar:

Se você quiser ...	**Então ...**
limpar representações de exibição não utilizadas para um objeto específico	clique no nome do objeto e clique em Limpar .
limpar todas as representações de exibição não utilizadas no desenho	clique em Representações por objeto e clique em Purga .

Todas as representações de exibição que você pode limpar são selecionadas na caixa de diálogo Limpar representações de exibição.

4 Limpe todas as representações de exibição que você não deseja limpar e clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Trabalhando com configurações de exibição padrão

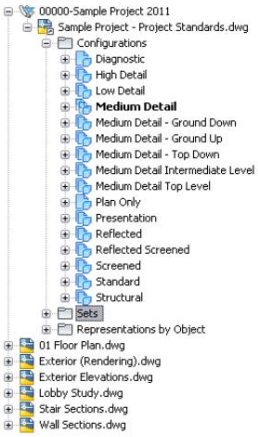
O recurso Project Standards fornece um mecanismo para os usuários estabelecerem, manterem e sincronizarem as configurações de exibição em um projeto do AutoCAD Architecture. Dentro de um projeto, você pode definir configurações de exibição padrão que são usadas em todos os desenhos do projeto.

Para obter mais informações sobre projetos e padrões de projeto, consulte Gerenciamento de desenho na página 289 e Padrões de projeto na página 585.

As configurações de exibição padrão são organizadas em um desenho padrão atribuído ao projeto. Uma vez que um grupo de configurações de exibição tenha sido definido como configurações padrão do projeto e introduzido nos desenhos do projeto, eles têm um link para os padrões e podem ser sincronizados com eles. Com o mesmo link, as configurações de exibição de um desenho do projeto também podem atualizar as configurações de exibição padrão.

As configurações de exibição padrão podem ser acessadas, editadas, sincronizadas, copiadas e atualizadas no Gerenciador de exibição.

Configurações padrão no Gerenciador de exibição



Ícones padrão

As configurações de exibição padrão são exibidas no Gerenciador de exibição. Dependendo de seu status em relação aos padrões do projeto, há vários ícones diferentes para diferenciá-los.

Ícone	Descrição
	Configuração de exibição padrão Quando um ícone azul claro aparece em uma configuração de exibição em um desenho de projeto ou desenho de padrões de projeto, a configuração de exibição é uma configuração padrão

Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	e está em sintonia com o padrão. Nenhuma atualização ou sincronização é necessário.
	Configuração de exibição padrão que está desatualizada Quando este ícone aparece em uma configuração de exibição em um desenho do projeto, a configuração de exibição é uma configuração padrão, mas está desatualizada. Isso significa que a configuração de exibição correspondente no desenho dos padrões do projeto tem um GUID mais recente do que o do desenho do projeto. Para atualizar a configuração de exibição no desenho do projeto, consulte Sincronizando configurações de exibição individuais com padrões AEC na página 650.
	Configuração de exibição padrão que tem uma versão não padrão (mais recente) Quando este ícone aparece em uma configuração de exibição em um desenho do projeto, a configuração é uma configuração padrão, mas tem um GUID de versão que não pode ser encontrado nos padrões do projeto. Se você encontrar este ícone, poderá substituir a versão não padrão pela versão atual de o desenho de padrões, conforme descrito em Sincronizando configurações de exibição individuais com padrões AEC na página 650, ou você pode atualizar os padrões com a versão do desenho do projeto, conforme descrito em Atualizando configurações de exibição padrão no desenho de padrões de projeto de um desenho de projeto na página 844.
	Configuração de exibição padrão que é excluída da sincronização Quando este ícone aparece em uma configuração de exibição, a configuração é excluída da sincronização. Para obter mais informações, consulte Excluindo configurações de exibição da sincronização na página 841.
	Configuração de exibição padrão sem informações de versão Quando este ícone aparece em uma configuração de exibição em um desenho de normas do projeto, a configuração de exibição não tem informações de versão. As informações de versão podem ser excluídas, conforme descrito em Purgar as informações de versão de um desenho de normas de projeto na página 675. Para adicionar informações de versão a uma configuração de exibição, consulte Atualizando configurações de exibição padrão em um desenho de padrões de projeto na página 841.
	Configuração de exibição padrão que foi alterada, mas sem versão Quando este ícone aparece em uma configuração de exibição em um desenho de normas do projeto, a configuração foi modificada, mas ainda sem versão. Para que as alterações sejam incluídas na sincronização, a configuração deve ter uma versão, conforme descrito em Atualização das configurações de exibição padrão em um desenho de padrões de projeto na página 841.

Machine Translated by Google

Ícone	Descrição
	Este ícone aparece apenas em desenhos de padrões de projeto. As alterações nos desenhos do projeto são controladas automaticamente quando você clica em Aplicar ou em OK no Gerenciador de exibição.
	Configuração de exibição não padronizada Quando um ícone azul escuro aparece em uma configuração de exibição em um desenho do projeto, essa configuração não tem equivalente nos padrões do projeto.

Sincronizando configurações individuais de exibição com padrões AEC

Use este procedimento para sincronizar as configurações de exibição em um desenho do projeto com os padrões do projeto.

1 Abra um desenho de projeto.

Para obter mais informações sobre projetos e padrões de projeto, consulte Gerenciamento de desenho na página 289 e Padrões de projeto na página 585.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

3 Na árvore do Gerenciador de exibição, navegue até a configuração de exibição que deseja sincronizar.

Você pode sincronizar os seguintes itens:

ÿ configurações de exibição

ÿ conjuntos de exibição

ÿ representações de exibição

4 Selecione o item na árvore, clique com o botão direito do mouse e selecione Sincronizar com Normas de Projeto.

5 Na caixa de diálogo Sincronizar desenho com normas de projeto, selecione os itens a serem sincronizados, conforme descrito em Sincronizando um desenho de projeto com normas AEC na página 643.

6 Clique em OK para iniciar o processo de sincronização.

Machine Translated by Google

Excluindo configurações de exibição da sincronização

Use este procedimento para especificar configurações de exibição individuais que você deseja ignorar durante a sincronização.

As configurações de exibição especificadas não serão substituídas por padrões durante a sincronização automática e não serão exibidas como incompatibilidades de versão durante a sincronização semiautomática ou manual, a menos que você marque a caixa de seleção Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização de padrões do projeto na caixa de diálogo Sincronização.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Navegue até a configuração de exibição, conjunto de exibição ou exibição representação a ser excluída, clique com o botão direito do mouse e clique em Ignorar durante a sincronização.

Observe que a opção Ignorar durante a sincronização agora tem uma marca de seleção ao lado dela. Se você clicar na opção novamente, a marca de seleção desaparecerá e a configuração de exibição selecionada será removida da lista de componentes a serem ignorados.

Atualizando configurações de exibição padrão em um projeto Padrões Desenho

Use este procedimento para alterar e criar uma versão de uma configuração de exibição padrão no desenho de exibição de padrões do projeto.

As configurações de exibição no desenho de exibição de padrões do projeto e nos desenhos do projeto são versionadas. A versão é usada para determinar se uma configuração de exibição precisa ser atualizada durante a sincronização. As informações da versão incluem o GUID (Global Unique Identifier), a data e a hora da última modificação, o nome de login do Windows de quem modificou o item pela última vez e um comentário opcional.

Ao alterar uma configuração de exibição padrão no desenho de padrões abertos, você não é automaticamente solicitado a criar a versão da alteração. Você pode fazer várias alterações, salvar e fechar o desenho, reabri-lo e, em seguida, criar a versão da configuração de exibição quando estiver pronto para propagação no projeto. Desde que as alterações sejam salvas no desenho dos padrões do projeto, nenhuma edição será perdida, mesmo sem controle de versão entre elas.

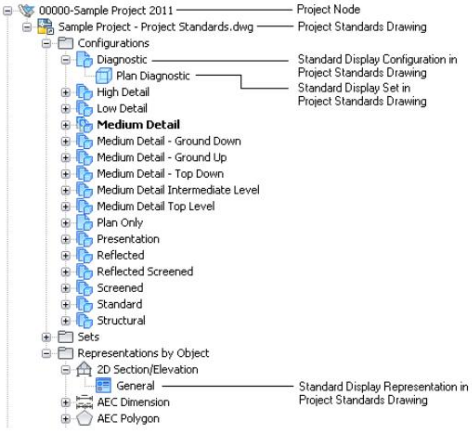
Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Ao fazer alterações no desenho de padrões de exibição, você precisa atualizar os desenhos de estilos padrão com a nova configuração, conforme descrito em Sincronizando normas de projeto entre si na página 850. Caso contrário, pode ocorrer exibição inconsistente de objetos.

Contanto que suas alterações sejam salvas, mas não com versão, quaisquer sincronizações que ocorrerem durante esse período não reconhecerão as configurações de exibição como alteradas, pois a comparação do objeto é executada no GUID da versão e não nas propriedades reais do objeto. Como consequência, as configurações de exibição alteradas, mas não versionadas nos padrões do projeto, não serão atualizadas nos desenhos do projeto.

Para que as alterações sejam sincronizadas com o projeto, primeiro você precisa criar uma versão das configurações de exibição.

Padrões de projeto no Gerenciador de exibição



Atualizando uma configuração de exibição padrão

1 Abra o desenho de exibição de padrões do projeto atual.

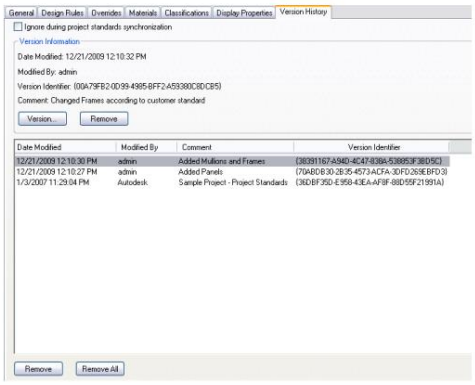
2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

DICA Os desenhos de exibição padrão no Gerenciador de exibição são listados sob o nó do projeto ( ). Se nenhum nó de projeto for exibido, o desenho atual não faz parte de um projeto.

3 Selecione a configuração de exibição que deseja editar e faça as alterações.

4 Clique na guia Histórico da versão da configuração de exibição alterada.

Machine Translated by Google



5 Clique em Versão.

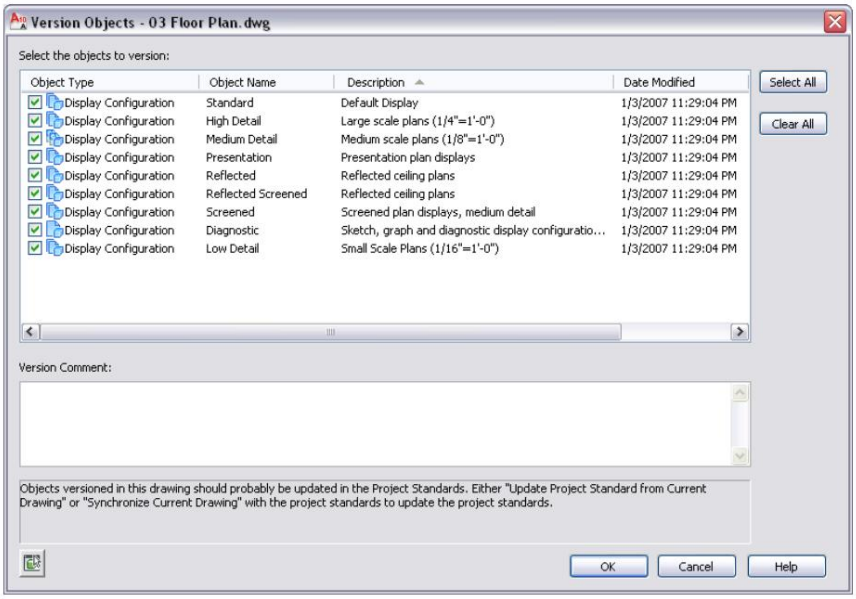
6 Se necessário, insira um comentário para a nova versão.

7 Clique em OK.

A nova versão é anexada à guia Histórico da versão.

Machine Translated by Google

8 Para controlar a versão de várias configurações de exibição em um desenho de padrões de projeto, selecione um grupo de configurações e crie a versão delas:



9 Selecione as configurações de exibição que devem ter versão.

10 Se desejar, insira um comentário.

O comentário será aplicado a todos os objetos selecionados para controle de versão.

11 Clique em OK.

Atualização das configurações de exibição padrão nos padrões do projeto

Desenhar a partir de um desenho de projeto

Você pode alterar uma configuração de exibição padrão no desenho de exibição de padrões do projeto substituindo-a pela configuração de exibição correspondente de um desenho do projeto. Quando você atualiza uma configuração de exibição padrão do projeto a partir de um desenho do projeto, o projeto precisa ser sincronizado para usar a configuração de exibição atualizada. Para obter informações, consulte Sincronizando um projeto com os padrões na página 633.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Ao fazer alterações no desenho de padrões de exibição, você precisa atualizar os desenhos de estilo padrão com a nova configuração, conforme descrito em Sincronizando padrões de projeto uns com os outros na página 850. Caso contrário, pode ocorrer exibição inconsistente de objetos.

1 Abra um desenho de projeto.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

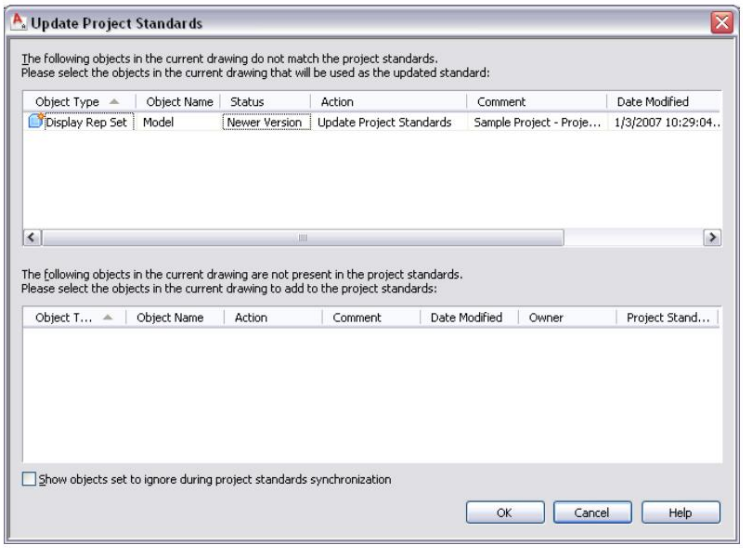
3 Expanda o nó do desenho do projeto e selecione a configuração de exibição padrão com a qual deseja atualizar os padrões do projeto.

OBSERVAÇÃO Uma configuração de exibição padrão em um desenho de projeto pode ser reconhecida por um ícone azul.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar normas do desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ ÿ Atualizar normas do desenho .

OBSERVAÇÃO Você também pode optar por atualizar várias configurações de exibição aqui.



A configuração de exibição selecionada é listada no painel superior.

Machine Translated by Google

5 Para atualizar os padrões do projeto a partir do desenho do projeto, selecione Atualizar padrões do projeto na lista suspensa Ação das configurações de exibição.

6 Para não atualizar os padrões do projeto da configuração de exibição no desenho do projeto, selecione Não atualizar padrões do projeto na lista suspensa Ação das configurações de exibição.

Neste caso, a versão no desenho padrão do projeto não é substituída pela versão no desenho do projeto. Durante a próxima sincronização do desenho do projeto, a configuração de exibição será exibida como fora de sincronia com os padrões do projeto.

7 Para ignorar a versão fora de sincronia da configuração de exibição, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, o item não será exibido em atualizações futuras, exceto quando você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização dos padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar da configuração de exibição no Gerenciador de exibição, conforme descrito em Excluindo configurações de exibição da sincronização na página 841.

8 Clique em OK.

9 No Gerenciador de exibição, clique em OK ou Aplicar.

10 Clique em Sim para salvar o desenho de normas do projeto atualizado.

Adicionando configurações de exibição padrão de um desenho de projeto a um Desenho de Padrões de Projeto

Você pode adicionar configurações de exibição não padronizadas do desenho do projeto atual aos padrões do projeto. Você pode fazer isso, por exemplo, se tiver criado uma configuração de exibição complexa em um desenho do projeto e quiser incluí-la em seus padrões.

Depois de copiar uma configuração de exibição para os padrões do projeto, você precisa sincronizar o projeto para usar a nova configuração padrão.

1 Abra um desenho de projeto no Project Navigator.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

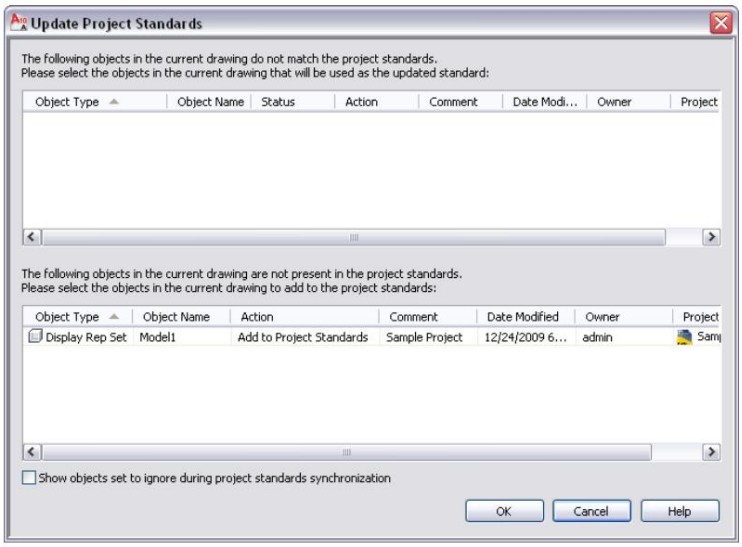
3 Adicione uma nova configuração de exibição ao desenho do projeto atual.

4 Selecione a nova configuração, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar normas do desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Gerenciar ÿ painel Padrões do projeto ÿ ÿ Atualizar normas do desenho .

NOTA Você pode selecionar várias configurações de exibição aqui.



A nova configuração é listada no painel inferior, que lista estilos e configurações de exibição no desenho do projeto que não existem nos padrões do projeto.

5 Para adicionar a configuração de exibição a um desenho de padrões do projeto e para torná-lo uma configuração padrão, selecione Adicionar aos padrões do projeto na lista suspensa Ação.

6 Para ignorar a configuração de exibição não padronizada, selecione Ignorar na lista suspensa Ação.

Nesse caso, a configuração de exibição não padronizada permanece no desenho do projeto e não é inserida nos padrões.

7 Para ignorar a configuração de exibição, selecione Ignorar em Ação lista suspensa.

Nesse caso, a configuração de exibição não padronizada não será listada novamente em atualizações futuras, exceto se você selecionar Mostrar objetos definidos para ignorar durante a sincronização dos padrões do projeto ou remover o sinalizador Ignorar da configuração de exibição no Gerenciador de exibição, como

Machine Translated by Google

descrito em Exclusão de configurações de exibição da sincronização na página 841.

8 Clique em OK.

9 No Gerenciador de exibição, clique em OK ou Aplicar.

10 Clique em Sim para salvar o desenho de normas do projeto atualizado.

Editando o histórico da versão de uma configuração de exibição padrão

Cada configuração de exibição em um desenho de padrões de projeto tem um histórico de versão. O histórico da versão exibe o identificador de versão exclusivo, data e hora da modificação, nome do usuário e quaisquer comentários adicionais inseridos pelo usuário.

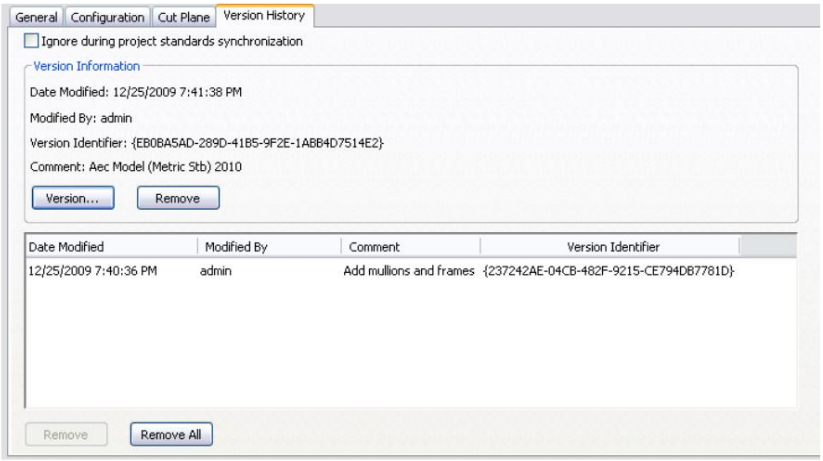
Você pode editar o histórico removendo seletivamente versões individuais ou removendo todas as versões. Você não pode remover a versão atual.

1 Abra um desenho de padrões de projeto.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

3 Selecione uma configuração de exibição padrão no nó do projeto.

4 Clique na guia Histórico da versão.



5 Para adicionar uma nova versão, clique em Versão e digite o controle de versão Informação.

6 Para remover uma versão existente, selecione a versão na lista Histórico de versões e clique em Remover.

Machine Translated by Google

Para remover todas as versões em uma etapa, clique em Remover tudo.

7 Se você quiser que a configuração de exibição seja ignorada durante sincronização de padrões, selecione Ignorar durante a sincronização de padrões do projeto.

8 Clique em OK.

Limpando o histórico da versão de um desenho de padrões do projeto

Você pode remover o histórico da versão de todos os estilos padrão e exibir as configurações em um desenho de padrões do projeto com um comando. Limpar o histórico da versão removerá todas as versões, exceto a atual, dos estilos padrão e configurações de exibição. Você pode fazer isso para evitar sobrecarregar seus estilos e configurações de exibição.

Quando você limpa o histórico da versão, nenhum GUID de versão, exceto o atual, permanece. Isso significa que a sincronização não pode mais separar entre uma versão mais antiga de uma configuração de exibição padrão e uma versão não padrão de uma configuração de exibição padrão. Cada configuração de exibição em um desenho de projeto que não possui o GUID atual da configuração de exibição padrão correspondente será rotulada como "não padrão" ou versão mais recente.

1 Abra o desenho dos padrões do projeto.

2 Na linha de comando, digite **AecClearVersionHistory.**

O histórico da versão é removido de todos os estilos padrão e configurações de exibição no desenho.

Limpando as informações de versão de um projeto de padrões Desenho

Você pode remover as informações de versão de todos os estilos padrão e configurações de exibição em um desenho de padrões do projeto. Quando você remove as informações da versão, o histórico da versão e as informações da versão atual são excluídos.

Quando você executa uma sincronização, o estilo padrão ou a configuração de exibição ainda participa da sincronização e é considerada a “versão mais recente” ao comparar com as versões do objeto nos desenhos do projeto. Nenhuma tentativa é feita durante a sincronização para criar automaticamente um GUID de versão ou lista de histórico.
Se quiser adicionar informações de versão ao estilo padrão ou configuração de exibição, você precisa criar a versão manualmente do objeto conforme descrito em Atualizando objetos padrão em um desenho de padrões de projeto na página 665.

Machine Translated by Google

1 Abra o desenho de normas do projeto a partir do qual deseja remova as informações da versão.

2 Na linha de comando, digite **AecPurgeVersion.**

As informações de versão são removidas de todos os estilos padrão e configurações de exibição no desenho.

Sincronizando padrões de projeto entre si

Os estilos padrão do projeto e as configurações de exibição podem ser distribuídos entre vários desenhos padrão e dependem uns dos outros. Por exemplo, os estilos em um desenho de estilos devem usar as configurações de exibição do desenho de exibição padrão. Se as alterações de exibição forem introduzidas em um desenho de estilos padrão e não sincronizadas com o desenho de exibição padrão, os estilos poderão ser exibidos de forma inconsistente em todo o projeto. Portanto, você deve sincronizar os desenhos de normas do projeto entre si quando forem feitas alterações em desenhos de normas individuais.

Você pode sincronizar os desenhos de normas do projeto entre si a partir do nó do projeto no Gerenciador de exibição ou da guia Gerenciar na faixa de opções.

Quando os desenhos de padrões do projeto são sincronizados entre si, os seguintes critérios são usados para determinar como os componentes são atualizados:

ÿ Tipo de desenho de padrões: As configurações de exibição no desenho de exibição padrão atualizam as configurações de exibição em todos os desenhos de estilos padrão.

ÿ Tipos de estilo atribuídos: Quando um desenho na configuração de padrões foi associado a um tipo de estilo, os estilos neste desenho atualizarão todos os outros desenhos de padrões que podem conter estilos padrão desse tipo.
Por exemplo, se o desenho de normas “Door Styles.dwg” tiver sido associado ao tipo de estilo de porta, os estilos nesse desenho substituirão qualquer estilo de norma de porta existente em todos os outros desenhos de normas.
Observe que, na maioria dos casos, você não colocará estilos padrão em qualquer lugar, exceto no desenho de padrões designado para esse tipo de estilo.

ÿ Ordem de pesquisa: Quando mais de um desenho padrão na configuração de padrões foi associado a um tipo de estilo, o primeiro desenho padrão na ordem de pesquisa atualizará todos os outros desenhos associados a esse tipo de estilo.

Sincronizar desenhos de padrões de projeto entre si é um processo de sincronização automática, onde nenhuma interação do usuário é possível. Que significa

Machine Translated by Google

que nenhum estilo ou configuração de exibição pode ser excluído do processo de sincronização.

1 Verifique se o projeto do qual você deseja sincronizar o padrões é o projeto atual.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

3 Selecione o nó Padrões do projeto na exibição em árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Sincronizar desenhos de normas do projeto.

4 Quando a sincronização terminar, clique em OK para sair do Display Gerente.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Gerenciar ÿ Padrões do projeto painel ÿ ÿ Sincronizar padrões do projeto .

Solução de problemas do sistema de exibição

Se você tiver problemas para exibir objetos em seu desenho, use as seguintes sugestões de solução de problemas.

Objeto não exibido em uma viewport

Por que meu objeto não é exibido?

Quando os objetos AEC em seu modelo não são exibidos corretamente em uma viewport, as seguintes ações podem ajudar a resolver o problema. ÿ Na área

de status do desenho, verifique o nome da exibição selecionada configuração. Selecione uma configuração de exibição diferente e veja se o problema foi resolvido.

ÿ No Gerenciador de exibição, descubra qual conjunto de exibição está sendo usado no configuração de exibição atribuída à viewport em questão. O nome da configuração de exibição atual é realçado. O nome do conjunto de exibição atual também é realçado.

ÿ Na exibição detalhada dos conjuntos de exibição no Gerenciador de exibição, certifique-se de que uma representação de exibição para o objeto esteja selecionada nesse conjunto de exibição.

ÿ O objeto está oculto porque os objetos de sua classificação são filtrados no conjunto de exibição atual? Na guia Opções de exibição, verifique se os objetos não estão ocultos.

Machine Translated by Google

ÿ Se uma representação de exibição for selecionada no conjunto de exibição atual, observe as propriedades de exibição da representação de exibição. Os componentes da tela estão desligados? Os componentes nas camadas estão desativados?

ÿ A exibição de componentes é controlada pelo material atribuído (é ByMaterial selecionado nas propriedades de exibição)? Nesse caso, observe as propriedades de exibição do material atribuído aos componentes do objeto para determinar as configurações.

ÿ O objeto foi desenhado em uma camada desativada?

Viewport não está atualizando corretamente

Por que minha viewport não está atualizando?
Sob certas circunstâncias, como quando você alterna as direções de exibição em modos de sombreamento diferentes de wireframe 2D, a exibição não é restaurada corretamente.

Nesses casos, clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ menu suspenso Regenerar ÿ Regenerar modelo e selecione o objeto AEC com problema ou pressione *ENTER* para selecionar todos os objetos AEC. Isso força o sistema de exibição a regenerar todas as representações de exibição atuais.

NOTA Como alternativa, digite **objrelupdate** na linha de comando.

Objetos copiados de outro desenho são exibidos de maneira diferente

Arrastei objetos para outro desenho. Por que eles parecem diferentes agora?
Objetos arrastados ou copiados de um desenho para outro usam as propriedades de exibição da configuração de exibição atribuída à viewport no desenho de destino. A configuração de exibição no desenho original não é copiada com os objetos.

Verificando a existência de objetos não exibidos em um desenho

Existe uma maneira rápida de verificar se um objeto existe em um desenho, mas não é exibido?
Digite DisplayDxfName na linha de comando para rotular cada objeto no desenho com seu nome. Os rótulos aparecem mesmo para objetos que não são exibidos.
Por exemplo, se você criou um conjunto de exibição que não incluía uma representação de exibição para portas e, em seguida, atribuiu o conjunto de exibição a uma configuração de exibição usada na viewport atual, as portas não seriam exibidas em

Machine Translated by Google

aquela janela de visualização. Um objeto também pode existir em um desenho e não ser exibido se o objeto foi filtrado por sua classificação no conjunto de exibição atual.

DisplayDxfName pode ajudá-lo a determinar se os objetos simplesmente não são exibidos ou se não estão presentes.

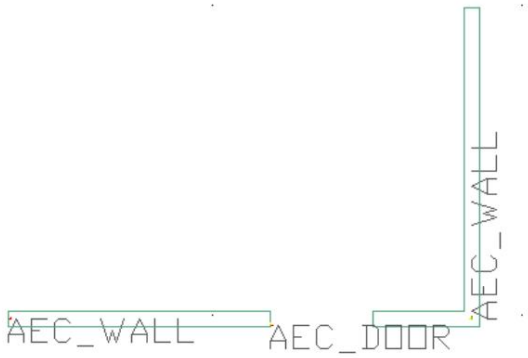
1 Na linha de comando, digite **displaydxfname.**

2 Digite **y** (Sim).

3 Clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ menu suspenso Regenerar ÿ Regenerar desenho e viewports.

NOTA Como alternativa, digite **rea** no prompt de comando.

Exibindo os nomes dos objetos, incluindo aqueles que não são mostrados



4 Para desativar nomes de objeto, digite **displaydxfname.**

5 Digite **n** (Não).

Tipo de linha do objeto exibido incorretamente Por que o tipo de linha do meu objeto não é exibido da maneira esperada?

A escala de tipo de linha para componentes de objetos AEC funciona com a escala de tipo de linha do AutoCAD especificada na variável LTSCALE para controlar o tipo de linha de objetos AEC. O valor padrão para escala de tipo de linha de todos os componentes de objetos AEC é 1,0. Este valor é multiplicado pelo valor atual para LTSCALE para produzir a escala de tipo de linha dos componentes do objeto.

Por exemplo, se o valor LTSCALE for 48,0 e a escala do tipo de linha nas propriedades de exibição de um objeto for 1,0 para um componente de objeto, a escala do tipo de linha do componente será 48,0. Se você alterar a escala do tipo de linha na exibição

Machine Translated by Google

propriedades para 2,0, a escala de tipo de linha do componente é efetivamente 96 ou 2,0 x 48.

Machine Translated by Google

Gerenciador de estilo

12

O Gerenciador de estilo é um utilitário do AutoCAD Architecture que fornece um local central para trabalhar com os estilos que determinam a função e a aparência dos objetos em seu desenho.

O que são estilos?

Os estilos são conjuntos de parâmetros que determinam a função e a aparência dos objetos nos desenhos do AutoCAD Architecture. Por exemplo, um estilo de porta especifica o tipo de porta (simples ou dupla, dobrada ou articulada) e a forma (retangular ou arqueada), bem como suas dimensões de moldura padrão, tamanhos padrão, materiais e propriedades de exibição.

Cada objeto em um desenho é uma instância de um estilo particular. Você usa o mesmo estilo para todos os objetos que devem ter as mesmas características. Por exemplo, você pode usar um estilo de porta para todas as portas de escritório em um prédio e outro para todas as portas corta-fogo.

Geralmente, um estilo é aplicado a um objeto por meio da ferramenta que você usa para criar o objeto. Depois que o objeto é criado, você pode aplicar um estilo diferente a ele ou editar o estilo no Gerenciador de estilos ou em uma caixa de diálogo acessada no menu de contexto do objeto. Quando você edita um estilo, as alterações se aplicam a todas as instâncias desse estilo em seu desenho, tornando essa uma maneira eficiente de modificar um grande número de objetos de uma só vez.

O AutoCAD Architecture usa estilos para definir objetos em 3 categorias diferentes:

ÿ Objetos arquitetônicos, como paredes, portas e janelas

ÿ Objetos de documentação, como seções/elevações 2D, dimensões e tabelas de cronograma

ÿ Objetos multifuncionais, como chaves de camada, elementos de massa e material definições

Machine Translated by Google

Onde estão localizados os estilos?

Para a maioria dos objetos arquitetônicos, de documentação ou multifuncionais, existe um estilo padrão padrão, que pode ser acessado e personalizado por meio do Gerenciador de estilos. As paletas de ferramentas padrão também fornecem ferramentas que representam muitos estilos específicos. Por exemplo, a paleta de ferramentas Portas inclui ferramentas para criar objetos de porta do estilo Bifold - Double, Bifold - Single, estilo Cased Opening e assim por diante. Assim que você usa uma dessas ferramentas para adicionar um objeto ao seu desenho, o estilo associado é adicionado à lista de estilos desse desenho no Gerenciador de estilos, onde você pode visualizar e editar as propriedades que definem o estilo.

Estilos predefinidos adicionais são fornecidos nos catálogos de Ferramentas de estoque acessíveis por meio do Navegador de conteúdo. Todos os estilos são definidos nos desenhos de Estilos localizados na pasta *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial ou Metric* .

Para obter mais informações sobre como especificar o local dos arquivos na instalação, consulte “Instalar o AutoCAD Architecture 2011” no *Guia de instalação do AutoCAD Architecture 2011.*

Estilos em Referências Externas

Você não pode alterar um estilo de objeto em uma referência externa enquanto o reedita a partir de seu desenho hospedeiro. Você pode abrir o Gerenciador de estilo e fazer alterações, mas elas não serão salvas quando a referência externa for salva e fechada no desenho hospedeiro. Para fazer alterações em estilos em referências externas, você precisa abrir o desenho de referência externa diretamente, fazer as alterações lá e salvá-lo. A referência externa deve então ser recarregada para atualizar as alterações.

Visão geral do gerenciador de estilo

O Gerenciador de estilo é um utilitário do AutoCAD Architecture que fornece um local central onde você pode visualizar e trabalhar com os estilos que determinam a aparência e a função dos objetos nos desenhos.

Você também pode gerenciar estilos de chave de camada, formatos de dados de agendamento e definições para grupos de limpeza, blocos de máscara, blocos de múltiplas visualizações, perfis e conjuntos de propriedades.

O Gerenciador de estilo permite criar ou personalizar estilos prontamente e compartilhá-los com outros usuários. No Gerenciador de estilo, você pode executar as seguintes tarefas:

ÿ Acessar estilos de desenhos abertos e sites da intranet

ÿ Arraste estilos para uma paleta para criar ferramentas

Machine Translated by Google

ÿ Configure novos desenhos e modelos copiando estilos de outros desenhos ou modelos

ÿ Classifique e visualize os estilos em seus desenhos e modelos por desenho ou por tipo de estilo

ÿ Visualizar um objeto com um estilo selecionado

ÿ Criar e editar estilos

ÿ Excluir estilos não utilizados de desenhos e modelos

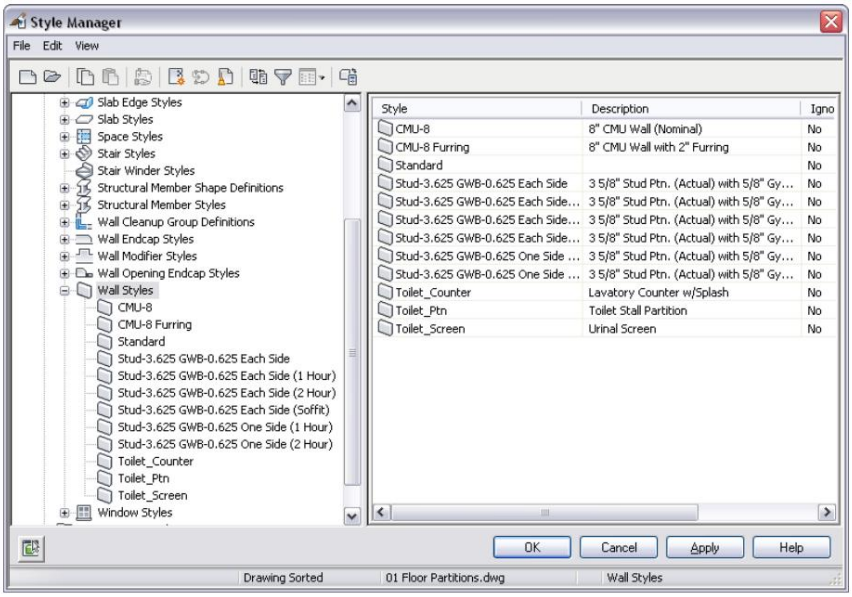
ÿ Enviar estilos para outros usuários do AutoCAD Architecture por e-mail

Abrindo o gerenciador de estilo

Para abrir o Gerenciador de estilos, clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Estilo Gerente .

Você também pode acessar o Gerenciador de estilos clicando com o botão direito do mouse em qualquer ferramenta de objeto baseada em estilo em uma paleta de ferramentas e clicando em <tipo de objeto> Estilos.

O Gerenciador de Estilo



O Gerenciador de estilo é dividido em 2 painéis redimensionáveis e possui uma barra de menu, uma barra de ferramentas e uma barra de status. Quando você abre o Gerenciador de estilo, todos os desenhos e modelos

Machine Translated by Google

que estão abertos na sessão atual são exibidos na exibição em árvore no painel esquerdo.

Painel Esquerdo do Gerenciador de Estilo

O painel esquerdo do Gerenciador de estilo exibe os estilos em todos os desenhos e modelos abertos em uma visualização em árvore hierárquica na qual você pode navegar expandindo e recolhendo os diferentes níveis da árvore. Por padrão, os estilos na exibição em árvore são classificados pelo desenho que os contém, mas você também pode classificá-los por tipo de estilo. A exibição em árvore é sempre exibida no painel esquerdo, independentemente de como você classifica os estilos.

Os estilos são organizados em 3 categorias: Objetos arquitetônicos, como Estilos de portas; Objetos de Documentação, como Estilos de Tabela de Cronograma; e objetos multifuncionais, como estilos de chave de camada. Dentro de cada categoria, os estilos são listados em ordem alfabética. Para filtrar a exibição em árvore para que apenas os estilos de um tipo de estilo sejam exibidos, selecione um tipo de estilo e, na barra de ferramentas do Gerenciador de estilos, clique em . Para reexibir todos os estilos, clique em de novo.

OBSERVAÇÃO Se os desenhos ou modelos forem somente leitura, seu status somente leitura é indicado por um cadeado na pasta ao lado do desenho na exibição em árvore e também por um ícone de cadeado na barra de status.

Painel Direito do Gerenciador de Estilo

As informações de estilo exibidas no painel direito dependem do que você selecionar na exibição em árvore no painel esquerdo. Por exemplo, quando a exibição em árvore é classificada por desenho e uma categoria de estilo é selecionada, o painel direito lista os tipos de estilo na categoria. Se um tipo de estilo for selecionado, o painel direito listará os estilos dentro do tipo. Se um estilo individual for selecionado, o painel direito exibe uma série de guias nas quais você pode editar as propriedades do estilo e visualizar como um objeto será exibido usando esse estilo. Quando a exibição em árvore é classificada por estilo, você pode selecionar um tipo de estilo para visualizar a distribuição dos estilos nesse tipo em todos os desenhos e modelos abertos no Gerenciador de estilo.

Barra de menus e barra de ferramentas do gerenciador de estilo

A parte superior do Gerenciador de estilo inclui uma barra de menu e uma barra de ferramentas para acesso rápido aos comandos do menu. Passe o mouse sobre um ícone da barra de ferramentas para exibir uma dica de ferramenta que descreve o comando associado.

Machine Translated by Google

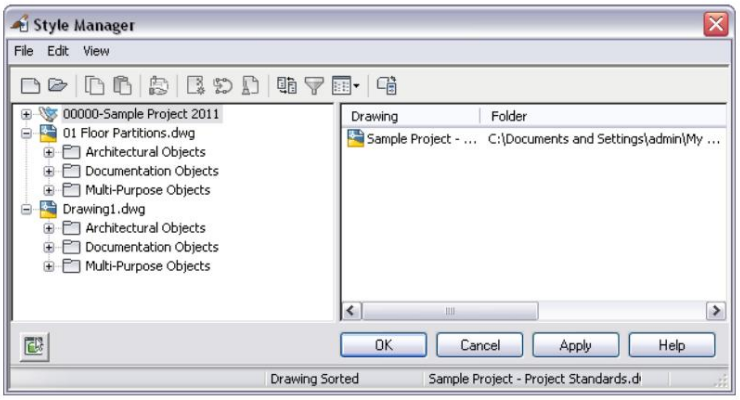
Barra de status

A barra de status na parte inferior do Gerenciador de estilos indica como os estilos são classificados na visualização em árvore (por desenho ou por estilo), o nome do desenho e o tipo de estilo e estilo atualmente selecionados.

Classificando estilos no gerenciador de estilos

Use este procedimento para alterar a maneira como os estilos são classificados no Gerenciador de estilos. Por padrão, os nomes dos desenhos e modelos abertos são exibidos na exibição em árvore no painel esquerdo. Quando você expande um desenho na visualização em árvore, os estilos individuais dentro do desenho são agrupados em 3 categorias: Objetos arquitetônicos, Objetos de documentação e Objetos multifuncionais. Se você expandir uma categoria, os estilos individuais serão listados em ordem alfabética por tipo de estilo.

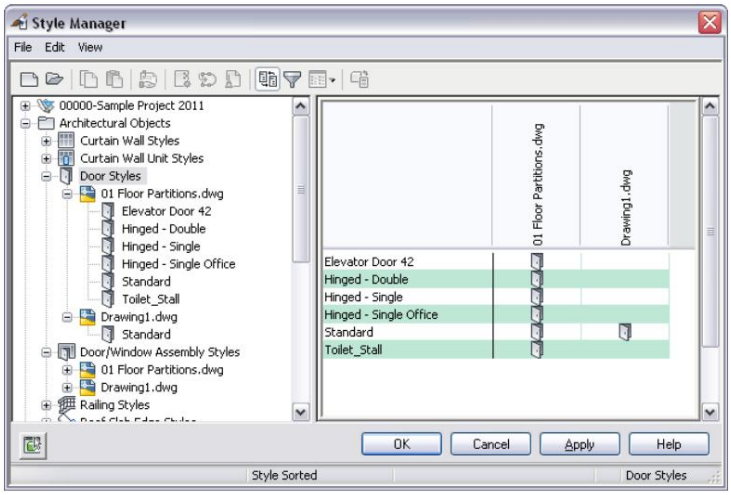
Estilos classificados por desenho



Para ver os estilos disponíveis em cada desenho para um determinado tipo de estilo, como estilos de porta, você pode classificar por estilo. Os estilos são então agrupados por categoria e organizados por tipo e depois por desenho.

Machine Translated by Google

Estilos classificados por tipo de estilo



A barra de status na parte inferior do Gerenciador de estilos indica se os estilos são classificados por desenho ou por tipo de estilo.

Para alternar como os estilos são classificados no Gerenciador de estilo

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Por padrão, os estilos são classificados por desenho.

2 Na barra de ferramentas do Gerenciador de estilo, clique em para classificar estilos por tipo de estilo.

Como alternativa, na barra de menus do Gerenciador de estilos, clique no menu Exibir ÿ Explorar ÿ Por estilo.

3 Se desejar visualizar os estilos disponíveis em um desenho, expanda uma categoria, um tipo de estilo e, em seguida, o desenho.

4 Para restaurar a ordem de classificação por desenho, clique de novo.

Criando um estilo a partir do gerenciador de estilo

Se você deseja criar um novo estilo ou definição para um determinado tipo de objeto, pode começar com as propriedades de estilo padrão desse tipo de objeto ou pode copiar um estilo existente que tenha a maioria das propriedades desejadas. Em ambos os casos

Machine Translated by Google

você então edita as propriedades de estilo conforme necessário para especificar as características do objeto desejado.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com todos os desenhos abertos listados na exibição em árvore e o desenho atual expandido.

2 Expanda a categoria de objeto (Arquitetura, Documentação ou Multiuso) e o tipo de objeto para o qual deseja criar um estilo.

3 Escolha um método:

Se você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse no tipo de estilo e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	expanda o tipo de estilo, clique com o botão direito do mouse no estilo que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Na guia Geral, digite um nome e uma descrição para o novo estilo.

5 Clique em outras guias conforme necessário para visualizar e editar as propriedades.

Para obter informações detalhadas sobre como especificar as propriedades de um estilo para um determinado objeto, consulte os tópicos da Ajuda associados a esse tipo de objeto.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo, clique em OK.

O novo estilo será listado se você abrir o Gerenciador de estilo novamente enquanto o desenho permanecer aberto, mas não será salvo até que você salve o desenho.

Depois de criar um estilo, você pode arrastá-lo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas para criar uma ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta a partir de um estilo na página 862.

Criando um estilo a partir de um objeto

Use este procedimento para criar um novo estilo para um objeto copiando e modificando seu estilo atual. Este método permite alterar as propriedades de estilo do objeto selecionado sem afetar outros objetos que usam o mesmo estilo. o novo estilo

Machine Translated by Google

pode então ser atribuído a outros objetos conforme necessário. Essa funcionalidade pode economizar seu tempo se você precisar criar muitos estilos ou se precisar criar modelos ou desenhos de estilos

1 Na área de desenho, selecione um objeto com o estilo que deseja cópia de.

2 Clique na guia <Object> painel ÿ General ÿ Copy Style **3** Na guia .

General da caixa de diálogo <object type> Style Properties, insira um nome para o novo estilo ou aceite o padrão, que é o nome do estilo original com um sufixo número entre parênteses.

4 Altere outras propriedades do novo estilo conforme desejado.

Para obter mais informações sobre como alterar as propriedades de um estilo de objeto, consulte a seção apropriada na Ajuda. Por exemplo, para obter informações sobre estilos de parede, consulte Estilos de parede na página 1282.

5 Clique em OK.

O novo estilo foi atribuído ao objeto. Você pode acessar o novo estilo no Gerenciador de estilo no tipo de estilo de objeto apropriado.

Criando uma ferramenta a partir de um estilo

Use este procedimento para criar uma ferramenta a partir de um estilo. Você pode criar ferramentas a partir dos seguintes estilos e definições: polígono AEC, parede cortina, unidade de parede cortina, porta, montagem de porta/janela, bloco de máscara, elementos de massa, bloco multi-vista, corrimão, laje de telhado, tabela de cronograma, laje, espaço , escada, membro estrutural, parede, janela, modelo de zona e zona.

Você pode criar ferramentas de objeto arrastando um estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Ao arrastar um estilo para uma paleta de ferramentas, é criada uma referência que associa a ferramenta ao estilo. O local de referência pode ser o desenho atual, outro desenho ou um local remoto. Se você editar o estilo no Gerenciador de estilo, a ferramenta usará automaticamente o estilo atualizado.

Se uma ferramenta existente fizer referência a um estilo de outro desenho, o estilo não será adicionado ao desenho atual até que você adicione um objeto desse estilo ao desenho. A localização de referência é usada apenas se o desenho atual tiver sido salvo.

Para obter informações detalhadas sobre como criar e personalizar ferramentas, consulte Ferramentas na página 93.

Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas.

O nome da ferramenta padrão é o nome do estilo referenciado.

A imagem que identifica a nova ferramenta usa a direção da vista usada pela última vez na paleta Propriedades para o tipo de objeto selecionado.

4 Clique em OK.

Renomeando um estilo

Use este procedimento para alterar o nome de um estilo em um desenho aberto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Na exibição em árvore do Gerenciador de estilo, clique com o botão direito do mouse no estilo deseja renomear e clique em Renomear.

3 Na guia Geral, insira um novo nome para o estilo.

4 Clique em OK.

O novo nome será exibido se você abrir o Gerenciador de estilo novamente enquanto o desenho permanecer aberto, mas não será salvo até que você salve o desenho.

Copiar estilos entre desenhos

Use este procedimento para copiar estilos ou definições do desenho atual para outro desenho. Você pode copiar estilos e definições entre desenhos existentes. Você também pode copiá-los de um desenho existente para um novo desenho.

Se um estilo fizer referência a outros estilos, esses estilos também serão copiados para o outro desenho. Por exemplo, se você copiar um estilo de parede para um novo desenho, o estilo de acabamento da parede usado no estilo de parede também será copiado para o novo desenho.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar e soltar estilos e tipos de estilo entre os desenhos.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com todos os desenhos abertos listados na exibição em árvore e o desenho atual expandido.

Machine Translated by Google

2 Se o desenho para o qual você deseja copiar o estilo não estiver listado, abra-o ou crie um novo desenho: **Se você deseja...**

	Então…
copie o estilo para um desenho que não esteja aberto no Gerenciador de estilo	no Gerenciador de estilos, clique em Arquivo ÿ Abrir desenho, selecione o desenho desejado e clique em Abrir.
copiar o estilo para um novo desenho	no Gerenciador de estilo, clique em Arquivo ÿ Novo desenho, insira um nome para o desenho e clique em Salvar.

3 Expanda uma categoria e expanda um tipo de estilo.

4 Selecione os estilos ou definições que deseja copiar: **Se desejar…**

	Então…
copiar um estilo ou definição individual	clique com o botão direito do mouse no estilo ou definição e clique em Copiar.
copiar todos os estilos ou definições de um tipo selecionado, como todos os estilos de parede	clique com o botão direito do mouse no estilo ou tipo de definição e clique em Copiar. Se seus estilos estiverem classificados por tipo de estilo, clique com o botão direito do mouse no nome do desenho sob o estilo ou tipo de definição selecionado e clique em Copiar.

5 Clique com o botão direito do mouse no desenho no qual deseja copiar o(s) estilo(s) e clique em Colar.

Os estilos ou definições são colados no desenho selecionado. Se o desenho já contém um estilo com o mesmo nome, o nome duplicado é exibido na caixa de diálogo Importar/Exportar - Nomes duplicados encontrados.

6 Resolva nomes de estilo duplicados, se solicitado:

Se você quiser…	**Então…**
impedir que o Gerenciador de estilo substitua o estilo existente pelo novo estilo de mesmo nome	selecione Deixar existente e clique em OK.
substituir o estilo existente pelo novo estilo	selecione Substituir existente e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mantenha o estilo existente e adicione o novo estilo com um nome diferente	selecione Renomear para Exclusivo e clique em OK. O Gerenciador de estilo acrescenta um número ao nome do novo estilo. Clique com o botão direito do mouse em um estilo e clique em Renomear para alterar o nome de um estilo.

7 Clique em OK.

Enviando estilos para outros usuários

Use este procedimento para enviar estilos ou definições por e-mail a outros usuários do AutoCAD Architecture. O software cria um novo desenho que contém apenas as informações de estilo do desenho atual e anexa o desenho a uma mensagem de e-mail. Se o e-mail não estiver disponível em seu sistema, a opção Enviar não estará disponível.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda uma categoria.

3 Selecione os estilos ou definições que deseja enviar:

Se você quiser…	Então…
envie um estilo ou definição individual	clique com o botão direito do mouse no estilo ou definição e clique em Enviar.
envie todos os estilos ou definições de um tipo selecionado, como todos os estilos de parede	clique com o botão direito do mouse no estilo ou tipo de definição e clique em Enviar. Se seus estilos estiverem classificados por tipo de estilo, clique com o botão direito do mouse no nome do desenho sob o estilo ou tipo de definição selecionado e clique em Enviar.
envie todos os estilos ou definições no desenho (os estilos devem ser classificados por desenho)	clique com o botão direito do mouse no nome do desenho e clique em Enviar.

Uma nova mensagem de e-mail com o assunto Estilos de arquitetura do AutoCAD é criada usando seu programa de e-mail. Um arquivo de desenho contendo os estilos e definições selecionados é adicionado à mensagem como um anexo de arquivo.

Machine Translated by Google

4 Preencha e envie a mensagem em seu programa de e-mail.

5 Clique em OK.

Estilos de purga

Use este procedimento para remover estilos e definições não utilizados de um desenho.
Você pode limpar todos os estilos que não são aplicados a um objeto no desenho e não são usados em outro estilo. Você pode limpar um único estilo ou definição não utilizado ou todos aqueles dentro de um tipo selecionado. Por exemplo, você pode limpar todos os estilos de parede não utilizados.

Estilos ou definições referenciados não são limpos quando você limpa o estilo que os utiliza. Por exemplo, se você eliminar um estilo de parede, o estilo de acabamento da parede e a definição do grupo de limpeza usados no estilo de parede não serão eliminados.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

OBSERVAÇÃO Você também pode limpar um estilo ou tipo de estilo selecionado pressionando *DELETE*.

2 Expanda uma categoria e expanda um tipo de estilo.

3 Limpar estilos ou definições: **Se você**

quiser…	**Então…**
limpar um estilo ou definição não utilizado	clique com o botão direito do mouse no estilo ou definição que deseja remover e clique em Limpar.
limpar todos os estilos não utilizados ou definições de um tipo selecionado	clique com o botão direito do mouse no estilo ou tipo de definição e clique em Limpar. Quando solicitado, verifique se os estilos que deseja limpar estão selecionados e clique em OK.

Se um estilo ou definição que você selecionou para limpar permanecer na lista após a limpeza, o estilo ou definição está aplicado a um objeto ou é usado em outro estilo. Por exemplo, você não pode limpar um estilo de acabamento de parede usado em um estilo de parede ou aplicado a uma parede individual.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Trabalhando com desenhos e modelos no estilo Gerente

Quando você abre o Gerenciador de estilo pela primeira vez, todos os desenhos ou modelos abertos no AutoCAD Architecture são exibidos na exibição em árvore. Você também pode abrir outros desenhos ou modelos e criar novos desenhos ou modelos no Gerenciador de estilos.

Abrindo desenhos no gerenciador de estilo

Quando você cria um novo desenho ou modelo no Gerenciador de estilo, ou abre um existente, esse desenho ou modelo é aberto para uso somente no Gerenciador de estilo e não em sua sessão de desenho. Você precisa sair do Gerenciador de estilo antes de poder abrir o desenho ou modelo na sessão de desenho.

Determinando o status de um desenho Para

determinar se um desenho ou modelo está aberto no software ou apenas no Gerenciador de estilos, observe o ícone ao lado do desenho ou modelo na exibição em árvore.

Ícone de desenho	Status do desenho
	O desenho é aberto no software e no Gerenciador de estilo.
	O desenho é aberto apenas no Gerenciador de estilos.
	O desenho está bloqueado.

Um desenho pode ser bloqueado no Gerenciador de estilo por qualquer um dos seguintes motivos:

ÿ O desenho é somente leitura.

ÿ O desenho foi criado em uma versão anterior do software.

ÿ O desenho é referenciado em um desenho que está aberto no momento.

ÿ O desenho está aberto em outro aplicativo.

ÿ O arquivo de desenho está bloqueado em uma rede.

Machine Translated by Google

Para visualizar uma dica de ferramenta informando o motivo do cadeado, selecione o desenho na visualização em árvore e posicione o cursor sobre o ícone de cadeado na barra de status do Gerenciador de estilo .

DICA Você pode salvar seus estilos em um desenho de origem somente leitura e copiá-los para outros desenhos conforme necessário.

Fechando desenhos no gerenciador de estilo

Todos os desenhos e modelos criados ou abertos no Gerenciador de estilos são listados na exibição em árvore toda vez que você abre o Gerenciador de estilos, até fechá-los no Gerenciador de estilos.

Iniciando um novo desenho ou modelo no gerenciador de estilo

Use este procedimento para iniciar um novo desenho ou modelo no Gerenciador de estilo.
O novo desenho ou modelo não contém nenhum estilo e está aberto para uso apenas no Gerenciador de estilos. Ele não está aberto na sessão do AutoCAD Architecture.
Você pode abrir o novo desenho ou modelo no software depois de sair do Gerenciador de estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Na barra de menus do Gerenciador de estilos, clique em Arquivo ÿ Novo desenho ou em na barra de ferramentas do Gerenciador de estilos, clique em .

3 Na caixa de diálogo Novo desenho, para Nome do arquivo, insira o novo desenho nome.

4 Para Arquivos do tipo, selecione Desenho (*.dwg) para criar um desenho ou selecione Modelo de desenho (*.dwt) para criar um modelo.

5 Clique em Salvar.

6 Clique em OK.

Abrindo um desenho ou modelo no gerenciador de estilo

Use este procedimento para abrir um desenho ou modelo no Gerenciador de estilos. O desenho ou modelo será aberto apenas no Gerenciador de estilo; ou seja, não será aberto na sessão de desenho do AutoCAD Architecture. Você pode abrir o desenho no software depois de sair do Gerenciador de estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 No Gerenciador de estilos, clique em Arquivo ÿ Abrir desenho ou na guia Estilo Barra de ferramentas do gerenciador, clique em .

3 Selecione um ou mais arquivos e clique em Abrir.

4 Clique em OK.

Arrastando um desenho para o gerenciador de estilo

Use este procedimento para abrir um desenho ou modelo no Gerenciador de estilos arrastando-o do Microsoft® Windows® Explorer. O desenho ou modelo será aberto apenas no Gerenciador de estilo; ou seja, não será aberto na sessão do AutoCAD Architecture. Você pode abrir o desenho no software depois de sair do Gerenciador de estilo.

1 No Gerenciador de estilos, classifique os estilos por desenho.

2 Inicie o Microsoft Windows Explorer.

3 No Windows Explorer, selecione o desenho ou modelo que você deseja abrir no Gerenciador de estilo.

4 Arraste o desenho para a exibição em árvore no Gerenciador de estilo.

5 Clique em OK.

Fechando desenhos e modelos no gerenciador de estilos

Use este procedimento para fechar um desenho ou modelo aberto apenas no Gerenciador de estilo. Se um desenho estiver aberto na sessão do AutoCAD Architecture, você não poderá fechá-lo no Gerenciador de estilo.

1 No Gerenciador de estilos, classifique os estilos por desenho.

2 Selecione o desenho ou modelo que deseja fechar.

3 No Gerenciador de estilos, clique em Arquivo ÿ Fechar.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Materiais

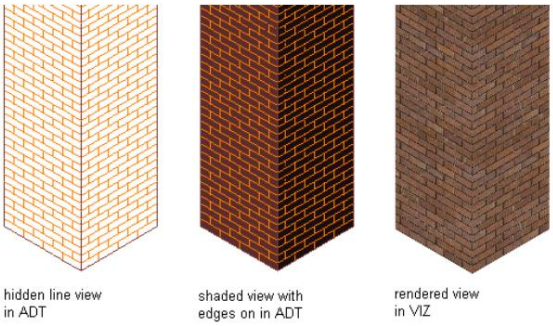
13

Um material no AutoCAD Architecture corresponde a um material de acabamento específico em um modelo de construção, como tijolo, concreto ou vidro. Os materiais são úteis para ilustrar planos, seções, elevações e renderizações no processo de design. Os materiais também fornecem uma maneira de gerenciar as propriedades de exibição dos estilos de objeto.

Materiais

Um material no AutoCAD Architecture corresponde a um material de acabamento específico em um modelo de construção, como tijolo, concreto ou vidro. Os materiais são úteis para ilustrar planos, seções, elevações e renderizações no processo de design.
Os materiais também fornecem uma maneira de gerenciar as propriedades de exibição dos estilos de objeto.

Visualizando um canto do modelo de construção mostrando materiais



Simplificando o processo de design

O uso de materiais torna a exibição de objetos mais realista. Você define a exibição de um material, como tijolo ou vidro, apenas uma vez no desenho ou no modelo de desenho e, a seguir, atribui-o ao componente de um objeto onde deseja que o material seja exibido. Por exemplo, você pode definir um material “Vidro” e depois

Machine Translated by Google

atribua-o a qualquer número de janelas, inserções de portas de vidro ou paredes de cubículos. Normalmente, você atribui materiais a componentes no estilo de um objeto, como o tijolo em um estilo de parede. Então, sempre que você adicionar uma parede desse estilo ao seu desenho, o tijolo dessa parede será exibido de forma consistente.

A definição de materiais em um estilo de objeto pode fornecer controle para a exibição de objetos em todo o projeto. Quando as características de um material mudam, você as altera apenas uma vez na definição do material e todos os objetos que usam esse material são atualizados. Com a ferramenta Material, você pode aplicar um material a uma única instância do objeto.

Estilos visuais e materiais de renderização

Você pode aproveitar os estilos visuais, materiais de renderização, luzes e câmeras no AutoCAD Architecture. No Navegador de conteúdo, um catálogo de visualização permite acessar várias ferramentas predefinidas para luzes, materiais de renderização, câmeras e estilos visuais. Para obter mais informações sobre esses recursos de visualização, consulte “Criar imagens e gráficos realistas” na ajuda do AutoCAD.

Materiais predefinidos

O AutoCAD Architecture fornece várias definições predefinidas de materiais para propósitos comuns de projeto, facilitando o início de novos desenhos. Você pode usar essas definições de material predefinidas “como estão” ou modificá-las para se adequarem aos seus projetos. Você também pode criar suas próprias definições de material.
Os estilos de objeto fornecidos com o software já possuem definições de material atribuídas a eles.

Sombreamento de Superfície

Os materiais fornecem a capacidade de atribuir hachuras de superfície a objetos. As hachuras de superfície podem ser exibidas em vistas de modelo, corte e elevação. Você pode controlar o posicionamento e a orientação da hachura para cada face do objeto.

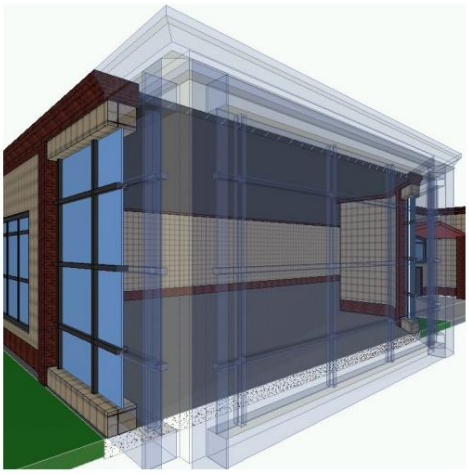
Hachuras de Seção

Os materiais são úteis para ilustrar claramente seções e elevações. A hachura da seção é especificada independentemente da hachura da superfície. Componentes de materiais especiais permitem uma exibição realista ou esquemática de vistas de seção ao vivo renderizadas, cortes de seção e corpos de seção.

Para obter mais informações sobre vistas de seção vivas, consulte Criando e editando uma vista de seção viva na página 3237.

Machine Translated by Google

Visualização de seção ao vivo renderizada com material externo transparente



Ferramenta de Material

Você cria uma ferramenta de material a partir de uma definição de material. Você pode usar essa ferramenta da mesma forma que usaria qualquer outra ferramenta em seu projeto. Para obter mais informações sobre como trabalhar com ferramentas, consulte Ferramentas na página 93. Este é o método mais eficiente de aplicar uma definição de material a um objeto ou componente de um objeto. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de material a partir de uma definição de material no Gerenciador de estilo na página 879.

Objetos que suportam materiais

Os objetos aos quais você atribui materiais são normalmente objetos tridimensionais (3D). Objetos bidimensionais (2D), como áreas, grades ou polígonos AEC, são mais como representações simbólicas e auxiliares de desenho do que objetos de construção reais.

Nem todos os componentes de um objeto podem assumir uma definição de material. Por exemplo, um batente de porta é um gráfico simbólico, portanto, não suporta uma atribuição de material. A aparência de uma abertura de porta é especificada nas propriedades de exibição de um estilo de porta. A moldura da porta, no entanto, é uma parte física da porta e uma definição de material pode ser atribuída a ela.

Objeto	Componentes que suportam materiais
Paredes cortina/unidades de parede cortina	preenchimentos, molduras, montantes

Machine Translated by Google

Objeto	Componentes que suportam materiais
portas	molduras, painéis, batentes, embutidos, muntins
Conjuntos de portas/janelas	preenchimentos, molduras, montantes
Elementos de Massa	corpo de elemento de massa
Grupos de massa	corpo de grupo de massa
Grades	guarda-corpos, corrimãos, trilhos inferiores, postes, balusters
Teto	corpo do telhado
Lajes/Lajes de Telhado	corpo de laje, borda de laje, laje de borda, laje de borda
Fronteiras Espaciais	limite interior, limite exterior
Espaços	chão, teto
Escadaria	piso, riser, aterrissagem
Membros Estruturais	feixe, cinta, corpo da coluna
paredes	corpo de parede, embalagem retrátil de parede, componentes de parede
janelas	vidros, molduras, caixilhos, muntins

Atribuindo materiais a objetos e estilos de objeto

A maneira mais eficiente de usar materiais é aplicá-los a um estilo. Qualquer objeto desse estilo herda essas definições ou propriedades relevantes. Conforme você adiciona novos objetos de um estilo ao seu projeto, cada um terá os mesmos materiais atribuídos a eles.

Você também pode atribuir materiais diretamente a um objeto. Você pode querer fazer isso nestes casos:

ÿ Você deseja substituir o material existente para um objeto específico.

ÿ O objeto em questão não suporta estilos, mas suporta materiais.
(Este é o caso dos polígonos AEC.)

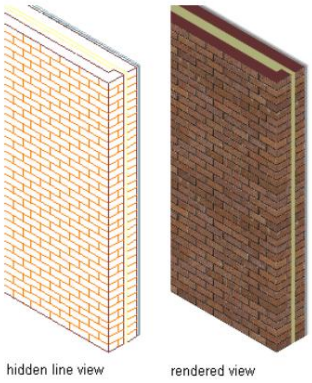
Machine Translated by Google

Exemplos de Atribuições de Materiais

Atribuir um material aos componentes de um objeto mudará a forma como o objeto é exibido em vistas de planta, isométricas, de seção e de elevação.

Por exemplo, se você deseja desenhar uma parede externa de tijolos, pode atribuir um material que exiba uma hachura de superfície de tijolo na vista do modelo e uma exibição de tijolo realista para uma vista renderizada.

Parede de tijolos em linha oculta e vistas renderizadas



Se houver componentes de isolamento especiais em uma parede, você pode atribuir um material leve e semitransparente a eles. Para seccionar a parede, você pode atribuir um padrão de hachura de seção específico ou preenchimento que difere da hachura de superfície de tijolo regular.

Machine Translated by Google

Material de preenchimento de seção em uma renderização

Em outro exemplo, você pode atribuir materiais aos componentes do piso e do teto de um espaço, como material de carpete no piso e ladrilho no teto.

Trabalhando com ferramentas de materiais

Você pode aplicar materiais a objetos de 2 maneiras diferentes:

ÿ Atribua definições de material a componentes individuais de um objeto por meio das propriedades de exibição de seu estilo. Para obter mais informações, consulte Visão geral do processo: criando e atribuindo materiais na página 903.

ÿ Use uma ferramenta de material para aplicar uma definição de material diretamente a um objeto componente no desenho. Para obter mais informações, consulte Usando a ferramenta Material para adicionar materiais a objetos na página 877.

ÿ Aplique um material de renderização de uma definição de material AEC a um objeto do AutoCAD. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de material a partir de um material de renderização no navegador de conteúdo na página 881.

Machine Translated by Google

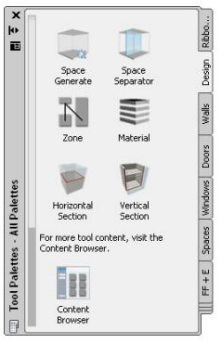
A paleta de ferramentas Design inclui a ferramenta Material padrão, que faz referência ao arquivo de definições de material e permite aplicar qualquer uma dessas definições de material. Muitas dessas definições de materiais também podem ser aplicadas por meio de ferramentas específicas de materiais localizadas na paleta de ferramentas Materiais no grupo de paletas Visualização.

Você também pode criar ferramentas de materiais personalizados a partir de outras ferramentas existentes, de definições de materiais no Gerenciador de estilos ou de materiais de renderização no Navegador de conteúdo. Para obter mais informações, consulte Criando ferramentas de material personalizadas na página 879.

Usando a ferramenta Material para adicionar materiais a objetos

Use este procedimento para configurar a ferramenta Material padrão e usá-la para aplicar uma definição de material existente a um componente de um objeto AEC em um desenho. Por padrão, a ferramenta aplica a definição de material Padrão, mas você pode modificar as propriedades da ferramenta para especificar qualquer um dos materiais definidos nos arquivos Material Definitions (Imperial).dwg ou Material Definitions (Metric).dwg.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Design Tools .



2 Na paleta Design, siga um destes procedimentos:

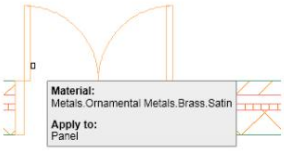
Se você quiser…	Então…
aplique a definição de material padrão	clique na ferramenta Material.
selecione uma definição de material diferente	clique com o botão direito do mouse na ferramenta Material e clique em Propriedades. Expanda Basic ÿ General, clique no valor para

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Nome da definição e selecione a definição desejada. Em seguida, clique em OK e clique na ferramenta Material.

DICA Várias ferramentas de materiais pré-fabricados estão disponíveis na paleta Materiais no grupo de paletas Visualização.

O símbolo do cursor muda para um pequeno quadrado. À medida que você o move sobre um componente de objeto, o componente é realçado e uma dica de ferramenta identifica o componente e o material a ser aplicado a ele.



Se um componente não oferece suporte a materiais na direção da vista atual, não oferece suporte a nenhum material ou está em uma xref, a dica de ferramenta informa que o material não pode ser aplicado e o cursor muda para um círculo vermelho cortado até que você o mova para fora esse componente.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre quais objetos podem ter materiais atribuídos, consulte Objetos que suportam materiais na página 873.

3 Mova o cursor sobre o objeto no desenho até que o componente desejado seja identificado na dica de ferramenta e clique para aplicar o material.

4 Se você deseja que o material seja aplicado a este componente em todos os objetos deste estilo, pressione *ENTER.* Se você deseja que seja aplicado apenas a este componente no objeto atual, insira O e pressione *ENTER.*
(Aplicar o material ao estilo é a opção padrão para o

Machine Translated by Google

primeiro uso da ferramenta em qualquer componente; se você optar por aplicar o material apenas ao objeto atual, essa se tornará a opção padrão e você precisará inserir **S** para aplicar o material ao estilo na próxima vez que usar a ferramenta nesse componente. Em outras palavras, qualquer opção que você escolher se tornará o padrão para o próximo uso da ferramenta.)

OBSERVAÇÃO Para objetos não baseados em estilo, como um telhado, a definição do material (ou a parte do material de renderização no caso de um objeto do AutoCAD) é aplicada ao objeto assim que você clica. Você não é solicitado a aplicar o material ao estilo e não precisa pressionar *ENTER*.

Criando ferramentas de material personalizadas

Além de usar a ferramenta padrão Material na paleta de ferramentas de design ou as ferramentas específicas de material na paleta de ferramentas de materiais no grupo de paletas de ferramentas de visualização, você pode criar suas próprias ferramentas de material de várias maneiras, conforme explicado a seguir tópicos.

Criando uma ferramenta de material a partir de uma definição de material em estilo Gerente

Você pode criar uma nova ferramenta de material a partir de uma definição de material no Gerenciador de estilo.

OBSERVAÇÃO Você pode criar uma ferramenta de material a partir do Gerenciador de estilos apenas se o desenho que contém a definição do material tiver sido salvo anteriormente.

1. Crie uma definição de material conforme descrito em Criando e editando Definições de material na página 905
2. Ative a paleta de ferramentas na qual deseja colocar o novo ferramenta material.
3. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
4. Expanda Objetos multiuso e expanda Definições de material.
5. Selecione a definição de material que você criou e arraste-a do Gerenciador de estilo para a paleta de ferramentas ativa.
6. Feche o Gerenciador de estilos.

Machine Translated by Google

A definição de material foi adicionada como uma ferramenta de material à paleta de ferramentas. Você pode usá-lo para aplicar o material a objetos, conforme descrito em Usando a ferramenta Material para adicionar materiais a objetos na página 877.

OBSERVAÇÃO A ferramenta de material usa a definição de material selecionada no Gerenciador de estilo. A localização do estilo da ferramenta de material é o desenho que contém a definição. Isso significa que, ao usar esta ferramenta de material, você tem acesso a todas as definições de material contidas no desenho.

Copiar uma ferramenta de material em uma paleta de ferramentas

Você pode criar uma nova ferramenta de material copiando e colando uma ferramenta existente em uma paleta de ferramentas.

1 Selecione uma ferramenta de material de um desses locais na ferramenta conjunto de paletas: ÿ a paleta de ferramentas Design (contém a ferramenta de material padrão)

ÿ a paleta de ferramentas Materiais (na paleta de ferramentas Visualização grupo)

ÿ paletas e ferramentas definidas pelo usuário

2 Selecione a ferramenta de material, clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar.

3 Se você quiser colá-lo em uma paleta diferente, faça a paleta ativo.

4 Na paleta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

5 Selecione a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

6 Para alterar a definição de material associada, selecione um definição em Nome da definição.

7 Para selecionar um desenho de origem diferente, clique em Procurar em Estilo Localização.

8 Na caixa de diálogo Selecionar um arquivo de localização, selecione um desenho de origem, e clique em Abrir.

9 Selecione uma definição de material do arquivo de origem selecionado.

10 Para atualizar o ícone da ferramenta de material com o novo material, selecione o ícone em Imagem no canto superior esquerdo, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar imagem.

Machine Translated by Google

11 Clique em OK.

Criando uma ferramenta de material a partir de um material de renderização no conteúdo Navegador

Você pode criar uma ferramenta de material arrastando um material de renderização do Navegador de conteúdo para o AutoCAD Architecture.

A criação de uma nova ferramenta de material em um desenho envolve a criação de uma nova definição de material no Gerenciador de estilo. A definição de material é usada para criar a ferramenta de material, mas também pode ser usada para diferentes propósitos no desenho, como usar a definição de material para criar estilos de objeto.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Abra o catálogo Visualization e navegue até a categoria Render Material. Em seguida, selecione o material que você precisa.

3 Mova o ponteiro sobre o ícone i-drop® ao lado da ferramenta para que a imagem do ponteiro muda para um conta-gotas (4 Clique e).

segure o ícone i-drop® até que esteja cheio.

5 Use uma das opções a seguir para copiar o material de renderização para Arquitetura AutoCAD:

ÿ Arraste o material do Navegador de conteúdo para um desenho do AutoCAD Architecture.

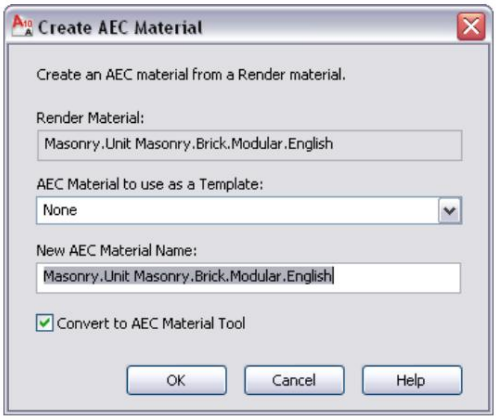
Se você arrastar um material de renderização do Navegador de conteúdo diretamente para um desenho do AutoCAD Architecture, uma definição de material do AutoCAD Architecture será criada a partir dele. Você não pode criar diretamente uma ferramenta de material do AutoCAD Architecture dessa maneira. A nova definição de material é listada no Gerenciador de estilo, onde você pode criar uma ferramenta de material a partir dela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de material a partir de uma definição de material no Gerenciador de estilo na página 879.

ÿ Arraste o material do Navegador de conteúdo para um AutoCAD Paleta de arquitetura.

Se você arrastar um material de renderização para uma paleta do AutoCAD Architecture, uma ferramenta de material “temporária” será criada.

Machine Translated by Google

6 Se você arrastou o material de renderização diretamente para um desenho, a planilha Create AEC Material é exibida.



ÿ Para o material AEC usar como modelo, selecione um existente definição de material que contém os parâmetros que você deseja usar.

OBSERVAÇÃO A definição de material selecionada como modelo definirá todas as configurações iniciais de material, exceto para o material de renderização. Isso inclui as configurações de camada, cor e tipo de linha, hachura, atribuições de hachura de superfície e o comportamento do material quando usado em uma seção.

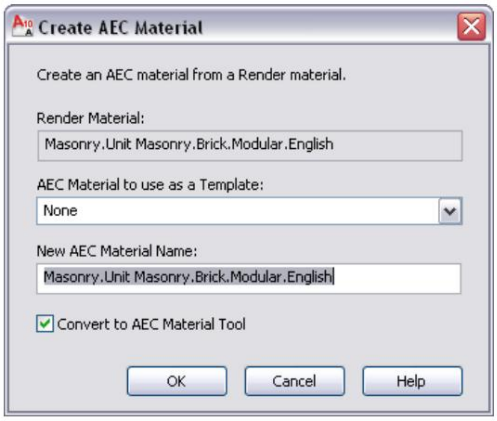
ÿ Insira um nome para a nova definição de material.

ÿ Clique em OK.

A opção para criar automaticamente uma ferramenta de material a partir da nova definição de material está esmaecida. Para criar uma ferramenta de material, consulte Criando uma ferramenta de material a partir de uma definição de material no Gerenciador de estilo na página 879.

Machine Translated by Google

7 Se você arrastou o material de renderização para um AutoCAD
Paleta de arquitetura, finalize a criação da ferramenta AEC Material. ÿ Selecione o ícone temporário na paleta de ferramentas.



ÿ Na Planilha Criar material AEC, selecione uma definição de material existente para o Material AEC a ser usado como modelo.

OBSERVAÇÃO A definição de material selecionada como modelo definirá todas as configurações iniciais de material, exceto para o material de corte. Isso inclui as configurações de camada, cor e tipo de linha, hachura, atribuições de hachura de superfície e o comportamento do material quando usado em uma seção.

ÿ Insira um nome para a nova definição de material.

ÿ Verifique se a ferramenta Converter em material AEC está selecionada.

ÿ Clique em OK.

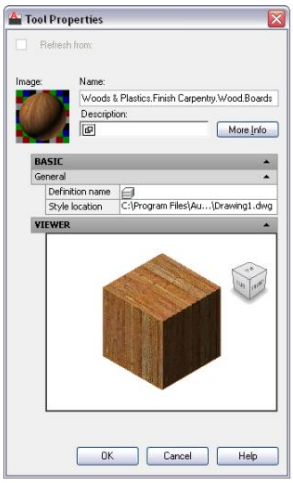
Uma mensagem de notificação aparece, lembrando você de salvar o desenho após descartar a notificação para que a ferramenta de material seja salva com o desenho atual.

8 Se você criou uma ferramenta de material arrastando um material de renderização para uma paleta de ferramentas, atualize a imagem da ferramenta para exibir o ícone da ferramenta de material do AutoCAD Architecture.

9 Selecione a ferramenta material na paleta, clique com o botão direito do mouse e clique Propriedades.

Você pode ver que a visualização do ícone é diferente da visualização do visualizador.

Machine Translated by Google



10 Selecione a visualização do ícone em Imagem, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar Imagem. Em seguida, clique em OK.

A ferramenta de material agora é representada na paleta pelo ícone de cubo do AutoCAD Architecture com exibição de material correta.

Componentes de material e propriedades de exibição

Cada definição de material tem os seguintes componentes de exibição que determinam a aparência dos componentes do objeto aos quais um material foi atribuído:

ÿ Linha de trabalho

ÿ Corpo 3D de plano de hachura

ÿ Hachura de superfície

ÿ Seção Hachurada

ÿ Corpo seccionado e limite

Depois de especificar os componentes de exibição de um objeto como Por material, não será mais possível alterar as propriedades do componente de exibição desse objeto.

Os componentes de material correspondem a grupos de propriedades de exibição de objetos ou a tipos de propriedades de exibição. Por exemplo, o componente Linework material determina a aparência dos componentes Linework em vistas de planta 2D, como

Machine Translated by Google

como embalagens retráteis de paredes, limites de elementos de massa ou molduras de portas. Hachura de superfície determina a aparência de todas as hachuras de superfície em objetos em vistas de modelo e elevação.

Quando você especifica que o componente de um objeto é exibido por material, o componente usa as propriedades de exibição do material associado, em vez das propriedades de exibição do objeto. Somente os componentes de objeto que correspondem a um componente físico do objeto podem receber definições de material.
Para obter mais informações, consulte Objetos que suportam materiais na página 873.

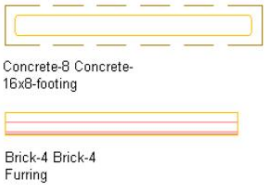
As definições de material não podem ser atribuídas a um bloco de exibição personalizado, mas os objetos que estão dentro de blocos de exibição personalizados podem ter definições de material atribuídas.

Para obter uma lista detalhada de componentes de objeto mapeados para componentes de material, consulte os tópicos de Ajuda para os objetos.

Componente de material de linha de trabalho

O componente Linha de trabalho é usado para componentes de objeto que representam linhas de trabalho em vistas de planta e elevação 2D, como limites de paredes, molduras de portas ou limites de elementos de massa.

Visualização da planta da parede, visualização dos componentes do material de linha de trabalho

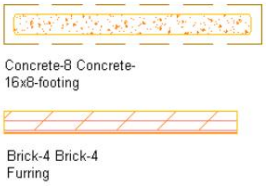


Planejar componente de material de hachura

O componente Plan Hatch é usado para hachurar componentes de exibição em vistas de planta, como hachuras de componentes de parede, hachuras de elementos de massa e hachuras de laje.

Machine Translated by Google

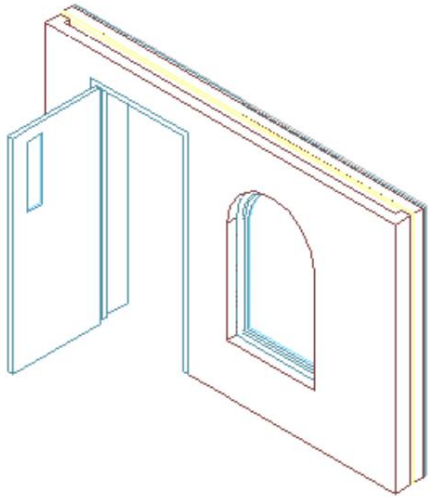
Visualizando a vista da planta da parede hachurando os componentes do material



Componente de material do corpo 3D

O componente Corpo é usado para componentes de objeto que representam trabalho de linha em visualizações de modelo 3D, como corpos de parede, limites de elementos de massa, molduras de portas e molduras de janelas.

Visualização de componentes de material do corpo em 3D

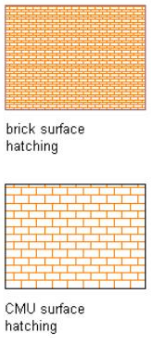


Componente de Material de Hachura de Superfície

O componente Surface Hatch é usado para hachurar componentes de exibição em vistas de modelo 3D, seções e elevações. A hachura de seção é usada na face cortada de um objeto ou componente seccionado.

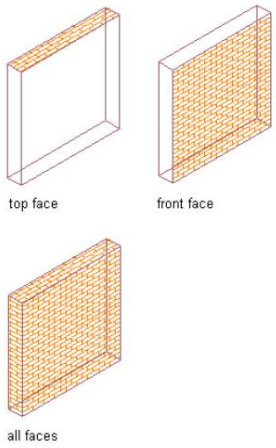
Machine Translated by Google

Visualizando material de hachura de superfície em uma elevação de parede



Você pode especificar as faces de um objeto que exibem a hachura da superfície dentro da definição do material. Por exemplo, você pode especificar que a hachura esteja apenas na frente e no lado esquerdo do objeto.

Especificando atribuições de hachura de superfície de face de parede



Para obter mais informações sobre faces de hachura de superfície, consulte Especificando o padrão de hachura de superfície de uma definição de material na página 909.

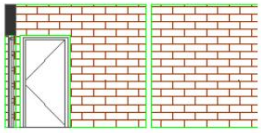
Trabalho de linha de seção/elevação 2D

O componente Linework de seção/elevação 2D é usado especificamente para seções de construção 2D ou elevações de construção. Todo o trabalho de linha em uma seção/elevação 2D pode ser controlado por este componente. Para obter mais informações sobre como usar

Machine Translated by Google

definições de material em elevações, consulte Linha de trabalho de hachura de superfície em elevações na página 3338.

Visualizando linhas de elevação 2D em uma parede

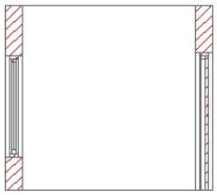


2D section
linework (green)

Componente de material de hachura de seção

O componente Section Hatch é usado especificamente para construir seções. É usado para hachuras em faces de objetos cortadas por uma linha de seção. As hachuras de seção podem ser aplicadas a seções 2D, seções 3D e visualizações de seção ao vivo. Para obter mais informações sobre o uso de definições de material com seções, consulte Linhas de hachura de seção na página 3273.

Visualizando uma seção de parede 2D com hachura de seção



2D section
with section
hatch (red)

Corpo seccionado e limite seccionado

Os componentes Sectioned Body e Sectioned Boundary são exibidos apenas em vistas de seção ao vivo. As vistas de seção ao vivo são vistas de seção especiais de um modelo de construção 3D. Os objetos de construção não são convertidos em um objeto de seção, mas são mantidos como objetos individuais na seção. Eles mantêm suas propriedades e componentes de exibição e podem ser editados na seção. A exibição das visualizações

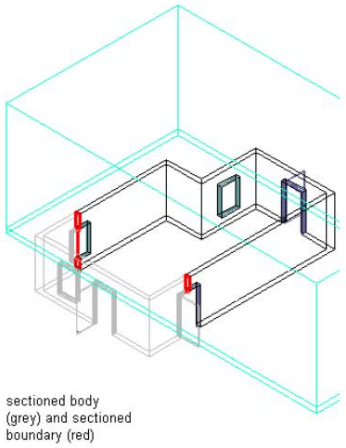
Machine Translated by Google

exterior à seção ativa é alterado para corpo seccionado. Esta exibição pode ser semitransparente ou oculta.

Componente de material	Descrição
Corpo seccionado	os objetos ou partes de objetos fora do segundo ção
Limite seccionado	o contorno da linha de corte criada pela seção

Para obter informações detalhadas sobre vistas de seção vivas, consulte Criando e editando uma vista de seção viva na página 3237.

Visualização de seção ao vivo com corpo seccionado (cinza) e limite seccionado (vermelho)



Exibição de materiais em um desenho

Use este procedimento para ativar as definições de material em uma representação de exibição se estiverem atribuídas a objetos, mas não forem exibidas no desenho. Para obter mais informações, consulte Exibir estrutura do sistema na página 787.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Configurações.

A configuração de exibição atual é marcada em negrito.

3 Expanda a configuração de exibição atual.

Machine Translated by Google

4 Selecione um conjunto de exibição na configuração de exibição atual.

5 Clique na guia Exibir controle de representação.

6 Role até Material Definition e selecione uma representação de exibição.

Por padrão, as definições de material têm apenas uma representação de exibição geral. Se esta for a única representação de exibição disponível listada, selecione-a. Se você criou outra representação de exibição para definições de material, pode selecionar essa representação.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de selecionar apenas uma representação de exibição para definições de material em cada conjunto de exibição. Você também deve verificar se a camada de objeto do componente está ativada.

7 Repita as etapas 4 a 6 para selecionar uma representação de exibição para material definições nos outros conjuntos de exibição na configuração atual.

8 Clique em OK.

As atribuições de material que você fez agora são exibidas no desenho.

Trabalhando com hachuras de superfície

Hachuras de superfície são padrões de hachura em objetos tridimensionais (3D) que são exibidos em vistas de modelo 3D e vistas de elevação.

Cada objeto 3D tem um número de faces: Superior, Inferior, Esquerda, Direita, Frontal e Traseira. Você pode decidir se um objeto deve ter uma hachura de superfície. Por exemplo, se você visualizar uma parede em vista 3D, talvez queira hachurar apenas o lado voltado para você para evitar sobrecarregar o desenho.

As faces de um objeto que carregam a hachura de superfície são especificadas na definição do material. Todos os objetos com essa definição de material atribuída mostram a mesma atribuição de hachura de superfície, a menos que você crie uma sobreposição de hachura de superfície individual.

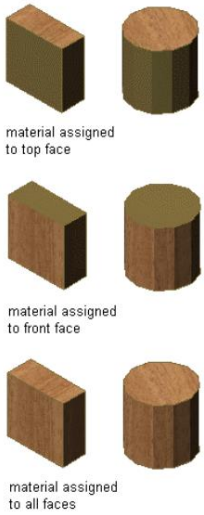
Definir as faces em um objeto regular, como uma parede, laje ou elemento de massa em forma de caixa, é intuitivo. Frontal, Traseira, Esquerda, Direita, Superior e Inferior são faces claramente definidas que podem ser facilmente atribuídas a definições de material. No entanto, definir a direção em que cada face se encontra pode ser mais complexo para diferentes objetos de forma irregular, como objetos curvos, objetos de extrusão ou objetos de forma livre resultantes de operações booleanas.

Para obter informações sobre como alterar as atribuições de hachura de superfície de uma definição de material, consulte Especificando o padrão de hachura de superfície de uma definição de material na página 909.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre sobreposições de hachura de superfície, consulte Substituindo a hachura de superfície em objetos individuais na página 895.

Especificando atribuições de material de face de objeto

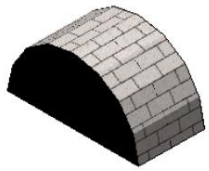


Hachuras de superfície em superfícies curvas

As superfícies curvas não têm todas as direções de vista que você pode especificar na definição do material. É importante saber que as faces são designadas em superfícies curvas para entender como a hachura de superfície é aplicada quando esses objetos recebem definições de material.

Um objeto com uma superfície curvada verticalmente, como um elemento de massa Barrel Vault, não possui faces frontal e traseira, pois nada poderia delineá-las. A superfície curva do elemento de massa Barrel Vault é considerada a face superior do objeto.

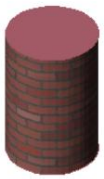
Elemento de massa de abóbada de berço com material atribuído à face superior



Machine Translated by Google

Um objeto com uma superfície curvada horizontalmente, como um elemento de massa cilíndrica, não tem lados esquerdo e direito, pois nada pode delineá-los. A superfície curva é considerada a face frontal.

Elemento de massa cilíndrica com material atribuído à face frontal



Um objeto que tem apenas uma superfície curva, como um elemento de massa Sphere, tem apenas uma face frontal.

Elemento de massa esférica com material atribuído à face frontal

Hachuras de superfície em várias faces

Objetos irregulares e complexos podem ter várias faces em uma direção de visualização. Se necessário, você pode substituir a hachura da superfície em todas as faces com a mesma direção de vista ou em faces individuais. Para obter informações sobre como substituir faces individuais, consulte Substituindo a hachura de superfície em objetos individuais na página 895.

Escada com material atribuído aos degraus

Machine Translated by Google

Hachuras de superfície em extrusões

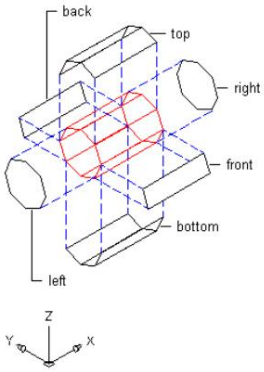
A colocação da hachura da superfície em objetos criados a partir de um perfil extrudado depende de dois fatores:

ÿ as direções de vista atribuídas às arestas individuais do perfil

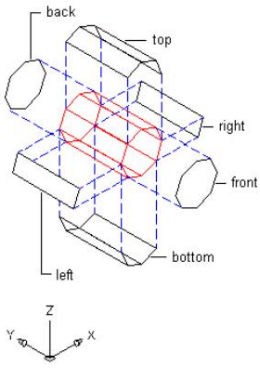
ÿ a direção da extrusão

A direção de extrusão desejada depende do objeto que você deseja extrudar do perfil. Um trilho, por exemplo, é extrudado na direção *X*. Um corrimão é extrudado na direção *Z*. As formas personalizadas de portas e janelas são extrudadas na direção *Y*.

Atribuições de face de arestas extrudadas na direção X

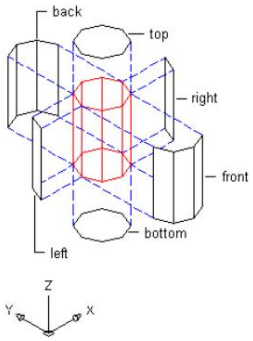


Atribuições de face de arestas extrudadas na direção Y



Machine Translated by Google

Atribuições de face de arestas extrudadas na direção Z



Especificando faces em extrusões

Use este procedimento para especificar as faces nos componentes do objeto criados a partir da extrusão de um perfil. Esses objetos e componentes incluem elementos de massa extrudados, modificadores de corpo de parede, componentes de corrimão personalizados e outros componentes extrudados de um perfil.

Ao criar um perfil, todas as arestas são marcadas para extrusão na direção *Z.* Essas posições de borda são calculadas com base no quadrante no qual o ponto médio da borda se encontra. Você pode alterar a direção da vista das arestas e a direção da extrusão na definição do perfil.

Determine a direção das arestas do perfil antes de criar objetos a partir do perfil. Por exemplo, se você criou um perfil para um balaústre de corrimão personalizado e especificou a direção das arestas individuais, qualquer balaústre adicionado ao corrimão com base nesse perfil terá essas atribuições. Se você alterar posteriormente a direção da vista de aresta no perfil, os balaústres existentes não serão alterados de acordo.

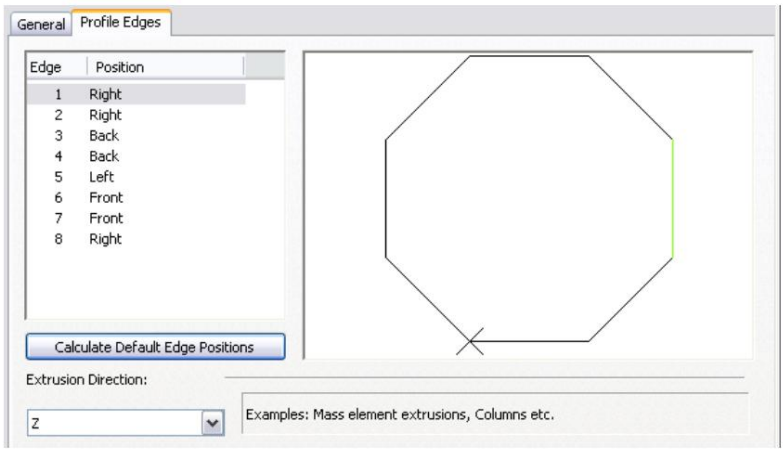
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Perfis.

3 Selecione o perfil para a extrusão.

4 Clique na guia Arestas do perfil.

Machine Translated by Google



5 Selecione uma direção de extrusão.

6 Para cada aresta, selecione uma posição que corresponda à vista direção que deseja atribuir à face criada a partir dessa aresta.

As posições de borda disponíveis dependem da direção de extrusão selecionada.

7 Clique em OK.

Hachuras de superfície em elementos de massa de forma livre

Elementos de massa de forma livre são criados quando você executa uma operação booleana em um elemento de massa padrão adicionando, subtraindo ou cruzando outro elemento de massa. O elemento de massa resultante pode ter uma forma irregular. Para obter mais informações, consulte Elementos de massa e grupos de massa na página 989.

Quando um elemento de massa é convertido em um elemento de massa de forma livre, todas as atribuições de material anteriores dos elementos de massa de origem são perdidas. O novo elemento de massa reverte para a definição de material padrão. Você pode atribuir outra definição ao novo elemento de massa.

Substituindo a Hachura da Superfície em Objetos Individuais

A hachura de superfície especificada para um material determina a exibição de objetos atribuídos ao material em vistas de elevação e modelo, bem como a aparência em vistas renderizadas. A definição do material especifica quais faces dos objetos — Superior, Inferior, Esquerda, Direita, Frontal, Traseira — exibem uma hachura de superfície.

Machine Translated by Google

No entanto, em alguns casos, você pode querer substituir a hachura de superfície para uma face selecionada de um objeto. Por exemplo, você pode querer desativar a hachura da superfície onde ela pode obscurecer pequenos detalhes de um objeto quando o desenho é plotado.

Substituir operações

Você pode alterar as hachuras de superfície para faces de objetos individuais das seguintes maneiras:

ÿ ocultar a hachura da superfície

ÿ alterar a rotação da hachura da superfície

ÿ alterar os deslocamentos verticais e horizontais da hachura da superfície

Você também pode especificar se as alterações serão aplicadas apenas à face selecionada ou a todas as faces do objeto com a mesma direção, por exemplo, a todas as faces frontais.

Múltiplas Substituições de Hachura de Superfície

Você não precisa criar substituições separadas para alterações individuais; você pode criar uma sobreposição de hachura de superfície que seja rotacionada e deslocada. Na maioria dos casos, este é o método preferido de trabalho. No entanto, em alguns casos, você precisa atribuir mais de uma substituição. Por exemplo, suponha que você deseja girar a hachura da superfície de todas as faces frontais de uma coluna e deseja deslocar uma face frontal individual. Você primeiro adiciona uma sobreposição para a rotação e seleciona Todas as faces frontais. Em seguida, você adiciona uma substituição para o deslocamento no qual você seleciona Only Selected Front Face.

Escondendo uma Hachura de Superfície

Use este procedimento para ocultar a hachura de superfície em uma face de objeto.

Para adicionar uma substituição a uma hachura de superfície, um objeto precisa ter um material de hachura de superfície atribuído a ele. Uma hachura de superfície em um objeto pode vir de um material atribuído ou das propriedades de exibição do objeto ou estilo de objeto.

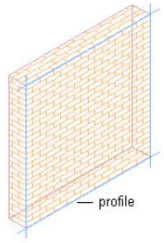
Se uma hachura de superfície vier das propriedades de exibição do objeto em vez da atribuição de material, você não poderá substituí-la em faces individuais. Você recebe uma mensagem de erro ao selecionar a face do objeto.

Machine Translated by Google

1 Selecione o objeto para o qual deseja ocultar uma hachura de superfície individual e clique na guia <Object> ÿ painel Surface Hatch ÿ Add Sobrepor .

2 Selecione a face do objeto onde deseja ocultar a hachura da superfície. Um perfil circunda a face selecionada.

Perfil definindo uma face de uma parede



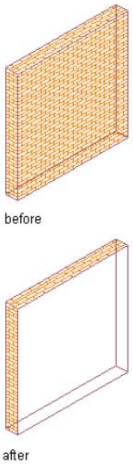
3 Especifique onde a substituição se aplica:

Se você deseja…	Então…
substituir apenas a face selecionada do objeto	selecione Somente Face <Direção> Selecionada para Faces. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície somente à face frontal selecionada de uma parede, selecione Somente a face frontal selecionada.
substituir todas as faces do objeto na mesma direção da vista	selecione Todas as Faces <Direção> para Rostos. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície a todas as faces superiores de uma coluna selecionada, selecione Todas as faces superiores.

4 Selecione Ocultar sombreamento de superfície.

Machine Translated by Google

Hachura de superfície escondida na face frontal de uma parede



5 Clique em OK.

Exibindo uma hachura de superfície oculta

Use este procedimento para exibir uma hachura de superfície anteriormente oculta.

Um objeto deve ter um material de hachura de superfície atribuído a ele para adicionar uma substituição a uma hachura de superfície. Uma hachura de superfície em um objeto pode vir de um material atribuído ou das propriedades de exibição do objeto ou estilo de objeto.

Se uma hachura de superfície vier das propriedades de exibição do objeto em vez da atribuição de material, você não poderá substituí-la em faces individuais. Você recebe uma mensagem de erro ao selecionar a face do objeto.

1 Selecione o objeto para o qual você deseja reexibir um oculto hachura de superfície individual e clique na guia <Object> ÿ Surface Hatch painel ÿ Edit Override .

2 Selecione o perfil ao redor da hachura da superfície oculta.

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar sobreposição de hachura .

4 Em Substituições, desmarque Ocultar sombreamento da superfície.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

6 clique (Concluir) no painel Edições para salvar as alterações.

Especificando a rotação de uma hachura de superfície

Use este procedimento para especificar a rotação de uma hachura de superfície.

1 Selecione o objeto para o qual deseja girar uma hachura de superfície individual e clique na guia <Object> ÿ painel Surface Hatch ÿ Add Sobrepor .

2 Selecione a face do objeto onde deseja alterar a rotação.

Um perfil circunda a face selecionada.

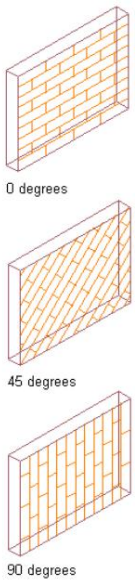
3 Especifique onde a substituição se aplica: **Se**

você deseja…	**Então…**
substituir apenas a face selecionada do objeto	selecione Somente Face <Direção> Selecionada para Faces. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície somente à face frontal selecionada de uma parede, selecione Somente a face frontal selecionada.
substituir todas as faces do objeto na mesma direção da vista	selecione Todas as Faces <Direção> para Rostos. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície a todas as faces superiores de uma coluna selecionada, selecione Todas as faces superiores Rostos.

4 Especifique a rotação da hachura da superfície.

Machine Translated by Google

Especificando ângulos de rotação de hachura de superfície



5 Clique em OK.

Especificando o deslocamento horizontal e vertical de uma hachura de superfície

Use este procedimento para especificar o deslocamento horizontal e vertical de uma hachura de superfície.

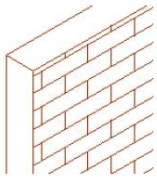
Um objeto deve ter um material de hachura de superfície atribuído a ele para adicionar uma substituição a uma hachura de superfície. Uma hachura de superfície em um objeto pode vir de um material atribuído ou das propriedades de exibição do objeto ou estilo de objeto.

Se uma hachura de superfície vier das propriedades de exibição do objeto em vez da atribuição de material, você não poderá substituí-la em faces individuais. Você recebe uma mensagem de erro ao selecionar a face do objeto.

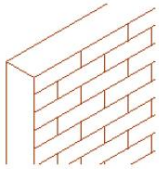
Alterar os deslocamentos de uma hachura de superfície permite ajustar o padrão de hachura em faces individuais para alinhar com as arestas da face ou para melhorar a aparência da hachura.

Machine Translated by Google

Especificando deslocamento e alinhamento de hachura de superfície



standard wall
surface hatch



wall surface
hatch offset
to align with
wall edge

1 Selecione o objeto para o qual deseja alterar o deslocamento do padrão de hachura e clique na guia <Object> ÿ painel Surface Hatch ÿ Add Sobrepor .

2 Selecione a face do objeto onde deseja alterar o padrão de hachura desvio.

Um perfil circunda a face selecionada.

3 Especifique onde as substituições se aplicam:

Se você deseja…	**Então…**
substituir apenas a face selecionada do objeto	selecione Somente Face <Direção> Selecionada para Faces. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície somente à face frontal selecionada de uma parede, selecione Somente a face frontal selecionada.
substituir todas as faces do objeto na mesma direção da vista	selecione Todas as Faces <Direção> para Rostos. Por exemplo, para aplicar uma sobreposição de hachura de superfície a todas as faces superiores de uma coluna selecionada, selecione Todas as faces superiores.

4 Especifique os deslocamentos horizontal e vertical da hachura da superfície.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando sobreposições de hachura de superfície

Use este procedimento para editar uma sobreposição de hachura de superfície que você aplicou a um objeto.

1 Selecione o objeto que possui uma sobreposição de superfície que deseja alterar e clique na guia <Object> ÿ painel Surface Hatch ÿ Edit Override .

2 Selecione o perfil do rosto que deseja editar.

Se você tiver várias sobreposições de hachura de superfície em uma face de objeto, certifique-se de selecionar a sobreposição que deseja alterar.

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar sobreposição de hachura .

4 Edite a sobreposição de hachura da superfície:

Se você quiser…	**Então…**
ocultar uma hachura de superfície	selecione Ocultar sombreamento de superfície.
exibir novamente uma hachura de superfície oculta	desmarque Ocultar Hachura de Superfície.
alterar a rotação da hachura da superfície	insira um valor para Rotação ou clique em e especifique a rotação em tela.
alterar o deslocamento da hachura da superfície	insira um valor para X Offset ou Y Off definir ou clique e especifique o deslocamento na tela.

5 Clique em OK.

6 clique (Concluir) no painel Edições para salvar as alterações.

Exibindo uma lista de materiais

Use este procedimento para criar uma lista de definições de materiais e volumes correspondentes para os objetos selecionados. A lista inclui todas as definições de materiais usadas nos objetos selecionados, bem como o volume total de cada definição de material. Você pode usar as informações para estimativas de custos preliminares.

Machine Translated by Google

1 Na linha de comando, digite **materiallist.**

2 Selecione os objetos que deseja incluir na lista e pressione *ENTER.*

3 Pressione *F2.*

A lista de definições de material é exibida na janela de texto do AutoCAD®.

OBSERVAÇÃO Você também pode selecionar a lista de definições de materiais e, em seguida, pressionar *CTRL+C* para copiá-la e *CTRL+V* para colá-la no Microsoft® Word.

Exibindo uma consulta de material

Use este procedimento para obter informações de volume para uma definição de material selecionada. Os resultados da consulta incluem o volume total de todos os objetos com uma definição de material selecionada. Por exemplo, se você tiver duas paredes de tijolos em seu conjunto de seleção e cada uma tiver um volume de 8,85 m3, o volume total dos objetos de tijolos será listado como 17,7 m3. Você pode usar essas informações para estimativas de custos preliminares.

1 Na linha de comando, digite **materialquery.**

2 Selecione os objetos que deseja incluir na consulta e pressione *DIGITAR.*

3 Selecione a definição de material que deseja consultar.

Por exemplo, se você deseja consultar tijolos, selecione Brick na lista.

4 Clique em OK.

Todos os objetos atribuídos à definição de material selecionada são realçados no desenho.

5 Pressione *F2.*

O volume para a definição de material selecionada é exibido na janela de texto do AutoCAD®.

Visão geral do processo: criação e atribuição de materiais

O AutoCAD Architecture oferece várias definições predefinidas de material de construção nos modelos de desenho. Você também pode criar suas próprias definições de materiais personalizados. Todas as definições de materiais usadas em um projeto são listadas em Definições de materiais no Gerenciador de estilo.

Machine Translated by Google

As definições de material estão listadas em ordem alfabética. Desenvolver uma convenção de nomenclatura para suas definições de material permite localizá-los rapidamente.
Por exemplo, você pode criar definições de envidraçamento denominadas “glass.interior.clear”, “glass.exterior.tinted” e “glass.exterior.clear”. Eles apareceriam na seguinte ordem em Definições de material:

ÿ vidro.exterior.claro

ÿ vidro.exterior.colorido

ÿ vidro.interior.claro

As etapas a seguir descrevem o processo de criação de uma definição de material e sua atribuição a um objeto ou estilo de objeto:

1 Crie uma definição de material para cada material necessário e especifique o exibir as propriedades dessas definições.

Por exemplo, crie uma definição de material de tijolo que mostre uma hachura de superfície vermelha escura, combinando componentes de linha de trabalho vermelho escuro, uma hachura de seção apropriada e um material de renderização de tijolo. Ou crie uma definição de material de vidro que tenha um trabalho de linha azul claro, uma superfície transparente e um material de renderização azul claro.

Para obter mais informações, consulte Criando e editando definições de material na página 905.

2 Em estilos de objeto, atribua uma definição de material para representar cada componente.

Por exemplo, em um estilo de janela, atribua uma definição de material de madeira ao caixilho e aos muntins e uma definição de material de vidro ao vidro da janela. Ou, se estiver trabalhando com um estilo de parede, atribua uma definição de material de tijolo ao corpo da parede e um material de isolamento aos componentes de isolamento.

3 Certifique-se de que as propriedades de exibição correspondentes do objeto ou estilo de objeto estejam em todas as representações de exibição especificadas como Por material.

4 Para componentes de objeto que não usam definições de material, especifique o propriedades de exibição em cada representação de exibição.

Por exemplo, se você deseja que a representação gráfica de um batente de porta corresponda ao batente da porta marrom-escuro, abra as propriedades de exibição do estilo da porta e altere a cor do batente da porta para marrom-escuro.
Execute esta etapa para cada representação de exibição na qual a abertura da porta aparece.

Machine Translated by Google

Quando você cria objetos a partir desses estilos, seus componentes são exibidos da seguinte maneira:

ÿ Se você selecionou Por material em Propriedades de exibição, os componentes do objeto que têm definições de material atribuídas mostram as propriedades de exibição que você especificou na definição do material.

ÿ Os componentes de objeto que não têm definições de material atribuídas mostram as propriedades de exibição que você especificou no estilo de objeto.

Criando e editando definições de material

As definições de material são criadas, editadas, copiadas ou eliminadas no Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. As definições de material contêm configurações para hachura, escala e cor de materiais, além de materiais de renderização. Você pode encontrar definições de material predefinidas em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial or Metric>\Material Definitions.dwg.* Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando uma definição de material

Use este procedimento para criar uma definição para o material que deseja usar.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Crie uma definição de material:

Se você quiser…	Então…
criar uma nova definição com padrão propriedades	clique com o botão direito do mouse em Definições de material e clique em Novo.
criar uma nova definição de um ex definição de isting	clique com o botão direito do mouse na definição de material que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para a nova definição de material e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades de sua nova definição: **Se**

desejar…	Então…
insira uma descrição da definição do material	clique em Geral. Insira uma descrição da definição do material.
alterar as propriedades da camada/cor/tipo de linha	consulte Definindo a camada, a cor e o tipo de linha de uma definição de material na página 906.
alterar os padrões de hachura	consulte Especificando o plano e a seção Padrões de hachura de uma definição de material na página 907.
atribuir hachura de superfície a faces de objetos individuais	consulte Especificando a hachura da superfície Padrão de uma definição de material em página 909.
atribuir materiais de renderização de superfície e seção viva	consulte Atribuição de materiais de renderização na página 911.
excluir componentes da embalagem 2D	consulte Excluindo uma definição de material do contorno de seção 2D na página 914.
adicionar notas, arquivos ou documentos para a definição	consulte Anexando notas e arquivos a uma definição de material na página 918.

6 Ao terminar de alterar as propriedades de definição do material, Clique OK.

Definindo a camada, cor e tipo de linha de uma definição de material

Use este procedimento para definir a camada, cor e tipo de linha dos componentes do material. Para obter descrições detalhadas dos componentes de material individuais, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

OBSERVAÇÃO Se você desativar um componente de exibição na definição de material, os componentes de objeto atribuídos a essa definição de material não serão exibidos no desenho. Por exemplo, se você desativar o componente Linework em uma definição de material e atribuir essa definição a um componente de moldura de porta, a moldura da porta não será exibida nas vistas de planta.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de materiais.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e verifique se a substituição de estilo está marcada.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

em 7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Especificando os padrões de hachura de planta e seção de um material Definição

Use este procedimento para alterar os padrões dos componentes Planta, Hachura e Hachura de seção de uma definição de material. Para obter descrições detalhadas de componentes de hachura individuais, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

Para obter mais informações sobre como especificar padrões de hachura de superfície, consulte Especificando o padrão de hachura de superfície de uma definição de material na página 909.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e verifique se a substituição de estilo está marcada.

Machine Translated by Google

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Hachura.

8 Selecione Hachura de planta ou Hachura de seção e clique na configuração para Padrão.

9 Selecione a hachura para o componente: **Se desejar…**

	Então…
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e digite o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até o local onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

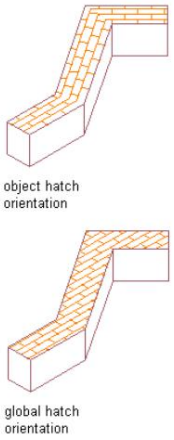
12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada:

Se você quiser…	**Então…**
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

Machine Translated by Google

Especificando a orientação da hachura da superfície

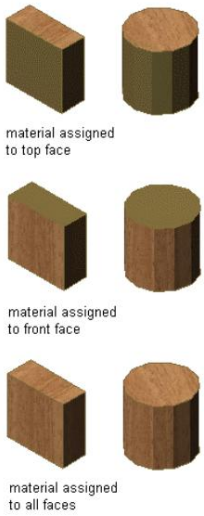


14 Clique em OK.

Especificando o padrão de hachura de superfície de uma definição de material

Use este procedimento para especificar o padrão usado para a hachura da superfície.

Especificando a atribuição de material pela face do objeto



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Depois de atribuir uma definição de material a um objeto, você pode editar as hachuras de superfície para as faces individuais do objeto. Para obter mais informações sobre a edição de hachuras de superfície, consulte Substituindo a hachura de superfície em objetos individuais na página 895.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e verifique se a substituição de estilo está marcada.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Hachura.

8 Selecione Surface Hatch e clique na configuração para Pattern.

9 Selecione a hachura para o componente: **Se**

desejar…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até o local onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

Machine Translated by Google

10 Clique em OK.

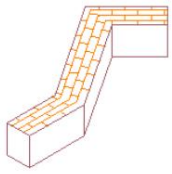
11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

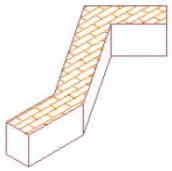
13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

Especificando a orientação da hachura da superfície



object hatch orientation



global hatch orientation

14 Clique na guia Outro.

15 Para Surface Hatch Placement, selecione as faces do objeto nas quais a superfície hachurada é exibida.

16 Clique em OK.

Atribuindo materiais de renderização

Use este procedimento para atribuir materiais para renderizar superfícies de objetos.

Machine Translated by Google

Na exibição sombreada e nas exibições renderizadas, os objetos podem exibir materiais de renderização em vez dos padrões de hachura que são exibidos em wireframe 2D e exibições de linha oculta. Os seguintes tipos de materiais de renderização estão disponíveis:

Tipo de material de renderização	Descrição
Material de Renderização de Superfície	Qualquer face de objeto que tenha hachura de superfície aplicada exibe a hachura no Auto renderizador CAD
Material de renderização de seção ao vivo	Todas as faces cortadas por uma linha de seção viva exibem o material de renderização da seção viva quando renderizadas com o renderizador do AutoCAD
Renderização de limite seccionado de seção viva Material	Todos os objetos e partes de objetos fora da linha de seção viva exibem o material de limite seccionado quando renderizados com o Auto renderizador CAD®

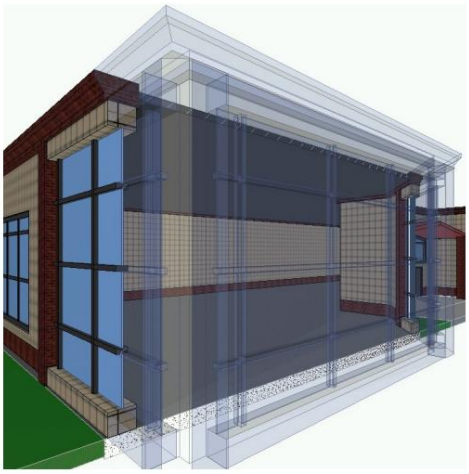
Você pode atribuir materiais de renderização a dois tipos diferentes de componentes:

ÿ Superfícies de objeto: todas as superfícies de objeto que têm uma hachura de superfície aplicada a eles também podem ter um material de renderização atribuído. Se você deseja atribuir um material de renderização a uma superfície de objeto, certifique-se de que o componente Hachura de superfície na definição do material esteja ativado.

ÿ Vistas de seção vivas: O componente Sectioned Body de uma vista de seção viva, bem como o plano de corte de seção viva, podem ter materiais de renderização especiais atribuídos. Se você deseja atribuir materiais de renderização a uma vista de seção ao vivo, certifique-se de que o componente Sectioned Body na definição de material esteja ativado.

Machine Translated by Google

Visualização de seção ao vivo renderizada com componente externo transparente



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e verifique se a substituição de estilo está marcada.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Outros.

8 Selecione os materiais de renderização para os componentes individuais do material:

Se você quiser…	**Então…**
atribuir um material de renderização a superfícies de objetos	selecione um material para Render Materi al. Em seguida, selecione um tipo de mapeamento para Mapeamento: ÿ Se você selecionar Igual à hachura de superfície, somente as superfícies selecionadas em Local de hachura de superfície mento são prestados.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	ÿ Se você selecionar Face Mapping, todas as superfícies serão renderizadas e quaisquer substituições de alinhamento de hachura serão ignoradas.
atribuir um material de renderização ao plano de corte de uma vista de seção viva	selecione um material para Cut Surface Renderizar Materiais.
atribua um material de renderização ao componente do corpo fora da linha de seção viva	selecione um material para Material de renderização de corpo seccionado.

Se você não encontrar o material de renderização correto ou se quiser ver uma prévia do material, clique no botão Procurar e procure o material desejado.

9 Selecione um novo material de renderização, se necessário.

10 Clique em OK.

Excluindo uma definição de material da embalagem de seção 2D

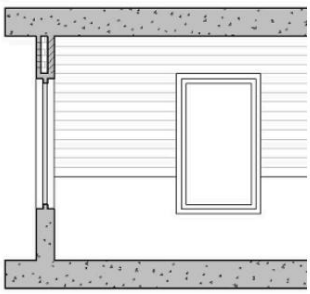
Use este procedimento para excluir componentes com uma definição de material específica atribuída a eles do contorno de uma seção 2D.

Ao criar uma seção 2D, você pode exibir um componente de seção chamado Shrinkwrap. O wrapper é a união de todas as faces do objeto cortadas pela linha de corte, mescladas em um componente com um padrão de hachura. Esta é uma vista frequentemente usada para uma seção 2D.

Por padrão, todos os componentes aos quais são atribuídas definições de material são incluídos no contorno simplificado. No entanto, você pode querer excluir certas definições de material, como vidro, da embalagem retrátil.

Machine Translated by Google

Embalagem retrátil de seção 2D com vidro excluído (esquerda)



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione Excluir do contorno simplificado da seção 2D.

9 Clique em OK.

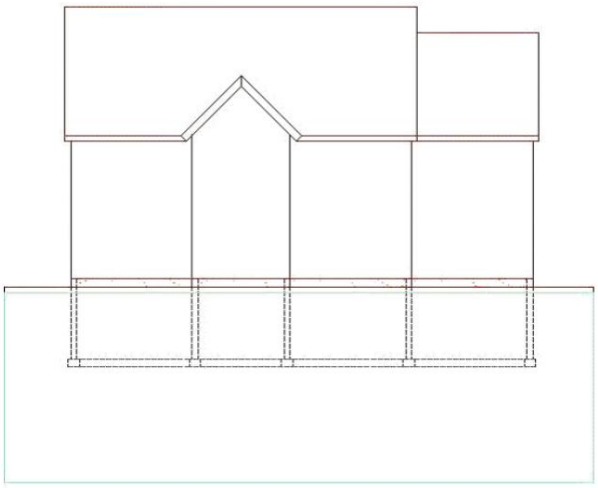
Controlando a exibição de linhas ocultas por material

Use este procedimento para controlar se as linhas ocultas de um material devem ser exibidas em uma seção ou elevação.

Você pode fazer isso, por exemplo, se quiser exibir paredes e sapatas de concreto que estão ocultas pelo solo e por outras paredes. Outro uso frequente pode ser a exibição de membros estruturais localizados atrás das paredes.

Machine Translated by Google

Exibindo paredes de fundação ocultas



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Outros.

8 Em 2D Section/Elevation Rules, selecione Display Hidden Edges para este Material.

9 Clique em OK.

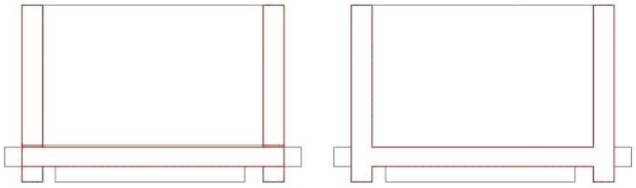
Machine Translated by Google

Mesclando definições de material em uma seção/elevação 2D

Use este procedimento para mesclar definições de material ao criar uma seção/elevação 2D.

Às vezes, um único objeto na vida real é modelado com diferentes objetos no AutoCAD Architecture. Um exemplo são as fundações de concreto, que são modeladas a partir de lajes e paredes. Esses objetos devem aparecer como um objeto de fundação em seções e elevações. A nova opção de mesclar definições de materiais comuns facilita esse resultado. Quando uma seção/elevação 2D é criada, todos os objetos dessa definição de material são combinados em um único objeto. As arestas entre faces coplanares são removidas.

Paredes e lajes fundidas (à direita)



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Em 2D Section/Elevation Rules, selecione Merge Common Materiais.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Anexar notas e arquivos a uma definição de material

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de material. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma definição de material.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de material.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à definição do material, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Criação de conteúdo Diretrizes

14

Neste guia, o termo conteúdo refere-se genericamente a vários tipos de elementos que você pode criar para personalizar sua instalação do AutoCAD Architecture. Esses elementos podem ser baseados em estilo ou em símbolo e incluem itens como tabelas de estilo de plotagem, camadas, estilos de chave de camada, padrões de camada e arquivos de modelo de desenho. Embora existam muitas maneiras de criar e estruturar seu conteúdo personalizado, existem vários padrões e convenções (documentados e de fato) que você pode seguir para tornar suas ferramentas personalizadas mais eficientes e portáteis entre diferentes ambientes e organizações. Este documento não é um guia passo a passo para criar conteúdo personalizado; em vez disso, concentra-se na identificação dos padrões, convenções e melhores práticas relevantes.

Padrões e convenções gerais de conteúdo

É importante entender os vários tipos de conteúdo, onde são armazenados e como são disponibilizados aos usuários. O AutoCAD Architecture inclui suporte para vários padrões CAD. Entender como eles são aplicados ajudará você a criar seu próprio conteúdo personalizado que funcione com os padrões e convenções existentes.

Tipos de conteúdo

O conteúdo do AutoCAD Architecture assume várias formas e pode ser armazenado em vários locais.

ÿ **Modelos de desenho:** O arquivo de modelo de desenho é talvez o mais crítico dos itens de conteúdo no AutoCAD Architecture. Além dos itens padrão do AutoCAD, como camadas e estilos de dimensão, os modelos contêm configurações críticas de desenho e exibição. Todos os modelos e folhas do AutoCAD Architecture

Machine Translated by Google

os desenhos devem começar com um modelo. Os modelos de desenho geralmente são armazenados na pasta estabelecida na caixa de diálogo Opções do AutoCAD para armazenamento de arquivos de modelo. Além disso, você pode especificar um modelo padrão a ser usado sempre que o comando QNEW for chamado. Por fim, um modelo de folha de plotagem padrão geralmente é especificado como uma das propriedades do conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture.

ÿ **Estilos:** a maioria dos objetos do AutoCAD Architecture, sejam eles objetos geométricos ou objetos de documentação, são baseados em estilos. Qualquer implementação bem-sucedida do AutoCAD Architecture provavelmente consistirá em vários estilos e definições personalizados. A maioria dos estilos deve ser armazenada em um ou mais desenhos da biblioteca de estilos, em um local acessível a todos os usuários. Normalmente, os estilos podem ser facilmente acessados pelos usuários a partir de uma ferramenta em uma paleta ou em um catálogo de ferramentas.

OBSERVAÇÃO Embora alguns estilos possam ser armazenados no modelo de desenho, isso deve ser reduzido ao mínimo e limitado aos estilos e definições necessários para outro conteúdo no modelo.

ÿ **Símbolos de design e documentação geral:** eles são melhor armazenados como conteúdo AEC, que é criado usando o assistente Criar conteúdo AEC.
As ferramentas baseadas em paleta também podem acessar esses símbolos.

OBSERVAÇÃO Alguns conteúdos baseados em símbolos, como blocos de múltiplas vistas usados para bolhas de grade de coluna, podem ser armazenados no modelo de desenho. Tal como acontece com os estilos, no entanto, isso deve ser reduzido ao mínimo. Depois que um símbolo é armazenado como conteúdo AEC, você pode acessá-lo por meio do Design Center™.

ÿ **Símbolos de legenda:** são símbolos especiais que usam atributos com valores de campo para automatizar a coordenação do desenho ao inserir chaves para elevações, seções e detalhes. Os blocos que definem as chamadas são armazenados em um desenho de biblioteca e são acessados por meio de ferramentas baseadas em paleta.

ÿ **Identificadores de tabela:** com base nas definições de blocos de várias vistas, os identificadores de tabela capturam e exibem dados de conjunto de propriedades para objetos em um desenho. Assim como os símbolos de chamada, os identificadores de tabela são armazenados em um desenho de biblioteca e acessados a partir de uma ferramenta baseada em paleta.

ÿ **Estilos de chave de camada:** embora possam ser armazenados no modelo de desenho, é melhor manter os estilos de chave de camada em um desenho de biblioteca central. Ao configurar um desenho, você pode especificar que um determinado estilo de chave de camada seja carregado automaticamente sempre que um desenho for aberto. Desta forma, se um estilo de chave de camada for atualizado, um desenho que já está em andamento sempre estará usando a versão mais recente.

Machine Translated by Google

- **Padrões de camada:** definidos no Gerenciador de camadas, os padrões de camada são armazenados no mesmo desenho de biblioteca que o estilo de chave de camada ao qual estão associados. Quando o estilo de chave de camada é importado para um desenho, o padrão de camada no qual ele se baseia também é importado.
- **Configurações de exibição:** as configurações de exibição padrão são armazenadas no modelo de desenho.

DICA A maioria dos tipos de conteúdo tem convenções de nomenclatura associadas documentadas neste guia. Como convenção global, é aceitável prefixar qualquer nome com o nome de uma empresa ou organização para diferenciar seu conteúdo personalizado do conteúdo padrão fornecido com o AutoCAD Architecture.

Conformidade com o padrão CAD nacional

O National CAD Standard versão 3.1 é um padrão de consenso compilado a partir de três padrões e diretrizes existentes do NIBS (The National Institute of Building Sciences). Estes consistem nas Diretrizes de camada AIA versão 3.0, no CSI Uniform Drawing System (UDS) e nas Diretrizes de plotagem Tri-Services. O National CAD Standard v. 3.1 é suportado onde possível no AutoCAD Architecture através do uso de Layer Standards pré-configurados, Layer Key Styles, tabelas de estilo de plotagem e ferramentas de anotação. Embora não seja necessário que o conteúdo personalizado seja compatível, ao criar um novo conteúdo para uso nos Estados Unidos, você deve levar esse suporte em consideração.

Os modelos imperiais fornecidos com o AutoCAD Architecture são pré-configurados para carregar o estilo de chave de camada AIA versão 3 por padrão. Isso é baseado no AIA Versão 3 Layer Standard, que por sua vez é compatível com as Diretrizes de Camadas AIA versão 3.0.

O Layer Key Style AIA v3 inclui espessuras de linha e tipos de linha que estão de acordo com o Uniform Drawing System, e as cores que ele especifica estão em conformidade com as diretrizes de plotagem Tri-Services. Além disso, as representações de exibição padrão do desenho para todos os objetos nos arquivos de modelo foram configuradas para aderir às recomendações do Tri-Services Guidelines e do Uniform Drawing System, atribuindo cores, tipos de linha, pesos de linha e estilos de plotagem apropriados a todos os componentes de exibição.

Machine Translated by Google

Existem doze modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture vendido nos Estados Unidos, e cada um é pré-configurado para usar uma tabela de estilo de plotagem específica:

Nome do arquivo de modelo	Descrição	Tabela de estilo de plotagem padrão
Modelo AEC (Imperial Ctb).dwt	Usado para desenhos de modelo com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurado para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Modelo AEC (Imperial Stb).dwt	Usado para desenhos de modelo com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurado para estilos de plotagem nomeados.	Padrão AEC.stb
Folha AEC (Imperial Ctb).dwt	Usado para desenhos de folha de plotagem com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurado para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Folha AEC (Imperial Stb).dwt	Usado para desenhos de folhas de plotagem com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurado para estilos de plotagem nomeados.	- AEC Standard.stb
Modelo AEC (Ctb Métrico).dwt	Usado para desenhos de modelo com unidades métricas (decimais) e configurado para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Modelo AEC (Métrico Stb).dwt	Usado para desenhos de modelo com unidades métricas (decimais) e configurado para estilos de plotagem nomeados	Padrão AEC.stb
Folha AEC (Métrica Ctb).dwt	Usado para desenhos de folha de plotagem com unidades métricas (decimais) e configurado para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Folha AEC (Métrica Stb).dwt	Usado para desenho de folha de plotagem com métrica (decimal)	- AEC Standard.stb

Machine Translated by Google

Descrição do nome do arquivo de modelo		Tabela de estilo de plotagem padrão
	unidades e configurar estilos de plotagem nomeados.	
Estrutural (Imperial Ctb).dwt	Usado para modelo estrutural desenhos com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurados para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Estrutural (Imperial Stb).dwt	Usado para modelo estrutural desenhos com unidades imperiais (arquitetônicas) e configurados para plotagem baseada em cores.	AEC Standard.stb
Estrutural (Métrico Ctb).dwt	Usado para modelo estrutural desenhos com unidades métricas (decimais) e configurados para plotagem baseada em cores.	Padrão AIA.ctb
Estrutural (Métrica Stb).dwt	Usado para modelo estrutural desenhos com unidades métricas (decimais) e configurados para estilos de plotagem nomeados.	AEC Standard.stb

NOTA Por padrão, o software é configurado para usar o *Modelo AEC (Imperial Stb).dwt* para desenhos de modelo e a *Folha AEC (Imperial Stb).dwt* para desenhos de folha de plotagem.

Além das tabelas de estilo de plotagem padrão atribuídas aos modelos imperiais e métricos, existem várias tabelas opcionais adicionais fornecidas. Muitos deles são para uso com modelos legados e arquivos de desenho mais antigos:

Tabela de estilo de plotagem	Descrição
Padrão AEC.stb	Estilo de plotagem padrão para modelos usando estilos de plotagem nomeados. Esta tabela usa nomes genéricos para estilos de plotagem e passa o controle de peso de linha para as propriedades da camada e do objeto. Todos os objetos plotam em preto.
Padrão AIA.ctb	Estilo de plotagem padrão para modelos configurados para plotagem baseada em cores. Esta tabela mapeia cada cor para uma espessura de linha explícita de acordo com as diretrizes do Tri-Services.

Machine Translated by Google

Tabela de estilo de plotagem	Descrição
Cor Padrão AIA.ctb	Estilo de plotagem opcional para modelos usando plotagem baseada em cores. Todas as cores são mapeadas para espessuras de linha explícitas de acordo com as diretrizes do Tri-Services. As cores são controladas pelos objetos e camadas.
Cor Padrão AEC.stb	Estilo de plotagem opcional para modelos usando estilos de plotagem nomeados. Esta tabela usa os mesmos nomes para estilos de plotagem que a tabela de estilo de plotagem AEC Stand ard.stb, mas os objetos serão plotados de acordo com suas cores do AutoCAD.
Padrão AIA.stb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando estilos de plotagem nomeados. Esta tabela inclui estilos de plotagem nomeados de acordo com as definições de espessura de linha especificadas no Uniform Drawing System.
AIA LWT por Object.ctb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando plotagem baseada em cores. Todas as cores são mapeadas para preto e o controle de peso da linha é por camada e propriedades do objeto.
AIA LWT por Object.stb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando estilos de plotagem nomeados. Todo o controle de peso de linha é por camada e propriedades do objeto.
Cor Padrão AIA.stb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando estilos de plotagem nomeados. Estilos de plotagem atribuem peso de linha explicitamente. As cores são controladas por objetos e camadas.
AIA Color LWT por Object.ctb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando plotagem baseada em cores. O controle de espessura de linha e cor é feito por camada e propriedades de objeto.
AIA Color LWT por Object.stb	Estilo de plotagem legado para modelos mais antigos usando estilos de plotagem nomeados. Todos os estilos de plotagem atribuem cor e espessura de linha de acordo com as atribuições de objeto e camada.

Machine Translated by Google

Tabelas de estilo de plotagem nomeadas herdadas têm nomes de estilo de plotagem aparentemente redundantes que correspondem a nomes de espessura de linha UDS. Muitas dessas tabelas usam as mesmas configurações de plotagem para vários estilos de plotagem. Isso foi feito para permitir consistência na nomenclatura ao alternar entre estilos de plotagem. Com as tabelas de estilo de plotagem *AEC Standard.stb* mais recentes , essa nomenclatura complexa de estilo de plotagem foi abandonada em favor de um sistema muito mais simplificado. As tabelas de estilo de plotagem *AEC Standard.stb* e *AEC Standard Color.stb* usam os mesmos nomes de estilo de plotagem, porém a primeira plotará todos os objetos em preto enquanto a segunda plotará todos os objetos de acordo com a cor do AutoCAD. Além de cor versus monocromático, os estilos de plotagem determinam a saturação:

- **Normal:** estilo de plotagem padrão. Como esse estilo de plotagem não é editável, é normalmente não é usado nos estilos de chave da camada do AutoCAD Architecture ou nas configurações de exibição.
- **Full Saturation:** Objetos atribuídos a este estilo de plotagem irão plotar 100% em preto ou 100% em cores, dependendo de qual tabela de estilo de plotagem é usada.
- **50 por cento:** os objetos atribuídos a este estilo de plotagem serão plotados com 50 por cento tela.
- **25 por cento:** os objetos atribuídos a este estilo de plotagem serão plotados com 25 por cento tela.
- **Tinta invisível:** este é um estilo de plotagem exclusivo. Independentemente de o *AEC* Se a tabela de estilo de plotagem Standard.stb ou AEC Standard Color.stb estiver sendo usada, os objetos neste estilo de plotagem serão plotados em ciano, para simular o efeito de um lápis de grafite azul dos dias de desenho manual, que normalmente não aparecem quando reproduzidos *em* um *monocromático* copiadora ou máquina blueline padrão.

O Sistema de Desenho Uniforme também especifica a formatação para simbologia e anotação. Isso é suportado no AutoCAD Architecture por meio do conteúdo fornecido nos Catálogos de ferramentas de documentação e nos próprios modelos de desenho.

NOTA Para obter mais informações sobre o NIBS ou para adquirir uma cópia da documentação do National CAD Standard, você pode visitar o site em *http:// www.nibs.org/*

Recursos de conteúdo

Para criar e distribuir conteúdo de forma eficaz, é importante entender onde os diferentes tipos de conteúdo são melhor armazenados e as possibilidades que cada um deles oferece para uma gestão coesa e bem gerenciada.

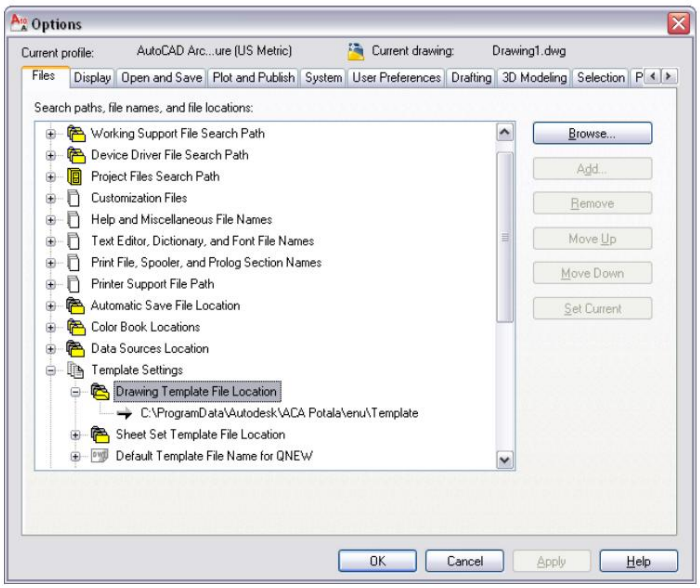
Machine Translated by Google

sistema de modelos, estilos, símbolos e ferramentas. Atenção especial deve ser dada à facilidade de acesso do usuário, armazenamento centralizado e automação.

Modelos de desenhos

Há uma variedade de coisas que devem ser mantidas no modelo, no entanto, deve-se tomar cuidado para mantê-lo o mais “enxuto” possível. Antes de armazenar o conteúdo em um template você deve considerar outras opções, optando por armazená-lo no template somente após confirmar que é o melhor local possível. Normalmente, o próprio modelo deve ser armazenado no local especificado na caixa de diálogo Opções em Configurações do modelo.

Definir a localização do arquivo de modelo na caixa de diálogo “Opções”.



Itens que devem constar no arquivo de modelo:

ÿ **Definições de camadas:** as camadas predefinidas devem ser mínimas. A maioria das camadas é criada quando necessário pelo estilo de chave da camada que é carregado em um desenho. Inclua apenas camadas predefinidas para os outros objetos e configurações que devem estar no modelo antes que um estilo de chave de camada seja carregado ou quaisquer objetos sejam criados.

ÿ **Estilos de texto:** incluem definições de estilo de texto a serem usadas para notas padrão e dimensões.

Machine Translated by Google

ÿ **Blocos de título, layouts e configurações de página:** devem ser criados em modelos destinados ao uso como modelos de folha de plotagem. Os modelos destinados a serem usados para conjuntos de folhas, especialmente, devem ter configurações de página salvas dentro deles para servir como substituições ao publicar um conjunto de folhas.

ÿ **Blocos de múltiplas visualizações:** normalmente, devem ser armazenados como conteúdo AEC ou tags, no entanto, se você quiser usar um bloco de bolha de grade de coluna personalizado em vez da bolha de grade padrão, você deve armazená-lo no modelo.

OBSERVAÇÃO Os blocos personalizados não são dimensionados corretamente se você copiar objetos aos quais eles estão anexados (como portas com ferragens de porta) e colá-los em um desenho que tenha unidades de desenho especificadas de forma diferente.

ÿ **Definições de classificação:** as definições de classificação que você usa freqüentemente são melhor armazenados em seu modelo de desenho, para que estejam prontamente disponíveis quando você precisar classificar um estilo ou um objeto individual.

Itens que não devem ser incluídos no arquivo de modelo:

ÿ **A maioria dos estilos:** devem ser mantidos em um desenho de biblioteca de estilos, com um ferramenta baseada em paleta associada que permite aos usuários importar os estilos para o atual de forma rápida e fácil sob demanda. Armazenar os estilos em uma biblioteca de estilos e fornecer acesso a ferramentas evita que seus desenhos fiquem inchados desnecessariamente devido a estilos não utilizados no banco de dados de desenhos.

ÿ **Conteúdo baseado em símbolos:** Esses itens são geralmente armazenados de forma mais eficaz como conteúdo AEC ou, no caso de chamadas e identificadores de tabela, um desenho de biblioteca. Mais uma vez, as ferramentas baseadas em paleta fornecem acesso rápido e fácil a elas conforme a necessidade.

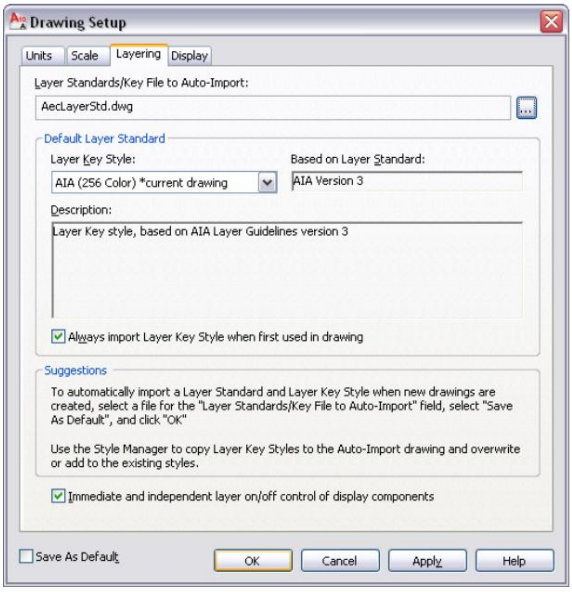
ÿ **Estilos de cota:** as cotas AEC e os estilos de cota padrão do AutoCAD dos quais dependem para sua exibição não precisam ser armazenados no modelo. Em vez disso, você pode armazená-los da mesma forma que outros conteúdos baseados em estilo; em um desenho de biblioteca de estilo e fornecer acesso a eles por meio de ferramentas baseadas em paleta.

ÿ **Estilos de chave de camada e padrões de camada:** embora possam ser armazenados no modelo, é melhor mantê-los em um desenho de biblioteca e usar a caixa de diálogo Configuração de desenho para garantir que o estilo de chave de camada mais atual seja automaticamente importado para um novo desenho e quaisquer desenhos que já estejam em andamento ao abrir. Isso garante que você esteja sempre trabalhando com a versão mais atualizada.

As configurações da camada na caixa de diálogo Configuração do desenho. Observe que um estilo de chave de camada está definido para importar automaticamente e que Salvar como padrão está marcado. Isso garantirá que, mesmo se você iniciar um desenho sem um modelo, o estilo de chave de camada correto será carregado. Observe também que

Machine Translated by Google

Sempre importar Layer Key Style quando usado pela primeira vez no desenho está marcada. Esta é uma configuração baseada em desenho e deve ser definida no modelo. Isso garantirá que o estilo de chave de camada mais atual também seja usado em desenhos que já estão em andamento.



Desenhos da Biblioteca de Estilos

A maior parte do conteúdo baseado em estilo deve ser mantida em um desenho de biblioteca localizado centralmente, acessível a todos os usuários. Na maioria dos casos, os estilos contidos neste arquivo podem ser importados selecionando uma ferramenta em uma paleta. Se você antecipar uma grande quantidade de estilos personalizados, convém dividir os desenhos de sua biblioteca por tipo para mantê-los mais gerenciáveis.

Diretrizes gerais para desenhos da biblioteca de estilos:

ÿ Comece com um modelo de desenho válido que inclua toda a sua exibição configurações e unidades corretas. Isso permitirá que você edite ou revise estilos na biblioteca no contexto em que serão usados.

ÿ Se você estiver armazenando sua biblioteca de estilos em uma unidade mapeada, certifique-se de que a unidade esteja mapeada de forma idêntica no computador de todos os usuários. O AutoCAD Architecture oferece suporte ao caminho UNC (Universal Naming Convention). Se você tem certeza de que os nomes de seus servidores não serão alterados, considere

Machine Translated by Google

usando este método de caminho para suas bibliotecas de estilo para evitar problemas de mapeamento de unidade.

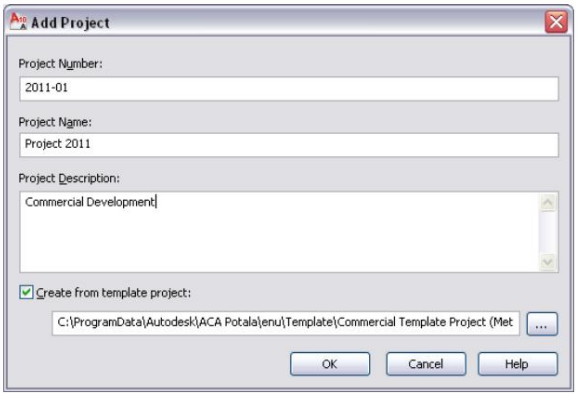
ÿ Se você precisar restringir a capacidade dos usuários de fazer alterações na biblioteca de estilos, você pode armazená-lo em uma pasta somente leitura. Eles ainda poderão usar os estilos que ele contém sem problemas.

Projetos modelo

Um projeto-modelo bem planejado pode ajudá-lo a automatizar os padrões do escritório e simplificar o processo de início e configuração de um novo projeto. Dependendo do tipo de trabalho que você faz, seu projeto-modelo pode ser muito completo ou apenas formar a estrutura básica de um projeto. Se o seu trabalho consiste em designs exclusivos e os tipos de construção variam, você pode descobrir que o projeto-modelo mais eficiente é mínimo em estrutura. Por outro lado, se você trabalha com um tipo de edifício típico, ou se trabalha com edifícios prototípicos, pode descobrir que um projeto-modelo mais completo, que inclua mais informações sobre a estrutura específica do projeto, é mais eficaz.

Criar um projeto-modelo não é o mesmo que simplesmente copiar e renomear um projeto existente. Para chamar corretamente um modelo, você deve especificá-lo no momento em que criar seu novo projeto.

Especificando o projeto-modelo na caixa de diálogo Adicionar projeto. Esta é a única vez que isso pode ser feito. Quando o novo projeto é criado, as configurações e os arquivos do projeto-modelo especificado serão copiados para o novo projeto.



Modelos de desenhos

Os projetos do AutoCAD Architecture têm, como propriedade do projeto, especificações de arquivo de modelo que determinam os modelos de desenho a serem usados para construções,

Machine Translated by Google

elementos e visualizações. Essas configurações de modelo são independentes das configurações de modelo estabelecidas na caixa de diálogo Opções. Esses modelos devem estar em um local acessível a todos os usuários.

Detalhes do Projeto

Acessível a partir da caixa de diálogo Propriedades do projeto, a planilha de informações detalhadas contém informações que podem ser vinculadas a blocos de título por meio de campos ou incorporadas em MTEXT ou atributos de bloco. Esses dados são totalmente definidos pelo usuário. Inclua dados comuns a todos os seus projetos nos detalhes do projeto modelo.

Conjuntos de folhas

Todos os projetos do AutoCAD Architecture incluem um arquivo de conjunto de folhas do AutoCAD (.dst). Quando você usa um projeto como um modelo, seu arquivo de conjunto de folhas é copiado para seu novo projeto junto com todos os outros arquivos e pastas do projeto e é renomeado para corresponder ao seu novo projeto. O arquivo do conjunto de folhas contém uma variedade de informações críticas que podem ser pré-configuradas como parte de seu modelo geral de projeto.

Itens que podem ser modificados no arquivo de conjunto de folhas como parte do projeto modelo:

ÿ **Arquivo de modelo de folha padrão:** deve ser uma folha com layouts definidos para representar todas as suas configurações de plotagem padrão. Ele também deve conter cada layout salvo como uma configuração de página para uso como substituições ao publicar.

ÿ **Estrutura de subconjuntos:** você pode adicionar e excluir subconjuntos de acordo com as layout e estrutura do conjunto de folhas padrão.

ÿ **Folhas:** você pode criar folhas com antecedência para automatizar ainda mais o conjunto de folhas estrutura.

ÿ **Propriedades personalizadas do conjunto de folhas:** você pode definir propriedades padrão (campos de dados) que podem ser vinculadas ao seu bloco de título MTEXT ou campos de atributos.

OBSERVAÇÃO Se você definir propriedades personalizadas que serão vinculadas a um bloco de título, considere fornecer um valor padrão de “----” para que fique óbvio posteriormente (se você tiver campos sem valores) e será fácil editá-los.

Machine Translated by Google

Itens que você NÃO deve incluir em um arquivo de conjunto de folhas para o AutoCAD Architecture

ÿ **Locais de desenhos de recursos:** No AutoCAD Architecture, seus desenhos de vista tornam-se automaticamente seus desenhos de recursos. Essa configuração deve permanecer em branco nas propriedades do conjunto de folhas para um projeto do AutoCAD Architecture.

ÿ **Bloco de legenda para vistas:** isso é feito pela ferramenta Marca de título nas paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture. Estes também podem ser personalizados para atender aos padrões do escritório. Deixe esta configuração em branco.

ÿ **Blocos explicativos:** Assim como as marcas de título, eles são tratados por várias ferramentas explicativas nas paletas de ferramentas do AutoCAD Architecture e podem ser personalizados para atender aos padrões do escritório. Esta configuração deve permanecer em branco.

Padrões do Projeto

Todas as configurações estabelecidas na caixa de diálogo Configurar padrões de projeto AEC serão copiadas com o projeto modelo para se tornar parte do novo projeto. Arquivos de normas que são exclusivos do projeto, em outras palavras, arquivos de normas que refletem as normas do projeto que podem complementar ou substituir as normas do escritório, devem ser colocados na pasta Normas do projeto-modelo. Esses arquivos serão copiados e seus caminhos atualizados no novo projeto.

Assim como nos desenhos da biblioteca de estilo, se estiver incluindo um arquivo não baseado em projeto em seus arquivos de padrões, você precisa decidir se deseja usar unidades mapeadas ou caminho de arquivo UNC. Se você estiver usando letras de unidade mapeadas, elas devem ser mapeadas de forma idêntica nas estações de trabalho de todos os usuários. Se você escolher UNC, precisará ter certeza de que o caminho do servidor permanecerá o mesmo no futuro próximo.

Catálogos e paletas de ferramentas de projeto

Além dos catálogos de ferramentas personalizadas padrão do escritório, cada projeto tem sua própria biblioteca do Content Browser, com seus próprios catálogos de ferramentas de projeto associados. Eles também podem ser configurados no projeto modelo. Existem algumas diretrizes simples que você deve seguir ao criar catálogos de ferramentas de projeto.

ÿ Crie seu novo catálogo a partir da visualização da biblioteca do projeto no Navegador de conteúdo. A biblioteca do projeto pode ser acessada a partir do botão Content Browser na parte inferior do Project Navigator.

ÿ Se você criar novos catálogos na biblioteca do projeto, deverá colocá-los na pasta Padrões/ Catálogos de ferramentas de seu projeto-modelo.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE Para que os catálogos de projetos sejam copiados corretamente quando o projeto modelo é selecionado, você deve iniciar seu projeto modelo a partir de um dos modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture. Lembre-se também de que, embora o catálogo do projeto seja copiado do projeto-modelo, as ferramentas do catálogo permanecem inalteradas; seus caminhos permanecem os mesmos que estão no modelo.

Estrutura do Projeto

Se você trabalha com um tipo de construção bastante consistente de um projeto para outro, ou um tipo de construção prototípico, pode achar vantajoso pré-definir alguns aspectos da própria estrutura do projeto. Nada disso é absolutamente necessário, e o nível que você escolhe para pré-definir esses itens é totalmente opcional.

Itens da estrutura do projeto que podem ser estabelecidos no projeto-modelo

ÿ **Níveis e Divisões**

ÿ **Construtos e elementos:** além de definir categorias e subcategorias, qualquer construção real ou desenho de elemento será copiado para o novo projeto a partir do projeto modelo.

ÿ **Vistas:** se você criou construções e elementos como parte de sua estrutura de projeto modelo, também pode criar desenhos de vista que fazem referência às construções.

OBSERVAÇÃO O AutoCAD Architecture oferece a opção de usar caminhos de refex relativos, que estão ativados por padrão nas propriedades do projeto. Se você optar por não usar caminhos relativos e criar construções, elementos e exibições como parte de seu projeto modelo, quando um novo projeto for criado, esses itens serão reencaminhados automaticamente de acordo com o caminho do novo projeto.

Catálogos de ferramentas

O catálogo de ferramentas é um dos componentes mais importantes da coleção de conteúdo personalizado de qualquer escritório. É o repositório central de todo o conteúdo baseado em ferramentas, que pode e deve incluir ferramentas que fornecem acesso a estilos, conteúdo AEC, chamadas, tags de cronograma e outros itens de anotação diversos. Como é fundamental para um sistema eficaz de distribuição e gerenciamento de conteúdo, você deve gastar tempo planejando sua localização, organização e estrutura. Você também deve tomar medidas para proteger o conteúdo do catálogo de ferramentas de modificações não autorizadas ou inadvertidas.

Machine Translated by Google

Se os usuários carregarem manualmente o catálogo em sua biblioteca de navegador de conteúdo, o caminho não é crítico; ele simplesmente precisa ser colocado em um local onde todos os usuários possam navegar. Se você optar por automatizar o carregamento da paleta criando um arquivo de instalação de catálogo, será necessário garantir que o local de rede do arquivo de catálogo seja acessado da mesma forma por todos os usuários. Assim como com outros tipos de conteúdo baseado em rede, considere cuidadosamente as vantagens e desvantagens das unidades de rede mapeadas e do caminho UNC.

Se você precisar controlar a capacidade dos usuários de fazer modificações no catálogo de ferramentas, poderá armazená-lo em uma pasta somente leitura. Os usuários ainda poderão acessar o catálogo para usar as ferramentas, no entanto, apenas as pessoas com permissão para escrever naquele local poderão realmente fazer alterações nele.

Controle de Exibição

O sistema de controle de exibição do AutoCAD Architecture é flexível e poderoso e é baseado em desenhos. Portanto, suas configurações de exibição padrão devem ser estabelecidas em seu desenho de modelo. Os modelos que vêm com o AutoCAD Architecture já têm muito do trabalho envolvido na configuração de um sistema de exibição feito para você. Embora possam exigir alguns ajustes para se adequarem aos padrões do seu escritório ou projeto, você deve, na maioria dos casos, começar com os modelos padrão e fazer modificações nas configurações existentes, em vez de tentar criar um sistema de exibição do zero.

Hierarquia de exibição e controle de exibição por material

O controle de exibição de objetos individuais pode ocorrer em três níveis: padrão de desenho, substituições de estilo e substituições de objeto. Ao definir um estilo de objeto, você só deve aplicar substituições de estilo quando for absolutamente necessário. Frequentemente, você pode usar atribuições de materiais para controlar a exibição de linhas de trabalho e componentes de hachura de objetos. Por esse motivo, muitos objetos têm Por material definido como padrão de desenho para suas representações de exibição.

Personalização do controle de exibição

Como a maioria dos aspectos do AutoCAD Architecture, o sistema de exibição pode ser personalizado. Há algumas coisas que você deve ter em mente antes de fazer isso, no entanto.

Práticas recomendadas para personalizar o sistema de exibição

ÿ Comece com um dos modelos padrão. Criar um sistema de exibição do zero pode ser trabalhoso e demorado. É melhor começar com um

Machine Translated by Google

modelo que seja relativamente próximo do que você precisa e faça modificações nele.

ÿ Modifique as configurações de exibição existentes e os conjuntos de exibição antes de criar novos.

ÿ Não crie novas representações de exibição para objetos, a menos que seja absolutamente necessário. Muitas vezes, você pode encontrar uma representação de exibição existente que não está usando e que pode modificar para atender às suas necessidades. Lembre-se de que cada representação de exibição que você cria é aquela que você precisa gerenciar.

OBSERVAÇÃO Lembre-se de que o controle de exibição é específico do desenho. As alterações que você pretende fazer parte do padrão do seu escritório devem ser feitas no gabarito do desenho. Você pode usar o Gerenciador de exibição para copiar configurações de exibição, conjuntos de exibição e representações de exibição entre desenhos.

IMPORTANTE Se você criar uma nova configuração de exibição que usa uma representação de exibição existente que foi modificada, lembre-se de copiar a configuração de exibição e a representação de exibição modificada para seu modelo.
Quando você copia a configuração de exibição para o modelo, as representações de exibição associadas e os conjuntos de exibição serão copiados apenas se ainda não existirem no modelo. Ao copiar manualmente um conjunto de exibição ou uma representação de exibição em um modelo que já contém conjuntos de exibição e representações com o mesmo nome, você será solicitado a substituir as definições existentes.

Nível de detalhe

O nível de detalhe deve sempre ser levado em consideração ao criar novos objetos de conteúdo e novas representações de exibição. Por padrão, há três configurações de exibição que abordam o nível de detalhe fornecido nos desenhos de modelo do AutoCAD Architecture.

Configuração de Exibição	Escala de Design [Unidades Métricas entre Parênteses]
Alto Detalhe	1/4”=1'-0” [1:50] ou maior
Detalhe médio	1/8”=1'-0” [1:100]
baixo detalhe	1/16”=1'-0” [1:200] ou menor

NOTA Você pode decidir que as configurações de exibição padrão não são apropriadas para seus padrões gráficos preferidos. Você pode criar configurações de exibição adicionais e modificar as existentes para acomodar seus próprios padrões.

Machine Translated by Google

Os objetos arquitetônicos frequentemente incluem parâmetros de padrão de hachura como parte de seu controle de exibição. Você deve certificar-se de que a escala e o tipo do padrão de hachura sejam apropriados para o nível de detalhe que uma determinada representação de exibição pretende abordar. Lembre-se também de abordar a escala do padrão de hachura e digitar suas definições de material, pois é uma prática recomendada atribuir definições de material a componentes baseados em estilo. Padrões de hachura que representam padrões de anotação (linhas diagonais que representam tijolos na planta, por exemplo) devem ser dimensionados adequadamente para seu nível de detalhe. Padrões de hachura que representam geometria (tijolos em elevação, por exemplo) devem receber uma escala de 1 unidade.

Conteúdo baseado em estilo

O conteúdo baseado em estilo no AutoCAD Architecture é classificado em um dos três grupos gerais.

ÿ **Objetos arquitetônicos:** Geometria de objetos arquitetônicos tradicionais.

ÿ **Objetos de documentação:** qualquer objeto baseado em estilo que seja específico e exclusivamente usado para fins de anotação e documentação.

ÿ **Objetos multifuncionais:** qualquer objeto baseado em estilo que possa ser usado para ajudar a definir um estilo de objeto de documentação ou um estilo de objeto de arquitetura.

Muitos estilos podem ser usados para criar ferramentas baseadas em estilo em uma paleta. Outros são usados como estilos ou subestilos aninhados. Todos os estilos e definições podem ser editados no Gerenciador de estilos e armazenados em um desenho central da biblioteca de estilos.

DICA Você pode atribuir uma nota-chave predefinida de seu banco de dados de notas-chave a qualquer estilo criado na guia Geral da definição de estilo.

Objetos arquitetônicos

Ao se referir a estilos, o termo objeto arquitetônico refere-se a qualquer estilo de objeto que resultará na criação de um tipo específico de geometria arquitetônica, como uma parede, porta, escada, laje de telhado, etc. Também se refere a subestilos que estão relacionados a esses tipos de objeto, como tampas de parede e estilos de borda de laje.

Machine Translated by Google

paredes

As paredes são objetos mais complexos e afetados por uma variedade de estilos e subestilos.
Quando um estilo de parede que faz referência a um subestilo específico é importado para um desenho, ele importará todos os subestilos necessários com ele.

Estilos de parede

Convenções de nomenclatura

Você deve fornecer o máximo possível de informações sobre a estrutura da parede no próprio nome. Isso facilita a discriminação entre estilos de parede em uma longa lista sem ter que consultar a descrição do estilo de parede. O primeiro componente listado é o principal componente estrutural. O último componente listado geralmente é um componente de acabamento.

<Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais> <Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais>...

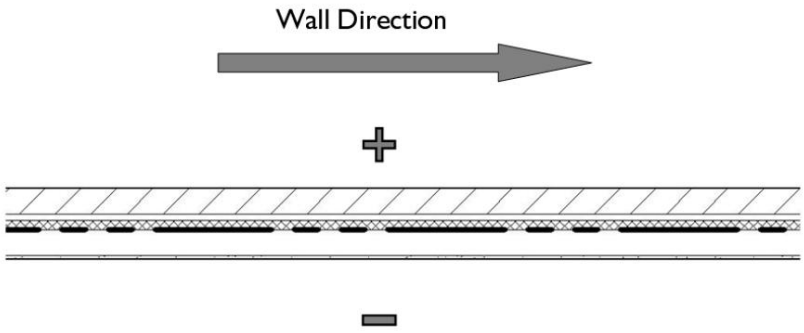
Exemplos de nomes de estilo de parede:

Descrição do estilo de parede	Exemplo de Nome
Estrutura da parede: acabamento interno em gesso cartonado de 5/8”, pino de madeira de 3 1/2”, revestimento de 1/2”, abertura de ar de 1” e folheado de tijolo de 3 5/8”.	**Stud-3.5 Brick-3.625 Revestimento-0.5 Ar-1 GWB-0,625**
Estrutura da parede: aleta interior de gesso cartonado de 5/8” em ambos os lados de um pino de madeira de 3 1/2”.	**Stud-3.5 GWB-0.625 Both Sides** ish
Estrutura da parede: 5/8” Gypboard acabamento interno em ambos os lados de uma madeira de largura variável viga.	**Stud-X GWB-0.625 Ambos os lados** ish

Práticas recomendadas para estilos de parede

ÿ As paredes são direccionais e devem ser consideradas como tendo um lado exterior e um lado interior. O exterior, ou lado positivo da parede, está no topo de uma parede que vai da esquerda para a direita. Os componentes da parede devem ser definidos de forma que a ordem do índice seja do exterior para o interior. O componente mais distante do lado externo da parede deve ter uma atribuição de índice de 1, enquanto o componente mais interno terá a atribuição de índice mais alta.

Machine Translated by Google



ÿ Ao especificar o deslocamento da aresta de um componente, o valor deve sempre estar na aresta mais interna do componente.

ÿ A largura dos componentes é sempre um valor positivo.

ÿ As prioridades das paredes devem ser padronizadas e baseadas na convenção existente do AutoCAD Architecture, documentada no Guia do usuário do AutoCAD Architecture.

ÿ Os materiais devem ser atribuídos a todos os componentes da parede.

ÿ A exibição da planta dos componentes da parede normalmente deve ser definida para observar as configurações padrão do desenho. A melhor prática é atribuir materiais aos componentes da parede e definir seus parâmetros de padrão de linha e hachura como Por material nas configurações de exibição da planta.

OBSERVAÇÃO Antes da introdução das definições de material no Architectural Desktop 2004, era uma prática comum e recomendada atribuir componentes de estilo de parede a camadas aninhadas e definir suas configurações de cor, tipo de linha, espessura de linha e estilo de plotagem para PORCAMADA. Embora isso ainda seja tecnicamente válido no AutoCAD Architecture 2011, não é recomendado, exceto por algumas poucas exceções (como a representação de exibição de tela de plano, que é frequentemente usada para exportar exibições de planta para consultores que usam o AutoCAD, que desejam que os itens estejam em uma camada prescrita e cores atribuídas apropriadas para desenhos de fundo).

ÿ A exibição do modelo dos componentes da parede deve ser definida com os padrões de desenho para permitir que as atribuições de material controlem a cor e a hachura das paredes quando vistas em vistas não ortogonais.

Machine Translated by Google

ÿ Os estilos de parede devem ser classificados. Isso permite agendamento e marcação mais flexíveis no futuro, bem como mais opções de controle de exibição.

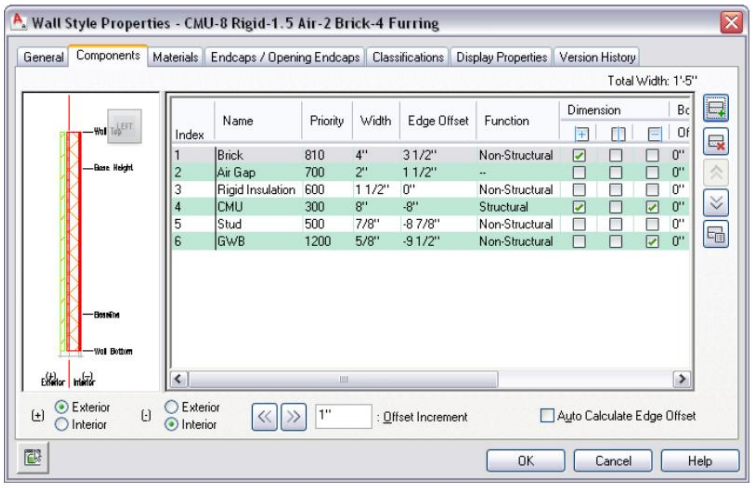
NOTA A definição de classificação Uniformat II é fornecida no arquivo *Uniformat II Classifications (1997 ed).dwg* localizado no caminho *AEC Content\Styles* . Essa definição de classificação é bastante abrangente e, em muitos casos, serve bem para classificar todos os tipos de estilos de objeto do AutoCAD Architecture de acordo com um padrão uniforme.

ÿ As paredes que têm um ou mais pontos de cota internos óbvios (como a parte externa de um componente estrutural) devem ter aqueles especificados na guia Componentes de estilo de parede na coluna Cotas. Isso permite uma aplicação mais precisa das dimensões AEC.

ÿ Os componentes de parede devem receber uma designação “Estrutural” ou “Não estrutural” na coluna “Tipo” na guia “Componentes”, novamente para permitir um uso mais eficaz das dimensões AEC.

ÿ As paredes devem ter um lado interno e externo especificado como parte da definição de estilo de parede para garantir um dimensionamento AEC mais preciso.

Para garantir o dimensionamento preciso com as dimensões AEC, a parede na imagem a seguir teve seus componentes atribuídos aos tipos “Estrutural” ou “Não Estrutural”. Os pontos de dimensão e os lados externos/interiores da parede também são especificados.



Machine Translated by Google

Estilos de tampa de parede

Os estilos de acabamento de parede devem ser usados com estilos de parede específicos. Eles podem ser usados para definir condições finais reais, bem como condições de abertura como parte de um estilo de tampa de abertura de parede.

Convenções de nomenclatura:

Os estilos de tampa de parede devem ser nomeados de acordo com o estilo de parede ao qual se aplicam, com uma indicação da condição a que se destinam:

<Estilos de parede associados> (<Condição final><Índice>)

Exemplo de nomes de estilo de tampa de parede:

Descrição do Estilo da Tampa de Parede	Exemplo de nome
Para estilo de parede *Stud-3.5 Brick-3.625 Sheath ing-0.5 Air-1 GWB-0.625* para definir a primeira condição final.	**Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Air-1 GWB-0.625 (End1)**
Para estilo de parede *Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Air-1 GWB-0.625* para definir uma possível segunda condição final.	**Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Air-1 GWB-0.625 (End2)**
ou estilo de parede *Stud-3.5 Brick-3.625 Revestimento 0.5 Air-1 GWB-0.625* para definir uma condição de ombreira.	**Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Air-1 GWB-0.625 (Jamb1)**

Melhores práticas para tampas de parede:

ÿ As extremidades são desenhadas para cada componente. Componentes para os quais não há endcap definido terminarão assim que o endcap de outro componente for encontrado. Por esse motivo, você precisa desenhar uma tampa completa para cada componente, exceto aqueles que devem terminar no local da parede onde a tampa é aplicada.

ÿ As tampas são aplicadas perpendicularmente à direção da parede. O os pontos finais de cada tampa são normalmente desenhados de modo que uma linha imaginária conectando-os seja perpendicular às arestas da parede, exceto no caso em que uma tampa é intencionalmente inclinada.

ÿ Normalmente não é recomendado definir tampas para paredes com componentes de largura variável. À medida que a largura de um componente é alterada, seu endcap associado se ajustará para acomodar a alteração na largura; no entanto, o endcap manterá suas proporções, causando distorções no efeito final.

Machine Translated by Google

Estilos de tampa de abertura de parede

Os estilos de tampa de abertura de parede se aplicam a portas, janelas, aberturas e conjuntos de portas/janelas inseridos em uma parede. Eles consistem em uma coleção de estilos de tampa de parede que são aplicados às condições de cabeça, ombreira e soleira da abertura.

Convenções de nomenclatura de estilo de tampa de abertura de parede:

A convenção de nomenclatura para um estilo de tampa de abertura de parede é semelhante à de um estilo de tampa de parede:

<Estilo de parede associado> (Abertura<Índice>)

Exemplo de nomes de estilo de tampa de abertura de parede:

Descrição do estilo da tampa de abertura de parede	Exemplo de nome
Estilo de tampa de abertura de parede para um estilo de parede chamado *Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Ar-1 GWB-0,625.*	**Stud-3.5 Brick-3.625 Sheathing-0.5 Air-1 GWB-0.625 (Abertura1)**

Definições do Grupo de Limpeza de Paredes

As definições do grupo de limpeza de parede devem permitir que objetos ancorados em paredes em outros grupos de limpeza sejam movidos ou copiados para paredes do grupo de limpeza atual, a menos que haja um motivo convincente para não permitir isso. A limpeza entre os desenhos host e xref deve ser ativada por padrão, a menos que surjam problemas de desempenho. Não há convenções de nomenclatura para definições de grupos de limpeza de paredes.

Estilos modificadores de parede

Os modificadores de parede geralmente são melhor criados “na hora”, primeiro criando uma polilinha 2D e convertendo-a em um modificador de parede. Durante o processo, você será solicitado a fornecer um nome para atribuir a um novo estilo de modificador, que é criado a partir de sua geometria. Os estilos do modificador definem informações mínimas sobre a forma do próprio modificador. Não há convenções atuais para nomeação ou aplicação de estilos modificadores de parede.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Os modificadores de parede podem variar amplamente em forma e tamanho de uma instância para outra, mesmo que pertençam ao mesmo estilo. Para garantir que o modificador que você deseja aplicar a uma parede represente a forma desejada, primeiro desenhe uma polilinha 2D e depois converta a polilinha em um modificador de parede. Você será solicitado a fornecer um novo nome de estilo modificador de parede durante o processo; cada polilinha convertida deve definir um estilo de modificador diferente. Por esses motivos, você pode achar mais eficaz em muitos casos usar *modificadores de corpo ,* que não são baseados em estilo.

Ferramentas de parede baseadas em paleta

O único estilo baseado em parede que pode ser atribuído a uma ferramenta baseada em paleta é o próprio estilo de parede. No entanto, quando o estilo de parede é usado, todos os subestilos que ele usa, como estilos de acabamento de parede e estilos de acabamento de abertura de parede, serão importados com ele automaticamente. Além disso, existem algumas propriedades de ferramenta que você pode querer considerar como padrão antes de salvar a ferramenta em um catálogo:

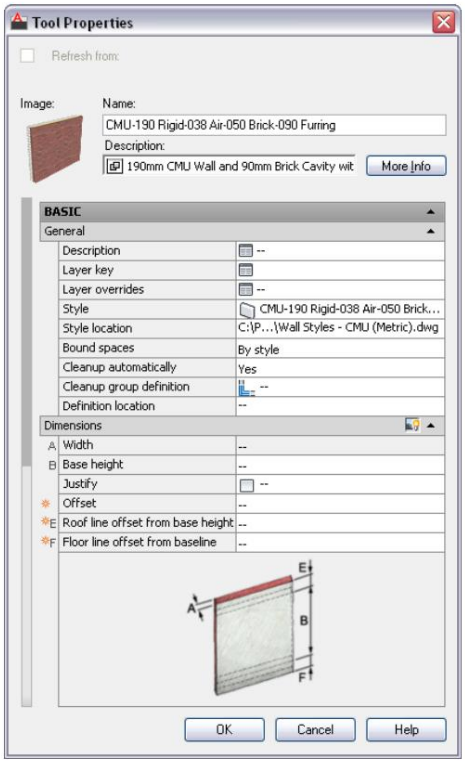
ÿ **Justificativa:** No caso de paredes externas, a linha de base geralmente é definida em um local dimensional crítico dentro da estrutura da parede. Nesses casos, é uma boa ideia pré-definir a propriedade de justificação da ferramenta para “Linha de base”.

ÿ **Definição do grupo de limpeza:** Se você definiu uma parede que não deve ser limpa com outras paredes que não sejam do mesmo tipo, você pode predefinir a definição do grupo de limpeza com o qual ela está inserida.

IMPORTANTE Para predefinir a definição do grupo de limpeza da parede, você deve primeiro especificar o desenho da biblioteca no qual existe a definição do grupo de limpeza e, em seguida, definir o grupo de limpeza a ser usado. Mesmo que o grupo de limpeza já exista no desenho atual, ele não será usado a menos que você especifique o local da definição.

Machine Translated by Google

Ferramentas de parede pré-configuradas para estabelecer a definição do grupo de limpeza padrão e a justificação.



Portas e janelas

Portas e janelas compreendem três estilos principais de objetos do AutoCAD Architecture: portas, janelas e montagens de porta/janela.

Estilos de porta

Convenções de nomenclatura:

Tal como acontece com os estilos de parede, o nome de um estilo de porta deve fornecer o máximo possível de informações sobre a porta. O formato é:

<Operação da porta> - <Tipo de porta> - <Forma de porta opcional> <Tipo de caixa opcional>...

NOTA Portas sem formato especificado são assumidas como retangulares.

Machine Translated by Google

Exemplos de nomes de estilo de porta:

Descrição do estilo da porta	Exemplo de nome
Uma única dobradiça, porta retangular nivelada.	**Articulado - Simples**
Dobradiça única, porta retangular embutida, ex- **Dobradiça - Simples - Exterior** plicitamente para uso externo.	
Uma dobradiça dupla, porta em arco com painéis.	**Articulado - Duplo -Arco - Painéis**
Uma única porta basculante, com painéis, para uso exte- **Overhead - Simples - Painéis - Externo .**	
Uma única dobradiça, porta totalmente envidraçada, para uso em **montagem de dobradiça - Simples - Totalmente envidraçada -** Montagem de porta/janela.	

IMPORTANTE É importante indicar aquelas portas que se destinam expressamente a montagens. Freqüentemente, eles terão condições definidas que não parecerão corretas quando inseridos em uma parede independentemente da montagem para a qual foram definidos.

Melhores práticas para estilos de porta:

ÿ Todos os componentes da porta devem ter materiais atribuídos a eles.

ÿ Os estilos de porta devem ser classificados para maior controle com agendamento e controle de exibição. Tal como acontece com as paredes, a definição de Classificação Uniformat II contém uma lista pronta de classificações, incluindo classificações básicas de portas.

ÿ No “Modelo de exibição, as representações dos componentes das portas devem seguir as configurações “Por material”.

ÿ Nas representações de exibição de “elevação”, os componentes devem receber cores com as regras de exibição de seus *estilos de corte/ elevação 2D* em mente.
O uso de cores coordenadas com esses estilos pode ser usado para automatizar as propriedades de trabalho de linha em objetos de seção e elevação.

Estilos de janela

Convenções de nomenclatura:

A convenção de nomenclatura para estilos de janela é semelhante à de portas, porém é um pouco mais relaxada com mais itens tornando-se opcionais:

Machine Translated by Google

<Operação de janela opcional> - <Tipo de janela> - <Forma de janela opcional> <Tipo de caixa opcional>...

NOTA As janelas sem formato de janela especificado são consideradas retangulares.
As janelas sem operação especificada são consideradas fixas.

Exemplos de nomes de estilo de janela:

Descrição do Estilo da Janela	Exemplo de Nome
Uma Janela de Imagem retangular.	**Foto**
Uma janela de batente dupla arqueada.	**Casement - Duplo - Archtop**
Uma janela de toldo, para ser usado explicitamente em uma montagem de porta/janela.	**Toldo - Conjunto**

IMPORTANTE É importante indicar aquelas janelas que se destinam explicitamente a montagens. Freqüentemente, eles terão condições definidas que não parecerão corretas quando inseridos em uma parede independentemente da montagem para a qual foram definidos.

Práticas recomendadas para estilos de janela:

ÿ Todos os componentes da janela devem ter materiais atribuídos a eles.

ÿ Os estilos de janela devem ser classificados para maior controle com agendamento e controle de exibição. Tal como acontece com as paredes, a definição de Classificação Uniformat II contém uma lista pronta de classificações, incluindo classificações básicas de janelas.

ÿ Na exibição do modelo, as representações dos componentes da janela devem seguir as configurações "Por material".

ÿ Nas representações de exibição de “elevação”, os componentes devem receber cores com as regras de exibição de seus *estilos de corte/ elevação 2D* em mente.
O uso de cores coordenadas com esses estilos pode ser usado para automatizar as propriedades de trabalho de linha em objetos de seção e elevação.

Estilos de montagem de portas/janelas

Convenções de nomenclatura:

A convenção de nomenclatura para montagens de porta/janela deve refletir tanto quanto possível os elementos de preenchimento que eles incluem, quaisquer parâmetros de ajuste de célula

Machine Translated by Google

e, quando apropriado, a posição geral dos preenchimentos na montagem. Além disso, se certos preenchimentos tiverem um tamanho fixo, é útil indicá-los também. Diferentes tipos de preenchimento são separados por um símbolo “+”. Na melhor das hipóteses, essas são diretrizes vagas; a própria flexibilidade dos estilos de montagem de porta/janela e a combinação virtualmente ilimitada de preenchimentos e grades torna impossível desenvolver uma convenção de nomenclatura fixa que se aplique a todas as condições:

<Tipo de preenchimento> <Tamanho de preenchimento opcional> <Posição de preenchimento opcional> <Parâmetro de ajuste de célula opcional> + <Próximo tipo de preenchimento>....<Forma de montagem de porta/ janela opcional>

NOTA Os conjuntos de porta/janela sem forma especificada são considerados retangulares. No caso de uma montagem de porta/janela muito complexa, você pode optar por omitir alguns dos parâmetros e tipos de preenchimento menos proeminentes, optando por incluí-los em uma descrição de estilo mais completa.

Exemplos de nomes de estilo de montagem de porta/janela:

Descrição do estilo de montagem de porta/janela	Exemplo de nome
Um conjunto arqueado com janelas de 4' e travessas arqueadas de dois pés de altura, centralizado, com ambas as células laterais configuradas para crescer à medida que a largura do conjunto é alterada até que o tamanho de 4' possa ser acomodado	**Windows4-0 Ctr Grow + Transom 2-0 Ctr Arqueado**
Porta dupla de batente com luzes laterais de largura variável em cada lado e travessa.	**Duplo articulado 6-0x6-8 + Luzes laterais + Transom**
Uma porta única articulada no lado direito com uma única luz lateral e uma travessa.	**Articulada Simples 3-9x6-8 Direita + Luz Lateral + Transom**

Melhores práticas para estilos de montagem de portas/janelas:

ÿ Todos os componentes da montagem devem ter materiais atribuídos a eles.

ÿ Os estilos de montagem de porta/janela devem ser classificados para maior controle com agendamento e controle de exibição. Isso é especialmente importante com montagens que são explicitamente destinadas a serem incluídas em uma tabela de janelas ou portas como uma unidade ponderada.

Machine Translated by Google

NOTA Nos casos em que uma montagem inclui um preenchimento de porta ou janela e a montagem deve ser incluída em uma tabela de porta ou janela, você pode optar por não classificar o preenchimento de porta ou janela. Isso ajudará você a garantir que o preenchimento não seja incluído no cronograma como um item separado da montagem da qual faz parte.

ÿ As representações de exibição do modelo dos componentes da montagem devem seguir as configurações "Por material".

ÿ Os componentes de representação de exibição de “elevação” devem receber cores com as regras de exibição de seus *estilos de corte/ elevação 2D* em mente.
O uso de cores coordenadas com esses estilos pode ser usado para automatizar as propriedades de trabalho de linha em objetos de seção e elevação.

ÿ Nomenclatura de componentes de montagem: Para minimizar a confusão ao editar estilos de montagem de porta/janela, você deve ser descritivo e consistente ao nomear os componentes do estilo.
Em geral, cada nome deve terminar com o tipo de elemento de montagem ao qual se refere. Por exemplo, um nome de preenchimento pode ser "Entry Door Infill". Em particular, deve-se tomar cuidado para nomear as grades e as divisões nas quais elas se baseiam. Uma grade usando uma divisão denominada “Divisão vertical de luz lateral” deve ser chamada de “Grade vertical de luz lateral”.

Paredes de cortina

As paredes cortina compreendem dois objetos principais do AutoCAD Architecture: estilos de parede cortina e estilos de unidade de parede cortina. As paredes cortina também podem usar estilos de montagem de porta, janela e porta/janela como preenchimentos.

Estilos de parede cortina

Convenções de nomenclatura:

Tal como acontece com outros tipos de estilo, a nomenclatura para paredes cortina deve ser o mais descritiva possível, mas como as paredes cortina podem ser ainda mais variadas e complexas em sua estrutura do que as montagens de porta/janela, você não deve esperar descrever completamente os detalhes do estilo no nome:

<Elemento Principal (Descritivo) + <Elemento Principal (Descritivo)>...

Machine Translated by Google

Exemplos de nomes de estilo de parede cortina:

Estilo de parede cortina Definição	Exemplo de nome
Uma parede cortina cujo primeiro atribuição de célula de andar consiste em montantes largos destinado a simular parede painéis, com um padrão de 4' x 4' de janela padrão montantes e painéis de vidro acima.	**Base de Massa + Grade 4x4 Acima**
Primeiro andar com pedra painéis, portas giratórias e vidros acima em padrão variável (talvez com conjuntos aninhados ou estilos de unidade de parede cortina como preenchimentos).	**Base de Pedra + Giratória Portas + Grade Variável Acima**

Melhores práticas para estilos de parede cortina:

ÿ Todos os componentes da parede cortina devem ter materiais atribuídos a eles.

ÿ As “Representações de exibição do modelo dos componentes da parede cortina devem seguir as configurações “Por material”.

ÿ Os componentes de representação de exibição de “elevação” devem receber cores com as regras de exibição de seus estilos de corte/elevação 2D em mente.
O uso de cores coordenadas com esses estilos pode ser usado para automatizar as propriedades de trabalho de linha em objetos de seção e elevação.

ÿ Nomenclatura de componentes de parede cortina: Para minimizar a confusão ao editar estilos de parede cortina, você deve ser descritivo e consistente ao nomear os componentes do estilo. Em geral, cada nome deve terminar com o tipo de elemento de parede cortina a que se refere. Por exemplo, um nome de preenchimento pode ser "Preenchimento do painel de pedra". Em particular, deve-se tomar cuidado para nomear as grades e as divisões nas quais elas se baseiam. Uma grade usando uma divisão chamada “First Floor Vertical Division” deve ser chamada de “First Floor Vertical Grid”.

Machine Translated by Google

Estilos de unidades de parede cortina

Convenções de nomenclatura:

As unidades de parede cortina, embora semelhantes em muitos aspectos aos conjuntos de porta/janela e paredes cortina, são limitadas a definições simples de preenchimento de painel. As convenções de nomenclatura são semelhantes àquelas para paredes cortina, mas você também pode incluir indicadores de parâmetros de ajuste de células:

<Elemento Principal (Descritivo) + <Elemento Principal (Descritivo)>...<Parâmetro de Ajuste de Célula Opcional)

Exemplo de nomes de estilo de unidade de parede cortina:

Definição de estilo de unidade de parede cortina	Exemplo de nome
Uma unidade de parede cortina com painel de envidraçamento 2 x 2 - **envidraçamento 2 x 2** o:	
Uma unidade de parede cortina com painéis envidraçados de 4' de largura, montantes chegando a um ponto no topo, com as células laterais definidas para crescer até que um novo painel de 4' possa ser adicionado:	**Envidraçamento 4-0 Grow + Mullions Pontiagudos**

Melhores práticas para estilos de unidades de parede cortina:

ÿ Todos os componentes da unidade de parede cortina devem ter materiais atribuídos a eles.

ÿ A menos que uma unidade de parede cortina deva ser programada como um item separado, você não deve classificar os estilos da unidade de parede cortina.

ÿ As representações de exibição do modelo dos componentes da unidade de parede cortina devem seguir as configurações "Por material".

ÿ Os componentes de representação de exibição de “elevação” devem receber cores com as regras de exibição de seus *estilos de corte/elevação 2D* em mente.
O uso de cores coordenadas com esses estilos pode ser usado para automatizar as propriedades de trabalho de linha em objetos de seção e elevação.

ÿ Nomeação dos componentes da unidade de parede cortina: Para minimizar a confusão ao editar estilos de parede cortina, você deve ser descritivo e consistente ao nomear os componentes do estilo. Em geral, cada nome deve terminar com o tipo de elemento de parede cortina a que se refere. Por exemplo, um nome de preenchimento pode ser "Preenchimento do painel de pedra". Em particular, deve-se tomar cuidado para nomear as grades e as divisões nas quais elas se baseiam. Uma grade usando uma divisão denominada “First Floor Vertical Division” deve ser denominada “First Floor Vertical Division”.

Grade."

Machine Translated by Google

Telhados e Lajes

Os estilos de laje de telhado podem conter mais de um componente, semelhante aos estilos de parede; muitas das convenções são, portanto, as mesmas ou semelhantes. Lajes de telhado também podem usar estilos de borda de laje de telhado.

Estilos de laje de telhado

Convenção de nomes:

Estilos de laje de telhado, como estilos de parede, incluem vários componentes. O nome deve indicar a estrutura do telhado e as dimensões dos componentes principais (componentes menores, como feltro de cobertura, podem ter a dimensão omitida). O primeiro componente listado deve ser o principal componente estrutural.
O último componente deve ser o componente de acabamento (se houver):

<Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais> + <Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais>...

Exemplos de nomes de estilo de laje de telhado:

Definição de Estilo de Laje de Telhado	Exemplo de nome
Estrutura do telhado: Caibro 2x8, feltro para telhado, as- Telhas telhas phalt.	**Caibro-7,25 +**

Melhores práticas para estilos de laje de telhado:

ÿ Os materiais devem ser atribuídos a todos os componentes da laje de cobertura.

ÿ As lajes do telhado devem ser definidas com a linha de base na parte inferior do principal componente estrutural.

ÿ A ordem do índice dos componentes da laje do telhado deve ser indexada de cima para inferior, com o componente superior tendo índice 1.

ÿ As espessuras dos componentes devem ser sempre positivas. O deslocamento da espessura da linha de base deve estar sempre na aresta inferior do componente.

ÿ Você deve considerar a classificação de todos os estilos de laje de telhado para permitir mais opções de controle de exibição.

Estilos de borda de laje de telhado

Os estilos de borda de laje de telhado são bastante simples e podem conter no máximo apenas dois componentes: a fachada e o intradorso. Ao contrário das tampas de parede, a borda da laje do telhado

Machine Translated by Google

os estilos não são aplicados a componentes individuais da laje de cobertura, mas à laje de cobertura como um todo.

Convenções de nomenclatura:

Os estilos de borda de laje de telhado devem ser nomeados de acordo com a condição de borda e/ou intradorso que eles definem:

<Tamanho nominal opcional da borda> <Tamanho opcional da borda> + <Tamanho nominal opcional do soffit> <Sofito opcional> - <Condição de corte de aresta padrão opcional> - <Saliência de aresta opcional>

Exemplos de nomes de estilo de borda de laje de telhado:

Descrição do Estilo de Borda da Laje de Telhado	Exemplo de nome
Painel frontal 1x4, sem intradorso, corte de prumo, sem **painel superior 1x4 - Plumb** hang.	
1x8 Fascia, intradorso de 5/8", corte de prumo, 1' de suspensão.	**1x8 Fascia + 5-8 Soffit - Plumb - Over pendurar 12**
4x4 Cant strip edge style (para telhado embutido).	**4x4 Cant**

Melhores práticas para estilos de borda de laje de telhado:

ÿ Ao criar os perfis para a aresta, desenhe-os para o lado direito do telhado quando desenhado em corte.

ÿ Tenha cuidado ao ativar o "Ajuste automático para a altura da borda". Embora isso faça com que a fáscia se ajuste a um componente de largura variável em uma laje de telhado à medida que muda de espessura, o ajuste é proporcional. A fáscia se ajustará vertical e horizontalmente. A mesma consideração deve ser levada em conta ao ativar a opção de ajustar o intradorso à profundidade do balanço.

OBSERVAÇÃO Estilos de borda de laje de telhado não podem ser aplicados como parte da definição de estilo de laje de telhado; em vez disso, você pode aplicá-los como uma propriedade de ferramenta baseada em paleta. Muitos dos estilos de laje de telhado incluídos nos arquivos de conteúdo de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture indicam em seus nomes um estilo de aresta de laje de telhado específico e, quando uma ferramenta é criada a partir desses estilos, o estilo de laje já está atribuído às propriedades da ferramenta.
Esses estilos se originaram em uma versão anterior do software em que estilos de borda de laje de telhado padrão podiam ser atribuídos a um estilo de laje de telhado. Esse recurso foi removido da interface do usuário do editor de estilo de laje de telhado, no entanto, as propriedades de estilo foram deixadas nesses estilos de amostra.

Machine Translated by Google

Estilos de laje

Convenção de nomes:

Estilos de laje, como estilos de parede, incluem vários componentes. O nome deve indicar a estrutura da laje e as dimensões dos componentes principais (componentes menores, como barreiras de vapor, acabamentos de piso de linóleo, etc., podem ter a dimensão omitida). O primeiro componente listado deve ser o principal componente estrutural. O último componente deve ser o componente de acabamento (se houver):

<Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais> + <Nome do componente>-<Tamanho em unidades decimais>...

Exemplos de nomes de estilo de laje:

Descrição do Estilo da Laje	Exemplo de nome
Estrutura da laje: Concreto 6” e piso em cerâmica.	**Concreto-6 + Telha-Cerâmica**

Melhores práticas para estilos de laje:

ÿ Os materiais devem ser atribuídos a todos os componentes da laje.

ÿ As lajes devem ser definidas com a linha de base na parte inferior do principal componente estrutural.

ÿ A ordem do índice dos componentes da laje deve ser indexada de cima para baixo, com o componente superior tendo índice 1.

ÿ As espessuras dos componentes devem ser sempre positivas. O deslocamento da espessura da linha de base deve estar sempre na aresta inferior do componente.

ÿ Você deve considerar a classificação de todos os estilos de laje para permitir mais opções de controle de exibição.

Estilos de borda de laje

Os estilos de borda de laje são bastante simples e podem conter no máximo apenas dois componentes: denominados “fáscia” e “sofito”. Assim como os estilos de borda de laje de telhado, os estilos de borda de laje não são aplicados a componentes individuais da laje, mas à laje como um todo.

Convenções de nomenclatura:

Os estilos de borda de laje devem ser nomeados de acordo com a condição de borda e/ou intradorso que eles definem:

Machine Translated by Google

<Tamanho da borda opcional> <Tamanho opcional da borda> + <Tamanho nominal opcional do soffit> <Soffit opcional> - <Condição de corte de aresta padrão opcional> - <Saliência de aresta opcional>

Exemplos de nomes de estilo de borda de laje:

Descrição do Estilo da Borda da Laje	Exemplo de nome
6” meio-fio.	**Meio-fio**
Viga de grau de 36" x 18" com alça de tijolo.	**Viga de Grau 36x18 + Alça de Tijolo**

Melhores práticas para estilos de borda de laje:

ÿ Ao criar os perfis para a borda, desenhe-os para o lado direito da laje quando desenhado em seção.

ÿ Tenha cuidado ao ativar o “Ajuste automático para a altura da borda”. Embora isso faça com que a fáscia se ajuste a um componente de largura variável em uma laje à medida que muda de espessura, o ajuste é proporcional. A fáscia se ajustará vertical e horizontalmente. A mesma consideração deve ser levada em conta ao ativar a opção de ajustar o intradorso à profundidade do balanço.

OBSERVAÇÃO Estilos de borda de laje não podem ser aplicados como parte da definição de estilo de laje; em vez disso, você pode aplicá-los como uma propriedade de ferramenta baseada em paleta. Muitos dos estilos de laje incluídos nos arquivos de conteúdo de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture indicam em seus nomes um estilo de aresta de laje específico e, quando uma ferramenta é criada a partir desses estilos, o estilo de laje já está atribuído às propriedades da ferramenta. Esses estilos se originaram em uma versão anterior do software em que os estilos de borda de laje padrão podiam ser atribuídos a um estilo de laje. Esse recurso foi removido da interface do usuário do editor de estilo de laje, no entanto, as propriedades de estilo foram deixadas nesses estilos de amostra.

Laje de telhado baseada em paleta e ferramentas de laje

Para aplicar uma borda de laje ou estilo de borda de laje de telhado no momento da criação, você pode especificá-los como propriedades padrão de uma ferramenta baseada em paleta junto com outras propriedades:

ÿ Você pode querer considerar a justificação “Superior”, “Inferior” ou “Linha de base”, dependendo do tipo de laje e sua finalidade pretendida.

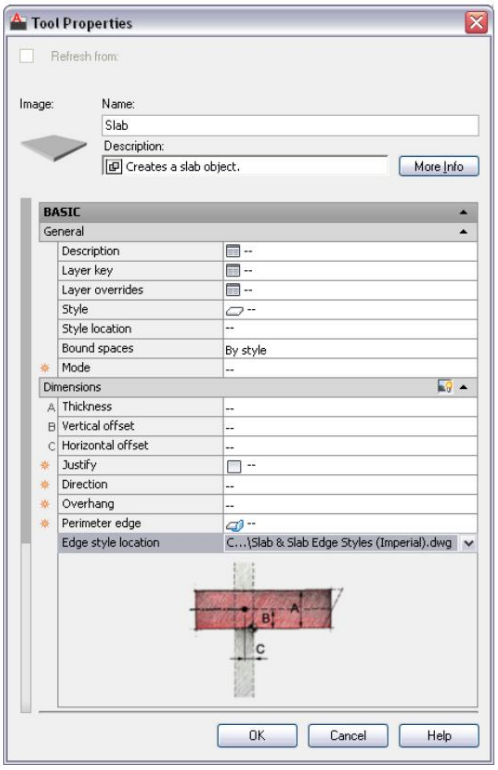
ÿ O deslocamento vertical pode ser definido para pré-determinar uma elevação para a laje.

ÿ Você pode estabelecer um estilo de aresta como padrão.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE Para predefinir o estilo de aresta, você deve primeiro especificar o desenho da biblioteca no qual o estilo de aresta existe e, em seguida, definir o estilo de aresta a ser usado. Mesmo que o estilo de aresta já exista no desenho atual, ele não será usado a menos que você especifique a localização do estilo.

Propriedades da ferramenta de laje, com um estilo de aresta de laje definido como padrão.



Escadas e corrimãos

As escadas podem ser criadas usando um objeto paramétrico ou a partir de um esboço 2D. Em ambos os casos, o objeto resultante será baseado em uma definição de estilo de escada.

Machine Translated by Google

Estilos de escada

Não há convenções de nomenclatura para estilos de escada. Em geral, o nome deve simplesmente indicar a finalidade geral ou o tipo de escada e possivelmente incluir a estrutura principal, o material ou a construção da escada.

Exemplos de nomes de estilo de escada:

Descrição do Estilo da Escada	Exemplo de nome
Escadas de aço com longarina alojada.	**Aço - Revestido**
Estilo de escada configurado para atuar como uma **Rampa de concreto + meio-fio** com longarinas configuradas para atuar como meio-fio.	**Rampa de concreto - Rampa de concreto**

Melhores práticas para estilos de escada:

ÿ Considere cuidadosamente as ramificações, prós e contras, de permitir que as configurações da extensão do patamar e as configurações dos componentes da escada variem entre as escadas do mesmo estilo. Desativar essas opções as torna “codificadas” para o estilo. Ativá-los torna-os meramente padrões a serem aplicados durante a criação de uma escada, mas podem ser substituídos.

ÿ Quando um estilo é atribuído a uma escada personalizada criada a partir de linhas de trabalho, o os deslocamentos das longarinas especificados na definição de estilo serão calculados a partir das linhas selecionadas para os locais das longarinas.

ÿ As extensões de patamar definidas no estilo da escada serão ignoradas quando criando uma escada personalizada a partir do trabalho de linha.

Estilos de enrolador de escada

Os estilos de enrolador podem ser aplicados a escadas com o "Tipo de giro" definido como "1/4 de giro" ou 1/2 de giro.

Convenções de nomenclatura de estilos de enrolador de escada:

O nome do estilo da escada deve indicar o tipo de Winder, seguido por detalhes sobre qualquer piso ou controles de riser:

<Tipo de enrolador> - <Parâmetro de controle opcional>...

Machine Translated by Google

Exemplos de nomes de estilo de enrolador de escada:

Descrição do estilo do enrolador de escada	Exemplo de nome
Tipo de rebobinador manual, “Usar linha de riser” ativado em “Configurações”.	**Manual - Elevador**
Tipo de rebobinador de ponto único, “Ajustar **ponto único do rebobinador - 2** voltas da banda de rodagem” verificado em “Configurações da banda de rodagem na área de curva”, com 2 bandas por volta.	

Melhores práticas para estilos de enrolador de escada:

ÿ Antes de definir um novo estilo de enrolador de escada, verifique os arquivos de biblioteca de conteúdo de estilo existentes. A maioria das condições típicas do enrolador já foram definidas.

ÿ Ao usar o tipo de ponto único, é importante desmarcar “Usar linha de subida” se o ponto de virada for na borda ou canto da escada. Caso contrário, os degraus se sobreporão e a escada ficará com defeito.

Ferramentas de escada baseadas em paleta

Ao criar uma ferramenta para um estilo de escada, você pode querer considerar as seguintes predefinições opcionais:

ÿ Forma da escada: embora muitas propriedades de uma escada possam ser alteradas após a colocação da escada, a forma da escada só pode ser definida no momento da criação.
Você pode querer considerar ter a forma da escada (múltiplos patamares, em forma de U, espiral ou reta) como uma configuração padrão para suas ferramentas de escada.

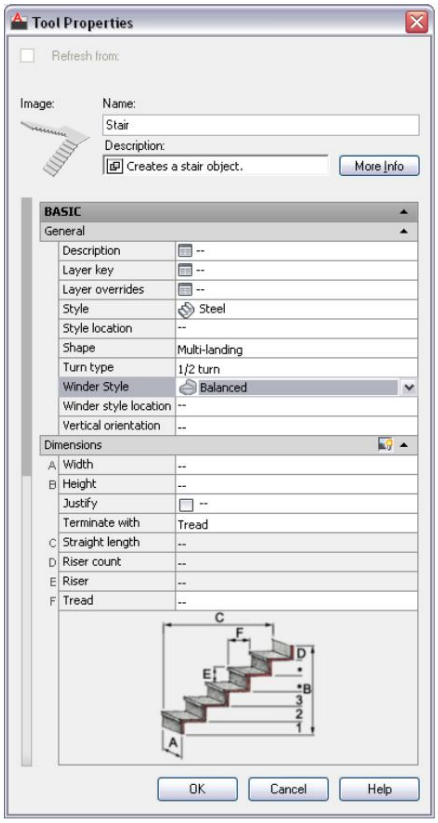
ÿ Tipo de curva: você pode especificar aterrissagens ou curvas. Esta também é uma configuração que não pode ser alterada após a colocação da escada.

ÿ Estilo do enrolador e localização do estilo do enrolador: Se você especificar uma curva como o tipo de curva, poderá definir o estilo do enrolador a ser usado na curva. Se você especificar o estilo do rebobinador, também poderá especificar um desenho diferente do qual importar o estilo do rebobinador.

ÿ Terminação da escada: você pode pré-determinar se a escada deve terminar com um degrau, degrau ou patamar. Esta configuração também pode ser alterada após a colocação da escada.

Machine Translated by Google

As propriedades da ferramenta de escada



Estilos de guarda-corpo

Os nomes dos estilos de corrimão devem ser o mais descritivos possível, listando os principais componentes do corrimão.

Convenções de nomenclatura de estilos de corrimão:

<Tipo de trilho> - <Forma do trilho> + <Componente adicional> + <Componente adicional>...

Exemplos de nomes de estilo de corrimão:

Descrição do estilo do corrimão	Exemplo de nome
Guarda-corpo, circular com corrimão e balaústres de haste.	**Guardrail - Tubo + Corrimão + Rod Bal usters**

Machine Translated by Google

Descrição do estilo do corrimão	Exemplo de nome
Guarda-corpo, circular com corrimão e re-voltas:	**Guardrail - Tubulação _+ Corrimão + Retorno**

OBSERVAÇÃO Se um bloco de exibição personalizado aplicado como uma substituição de exibição em nível de estilo define um componente, como um retorno, ele deve ser listado como um componente adicional no nome do estilo de corrimão.

Espaços

Os espaços têm uma infinidade de usos, abrangendo o projeto conceitual até as fases de documentos de construção de um projeto. Entre outras coisas, os espaços podem começar a definir o layout das salas e áreas internas de um edifício. Eles também podem definir salas e áreas para fins de agendamento e para cálculos e avaliações de área. Eles também podem conter informações valiosas para usuários do AutoCAD MEP que precisam processar a geometria para análise.

Estilos de espaço

Os nomes de estilo de espaço devem ser indicativos do tipo de sala ou área que o estilo de espaço deve abordar.

Convenções de nomenclatura de estilo de espaço:

<Uso da sala/ área> - <Tamanho relativo opcional> - <Tipo de construção opcional>

Exemplos de nomes de estilo de espaço:

Descrição do estilo de espaço - exemplo de nome	
Grande kit comercial chen.	**Cozinha - Grande - Comercial**
Sala de jantar para um restaur sobre	**Dining_Room - Restaurante sobre**
Quarto Residencial.	**Quarto**
Quarto para suíte de hotel.	**Quarto - Hotel**

Machine Translated by Google

Melhores práticas para estilos de espaço:

ÿ Espaços podem ter uma propriedade “Nome” atribuída. Estes são derivados de uma *definição de lista.* A definição de lista deve ser atribuída ao estilo para que você tenha uma lista válida de nomes para selecionar ao estabelecer as propriedades do objeto de espaço.

ÿ Os estilos de espaço devem ter materiais atribuídos ao seu "piso" e "teto" componentes.

ÿ Como os estilos de espaço podem funcionar em conjunto com *as definições de zona,* você pode armazená-los no mesmo arquivo de biblioteca para facilitar as alterações posteriores.

Membros Estruturais

Definições de Forma de Membro Estrutural

As Definições de Forma de Membro Estrutural devem ser nomeadas de acordo com o(s) estilo(s) de membro estrutural para o(s) qual(is) se destina(m) a fazer parte. Por exemplo, se você estiver definindo um estilo de membro de viga de barra de aço e tiver definido uma definição de forma de membro estrutural na qual planeja basear o componente de banzo inferior da trave, você deve nomeá-lo simplesmente como "Cordo inferior de vigota de aço".

Estilos de Membros Estruturais

Os membros estruturais devem ser nomeados de acordo com o tipo de objeto estrutural específico que devem representar, incluindo informações dimensionais.

Convenções de nomenclatura de estilo de barra estrutural:

<Tipo de membro estrutural> <Tamanho>

NOTA Freqüentemente, as designações de forma estrutural padrão incluem o tamanho do membro. Nestes casos, o nome estrutural pode ser simplesmente a designação estrutural.

Exemplo de nomes de estilo de membro estrutural:	
Exemplo de descrição de estilo de membro estrutural	
Forma de aço de flange larga (W8x40).	**W8x40**
Viga de barra da série K de 10 pol.	**Barra Viga 10K1**

Machine Translated by Google

Exemplo de descrição de estilo de membro estrutural	
Coluna quadrada afunilada quadrada decorativa (uso específico).	**Coluna Quadrada Decorativa - Cônica 12"-8"**
Viga de madeira de contraplacado de 10 pol.	**Vigota de madeira compensada - 10**

OBSERVAÇÃO As convenções de nomenclatura para estilos de membros estruturais não são fixas. No caso de estilos de membros estruturais definidos como resultado do Catálogo de componentes estruturais, é aceitável e mais eficiente em muitos casos usar o nome padrão fornecido pelo catálogo. Como exemplo, o nome do estilo “Plywood Web Viga - 10” listado acima seria “10in Plywood Web Wood Viga”.

Melhores práticas para estilos de membros estruturais:

ÿ Ao nomear um estilo de membro estrutural, considere se ele pode ser usado para mais de uma finalidade. Por exemplo, formas de flange largas podem ser usadas para colunas, contraventamentos ou vigas. No caso de tal elemento, você não deve indicar um uso específico no nome do estilo de barra.

ÿ Ao definir blocos de exibição personalizados para a exibição do modelo de estilos de membro estrutural, você deve usar outros membros estruturais para definir os blocos sempre que possível, em vez de elementos de massa. Um exemplo disso é visto no exemplo de estilos de vigas de barra fornecidos com o AutoCAD Architecture. Os blocos de exibição personalizados que definem a cinta são feitos de um estilo de membro estrutural chamado “Steel Joist Webbing”.

ÿ Os materiais devem ser atribuídos a componentes de estilo de componente estrutural.

Objetos de Documentação

Os objetos de documentação do AutoCAD Architecture são tipos de objetos explicitamente para uso como ferramentas de anotação. Em vez de definir geometria 3D, eles definem estruturas de dados e gráficos de anotação 2D.

OBSERVAÇÃO Como os objetos de documentação não definem a geometria, não é necessário classificar seus estilos para fins de agendamento;

Machine Translated by Google

Seções e Elevações

As seções e elevações 2D definem a representação 2D de vistas ortogonais de um modelo de construção 3D. Eles não são objetos geométricos em si, mas são mais um “relato” do modelo.

Estilos de corte/elevação 2D

A finalidade de um estilo de corte/elevação 2D é automatizar as características de exibição do trabalho de linha no objeto de corte/elevação.

IMPORTANTE É importante ter um sistema de exibição padronizado estabelecido antes de criar estilos personalizados de corte/elevação 2D. As regras de projeto de um estilo de corte/elevação são totalmente dependentes das cores atribuídas aos objetos na representação de exibição usada pelo objeto de corte/elevação. Por padrão, geralmente é a representação de exibição de “Modelo” ou “Elevação” de um objeto. Para descobrir qual representação de exibição específica é usada por seção/elevações para cada tipo de objeto, você pode consultar o Gerenciador de exibição e revisar o Controle de representação de exibição para o conjunto de exibição "Section_Elev" ou qualquer outro conjunto de exibição especificado como parte da seção propriedades de /elevação.

Convenções de nomeação de estilo de seção/elevação 2D:

<Propósito ou uso da seção 2D> - <Escala opcional>

Exemplo de nomes de estilo de corte/elevação 2D:

Exemplo de nome de seção/elevação 2D	Descrição do estilo
Seção-Elevação do Edifício - 48	Um estilo de corte/elevação a ser usado para elevações e seções plotadas em 1/4”=1'-0”.
Fundo detalhado	Um estilo de corte/elevação para usar como plano de fundo para uma vista de detalhe.

Melhores práticas para estilos de corte/elevação 2D

ÿ Se você definir componentes personalizados e regras de projeto em seu estilo de corte/elevação, deverá sempre incluir uma descrição. A descrição das regras de design deve explicar qual ação cada regra executa nas propriedades de exibição do estilo. Por exemplo, você pode ter um componente de exibição

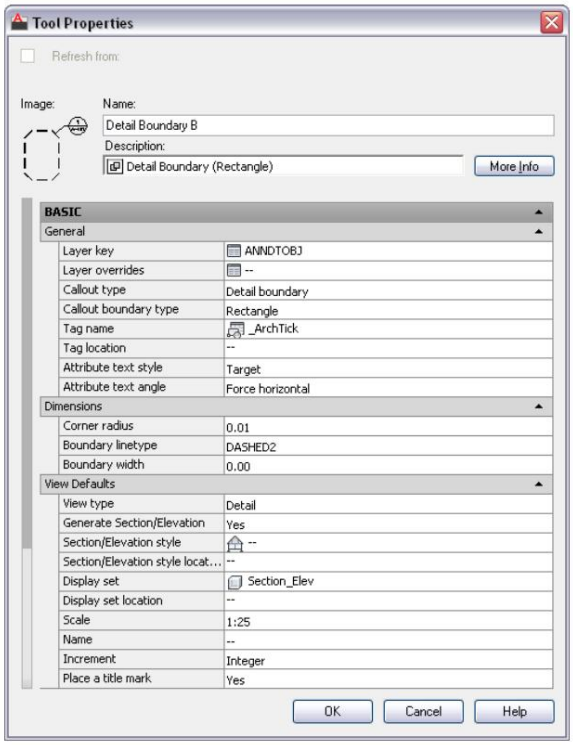
Machine Translated by Google

denominados “Linhas de Swing”. A descrição do componente seria simplesmente “Linhas de abertura de portas e janelas”. A regra de projeto que acompanha o componente pode ter uma descrição de “Faça dos balanços das janelas e portas uma espessura de linha fina e tracejada”.

ÿ Para um estilo de corte/elevação destinado a ser usado como plano de fundo detalhado, você deve colocar todos os componentes de exibição em uma camada sem plotagem.

ÿ Os estilos de corte/elevação não podem, por si só, ser transformados em uma ferramenta baseada em paleta. Em vez disso, você se refere a eles nas propriedades de uma ferramenta de texto explicativo. Você pode especificar o arquivo de biblioteca que contém o estilo de corte/elevação e o estilo específico de corte/elevação a ser usado com a chamada.

Propriedades da ferramenta de texto explicativo, incluindo o estilo de corte/elevação 2D a ser usado, a biblioteca de estilos da qual importar o estilo, a escala padrão e o conjunto de exibição a ser usado.



Machine Translated by Google

Dimensões

Além do dimensionamento tradicional do AutoCAD, o AutoCAD Architecture fornece objetos AEC Dimension mais inteligentes e automatizados. A criação cuidadosa de estilos de dimensão AEC pode melhorar muito a produtividade durante a fase de documentos de construção de um projeto. Outro benefício dos estilos de dimensão AEC é que, como objetos AEC, eles podem ser controlados com o AutoCAD Architecture Display System e podem ser dependentes da escala; a mesma Dimensão AEC pode ser usada para qualquer número de escalas no desenho.

Estilos de dimensão AEC

Convenções de nomenclatura de estilo de dimensão AEC:

<Número máximo de cadeias> - <Finalidade exclusiva opcional>

Exemplos de nomes de estilo de cota AEC:

Descrição do Estilo de Dimensão AEC	Exemplo de nome
Estilo de cota com no máximo 3 cadeias, para uso em documentos de construção normais dimensionamento.	**3 cadeia**
Estilo de dimensão com no máximo 2 cadeias, **2 Cadeia - Métrica Alternativa** para exibir unidades métricas em um desenho configurado para unidades imperiais.	

Melhores práticas para estilos de dimensão AEC:

ÿ Torne seus estilos de dimensão dependentes da escala sempre que possível, usando diferentes estilos de dimensão do AutoCAD com diferentes configurações para “Escala geral”. Ao alterar as configurações de exibição, você pode usar uma representação de exibição diferente para estilos de dimensão que se ajustam a diferentes escalas e níveis de detalhe.

ÿ Não é necessário armazenar estilos de dimensão AEC ou o AutoCAD estilos de dimensão dos quais dependem para exibição no desenho do modelo. Em vez disso, você pode usar as propriedades da ferramenta para importá-las conforme necessário de uma biblioteca de estilos. Os estilos de cota do AutoCAD necessários também serão importados.

ÿ Se você configurou os parâmetros “Dimensão” e “Tipo” de seus componentes de estilo de parede, você pode e deve tirar proveito disso no

Machine Translated by Google

As configurações de “Conteúdo” da dimensão AEC para os parâmetros de dimensão “Wall Width” especificando “From Style” ou “Structural from Style”.

Cronogramas e conjuntos de propriedades

Agendas, definições de conjunto de propriedades, estilos de formato de dados de propriedade e temas de exibição estão todos fortemente inter-relacionados. Por isso, você deve reservar um tempo para planejar cuidadosamente seu sistema de uso de dados de propriedade.

Definições do Conjunto de Propriedades

Além de definir campos de dados para tabelas, as definições do conjunto de propriedades também podem ser usadas para criar tags de objeto “inteligentes” e podem ser usadas para substituir as configurações de exibição de objetos. Por causa de seus inúmeros usos, você deve planejá-los cuidadosamente. De extrema importância, você precisa considerar cuidadosamente a que tipo(s) de objeto específico(s) sua definição de conjunto de propriedades se aplicará e se será ou não baseada em estilo ou baseada em objeto.

OBSERVAÇÃO Como as definições de conjunto de propriedades, estilos de formato de dados de propriedade, estilos de tabela de tabela e estilos de tema de exibição são tão interdependentes, você pode querer considerar armazená-los na mesma biblioteca de estilos para facilitar as modificações posteriores.

Convenções de nomenclatura de definição de conjunto de propriedades:

<Tipo de objeto><Descrição adicional opcional><Anexo (estilo ou objeto>

Exemplos de nomes de definição de conjunto de propriedades:

Definição de Conjunto de Propriedades	Descrição	Nome de Exemplo
Definição de conjunto de propriedades para portas, baseado em objeto.		**PortaObjetos**
Definição de conjunto de propriedades para informações de moldura de janela , anexadas a estilos de janela.		**WindowFrameStyles**

Práticas recomendadas para definições de conjuntos de propriedades:

ÿ Não inclua espaços em nomes de definição de conjunto de propriedades ou nomes de propriedades.
Caso você queira ter uma propriedade exibida em um tag de objeto, ela precisará ser referenciada por uma definição de atributo do AutoCAD por nome quando a ferramenta “Definir Tag de Tabela” for usada. As tags de definição de atributo não podem incluir espaços.

Machine Translated by Google

ÿ Quando uma propriedade é selecionada para uso em uma coluna da tabela de tabela, o
a descrição da propriedade é o cabeçalho da coluna padrão. Embora isso possa ser facilmente substituído a qualquer momento, se você o tiver em mente ao definir suas propriedades, poderá simplificar um pouco a tarefa de criar tabelas de agendamento.

ÿ Se você tiver definições de conjunto de propriedades herdadas para objetos ancorados que incluem propriedades baseadas em fórmulas que extraem informações com base nas propriedades do objeto host, considere substituí-las pela “Propriedade âncora” no AutoCAD Architecture. Um exemplo disso seria a propriedade de classificação de incêndio de uma porta, na qual você deseja garantir que ela esteja definida para corresponder à classificação de incêndio da parede à qual está ancorada.

ÿ Aproveite a nova capacidade do AutoCAD Architecture para ocultar propriedades.
Isso é útil se você tiver uma propriedade que não seja editada diretamente por um usuário. Desativando sua visibilidade, você pode minimizar a confusão ao visualizar e editar propriedades na guia “Dados estendidos” da paleta de propriedades do objeto.

ÿ Se você classificou seus estilos de objeto, considere fortemente o uso
classificações para filtrar ainda mais os tipos de objeto e estilo aos quais seus conjuntos de propriedades se aplicam. Isso é muito mais confiável do que usar filtros de camada.

Formatos de dados de propriedade

Os formatos de dados de propriedade controlam a aparência e a formatação de caracteres/numéricos dos valores do conjunto de propriedades quando aparecem em uma tabela de programação.

Convenções de nomenclatura de formato de dados de propriedade:

As convenções de nomenclatura para formatos de dados de propriedade são bastante relaxadas e descritivas:

<Tipo/ finalidade dos dados> - <Descrição opcional>

Nomes de formato de dados de propriedade de exemplo:

Descrição do formato de dados da propriedade	Exemplo de nome
Formato de dados de propriedade para exibir a área de **um** objeto.	
Formato de dados de propriedade para exibir um valor numérico como um comprimento com precisão de 1/16”.	**Comprimento - Curto 1-16**

Machine Translated by Google

NOTA Em casos de valores numéricos formatados para uma precisão específica, você pode optar por deixar o valor de precisão real fora do nome do estilo de formato de dados, porém você deve indicá-lo na descrição.

Práticas recomendadas para estilos de formato de dados:

ÿ Antes de criar um novo estilo de formato de dados, verifique se não há já existente que você pode reutilizar. Há um grande número de estilos de formato de dados pré-configurados nos arquivos existentes “Tabelas de programação (Imperial).dwg” ou “Tabelas de programação (Metric).dwg” na pasta de conteúdo do AutoCAD Architecture.

Estilos de tabela de agendamento

Convenções de nomenclatura de estilo de tabela de programação:

<Tipo de objeto> Programação <Qualificador adicional opcional>

Exemplos de nomes de estilo de tabela de cronograma:

Descrição do estilo da tabela de horários	Exemplo de nome
Tabela de portas, usando a propriedade padrão de número da **porta** (não baseada em projeto).	
Cronograma de portas, usando número baseado em projeto de **Cronograma de porta baseado em projeto .**	

Práticas recomendadas para estilos de tabelas de agendamento:

ÿ Se você classificou seus estilos de objeto, considere fortemente o uso classificações para filtrar ainda mais os tipos de objeto e estilo aos quais sua tabela se aplica. Isso é muito mais confiável do que usar filtros de camada.

ÿ Preste atenção especial à propriedade “Aplica-se a” do seu estilo de tabela de agendamento. Ele deve corresponder exatamente à propriedade “Aplica-se a” de qualquer definição de conjunto de propriedades cujas propriedades você pretenda usar para as colunas da tabela de planejamento.

Exibir estilos de tema

Além de garantir que seus nomes de estilo sejam descritivos, não há convenções ou padrões para estilos de tema de exibição.

Machine Translated by Google

zonas

As zonas permitem que você agrupe seus espaços para uso em esquemas de cálculo de área e apresentações (mostrando espaços codificados por cores por departamento, por exemplo). Além disso, os engenheiros que usam o AutoCAD MEP podem usar zonas para realizar cálculos e relatórios de análise complexos.

Estilos de zona

Além de ser o mais descritivo possível, não há convenções de nomenclatura para estilos de zona.

Melhores práticas para estilos de zona:

ÿ Se você estiver usando modelos de zona para automatizar a organização de seu zonas, você *deve* armazenar os estilos de zona no mesmo desenho que os estilos de modelo de zona.

ÿ Você pode querer usar uma substituição de exibição em nível de estilo para seus estilos de zona para exibições de apresentação para controlar a hachura e a cor.

> **OBSERVAÇÃO** Além de usar substituições de exibição de estilo para controlar a exibição de zonas, você também pode considerar usar um estilo de tema de exibição configurado para exibir espaços com base em um valor de propriedade.

Estilos modificadores de cálculo

Convenções de nomenclatura do estilo do modificador de cálculo:

<Descrição do cálculo> <Propósito>

Exemplos de nomes de estilo de modificador de cálculo:

Descrição do estilo do modificador de cálculo	Nome do exemplo
Modificador para adicionar dez por cento a uma área calculada de **10 por cento do fator comum** para contabilizar uma adição de fator comum em um prédio de escritórios comerciais.	

Estilos de modelo de zona

Os modelos de zona permitem automatizar a organização de suas zonas em uma estrutura de árvore. Além de ser o mais descritivo possível, não há convenções de nomenclatura.

Machine Translated by Google

Práticas recomendadas para estilos de modelo de zona:

ÿ Quando for apropriado, não se esqueça de anexar um estilo de modificador de cálculo aos estilos incluídos em seu modelo de zona. Isso pode automatizar ainda mais o processo de organização da zona.

ÿ Os estilos de modelo de zona *devem* ser armazenados no mesmo desenho que os estilos de zona que eles incluem. Eles também devem ser armazenados no mesmo desenho que quaisquer modificadores de cálculo que eles usam.

IMPORTANTE Estilos de zona relacionados, estilos de modelo de zona e estilos modificadores de cálculo devem existir no mesmo desenho. Por esse motivo, você deve considerar o armazenamento de todos os estilos de zona, estilos de modelo de zona e estilos de modificador de cálculo no mesmo desenho de biblioteca. Além disso, você deve armazenar definições de lista nos desenhos da biblioteca contendo os estilos de zona, estilos de espaço e definições de conjunto de propriedades com os quais eles devem ser usados.

Objetos multifuncionais

Os estilos de objeto encontrados na categoria “Objetos multiuso” geralmente são objetos “auxiliares” usados para ajudar a definir ou aprimorar outros estilos de objeto ou objetos de símbolo, como blocos de máscara ou blocos de múltiplas visualizações.

Polígonos AEC

Os polígonos AEC são úteis na definição de preenchimentos para paredes cortina e unidades de parede cortina, definindo áreas bidimensionais e outras tarefas de anotação. Por exemplo, eles também são usados na ferramenta “Linha de corte” encontrada na paleta de ferramentas “Anotação”.

Convenções de nomenclatura de polígonos AEC:

O formato de nomenclatura AEC Polygon dependerá de qual é o seu propósito. Um estilo de polígono AEC destinado a definir um preenchimento de parede cortina, por exemplo, terá uma convenção de nomenclatura muito mais rígida do que uma destinada apenas a definir um área:

<Propósito do polígono AEC> - <Descrição opcional>

Machine Translated by Google

Exemplos de nomes de estilos de polígonos AEC:

Descrição do Estilo do Polígono AEC	Exemplo de nome
Estilo polígono AEC para servir como faixa em um preenchimento de pedra com uma porta giratória em curva parede de tanho.	**Enchimento de pedra + portas giratórias - pedra Faixa Escura de Preenchimento**

Definições de classificação

As classificações são uma maneira de definir um tipo de objeto mais genérico. Por exemplo, estilos de parede podem ser usados para definir objetos que não são paredes, como armários, balcões, soffits, etc. Ao classificar objetos, você pode controlar se eles são ou não agendados ou exibidos com outros tipos de objetos semelhantes.

Convenções de nomenclatura de definição de classificação:

As definições de classificação são apenas uma lista. Frequentemente esta lista é baseada em alguma outra lista documentada ou estrutura de dados. Em outros casos, eles podem pertencer a um tipo de objeto específico e qualidades sobre esse tipo de objeto. O formato de nomenclatura pode variar dependendo dessas condições.

Finalidade da definição da classificação	Convenção de nomes
Definições de classificação com base em uma lista *ou estrutura de dados <Nome ou descrição da* estrutura de dados> existente.	
Definições de classificação para um objeto específico *<Tipo de objeto> <Propósito>* tipo e propósito.	

Exemplos de nomes de definição de classificação:

Definição de classificação - Exemplo Nome Descrição	
Definição de classificação, aplicável a todos os tipos de objetos, com base na estrutura Uni formato II.	**uniformes II**
Definição de classificação para portas, janelas e montagens, para classificar com base na construção Estágio.	**Fase Portas-Janelas**

Machine Translated by Google

NOTA O segundo exemplo acima é exatamente isso, um exemplo. Na realidade, uma definição de classificação para classificar objetos com base em fases pode ser melhor definida para se aplicar a todos os tipos de objetos.

Melhores práticas para definições de classificação:

ÿ Embora seja possível classificar os objetos "por instância", é melhor, na maioria dos casos, classificar os estilos de objeto. Todos os estilos de objetos que definem a geometria (qualquer coisa que possa ser considerada um “Objeto de Arquitetura” em vez de um “Objeto de Documentação”) devem ser classificados.

ÿ Tenha cuidado para não ser muito restritivo ao especificar "Aplica-se a:" parâmetro para uma definição de classificação. Em muitos casos, você pode achar que sua definição de classificação, dependendo do que está realmente incluído em sua lista de classificações, pode se aplicar melhor a vários tipos de objetos diferentes, se não a todos eles.

ÿ Se você tiver uma definição de classificação longa, considere organizando as classificações de maneira hierárquica. Por exemplo, se você estiver desenvolvendo uma definição de classificação para abranger o formato MasterSpec II, poderá ter no nível superior os números da divisão principal e, em seguida, ter as seções dentro dessas divisões definidas dentro de cada uma delas em um nível inferior.

ÿ Armazene classificações comumente usadas em seus desenhos de modelo, especialmente aquelas que podem ser usadas para classificar objetos individuais.

Estilos de chave de camada

Estilos de chave de camada são o coração de um padrão de camada automatizado. Existem vários estilos de chave de camada predefinidos fornecidos com o AutoCAD Architecture que são baseados em padrões de mercado amplamente aceitos existentes. Você também pode definir seu próprio estilo de chave de camada.

Convenções de nomenclatura de estilo de chave de camada:

<Nome opcional da empresa ou outro identificador exclusivo> <Nome padrão opcional>
<Elemento descritivo opcional>

Exemplos de nomes de estilo de chave de camada:

Descrição do estilo de chave de camada	Exemplo de nome
Layer Key Style baseado no padrão britânico BS1192	**BS1192 .**

Machine Translated by Google

Descrição do estilo de chave de camada	Exemplo de nome
Estilo de chave de camada baseado nas Diretrizes de camada AIA versão 3, com provisões para desvio das diretrizes de plotagem Tri-Services (usando estilos de plotagem nomeados).	**IS v3**
Layer Key Style criado pela “Company X” uso com seu padrão de camada interna, que é usado especificamente em projetos médicos.	**Company X Health Care** para

Práticas recomendadas para estilos de chave de camada:

ÿ Baseie seu estilo de chave de camada em um AutoCAD ArchitectureLayer estruturado *Padrão,* que define o formato de nomeação de camada real para suas camadas. As chaves de camada que não são baseadas em um padrão de camada não podem tirar vantagem das substituições de chave de camada.

ÿ Como os estilos de chave de camada definem a cor, a espessura da linha, o tipo de linha e o estilo de plotagem para cada camada que definem, eles devem funcionar em conjunto com seu sistema de exibição. Antes de definir seu próprio Layer Key Style, você deve ter um sistema de exibição em vigor que tenha sido testado e você deve estar muito familiarizado com ele.

ÿ Lembre-se de que vários estilos de chave de camada existentes já são fornecidos com o AutoCAD Architecture. Você pode querer começar com eles em vez de criar um novo a partir do zero, modificando e adicionando chaves de camada conforme necessário para atender às suas necessidades.

ÿ Não se esqueça de especificar, como parte de suas configurações de desenho, o Layer Standard e Layer Key Style para carregar automaticamente em qualquer novo desenho. Além disso, você deve especificar que o Layer Key Style seja recarregado em qualquer desenho existente se o Layer Key Style “mestre” no desenho da biblioteca tiver sido editado recentemente. (Consulte “Desenhos de modelo” na seção “Recursos de conteúdo” deste capítulo).

Definições de lista

Não há dicas de nomenclatura ou “Práticas recomendadas” para definições de lista.

OBSERVAÇÃO Armazene as definições de lista nos desenhos da biblioteca contendo os estilos de zona, estilos de espaço e definições de conjuntos de propriedades com os quais eles devem ser usados.

Machine Translated by Google

Definições de bloco de máscara

Blocos de máscara são definições de estilo baseadas em símbolos que consistem em uma definição de forma para servir como um objeto de máscara junto com gráficos adicionais opcionais.

OBSERVAÇÃO Blocos de máscara afetam apenas objetos AEC e não podem mascarar objetos genéricos do AutoCAD, como linhas, arcos, círculos, etc.

Convenções de nomenclatura de definição de bloco de máscara:

Como as definições de bloco de máscara são objetos simbólicos, as convenções de nomenclatura são semelhantes àquelas usadas para definições de bloco padrão. Como as definições de bloco de máscara são melhor armazenadas como Conteúdo AEC, você também pode querer que o nome indique a categoria de Conteúdo AEC à qual a definição de bloco de máscara pertence:

Campo descritivo>_<Campo descritivo opcional>_...<Indicação de tamanho opcional>

Exemplos de nomes de definição de bloco de máscara:

Definição de bloco de máscara	Descrição	Nome de exemplo
Luminária fluorescente 2'x2' para uso em projeto de Arquitetura imperial.		**I_Elec_Lighting_Fluor_2x2**
Mesa de conferência personalizada criada por/para “Empresa X” para uso em projetos imperiais.		**a Empresa X_I_Furn_Table_Conf**

Práticas recomendadas para definições de bloco de máscara:

ÿ Ao criar geometria para servir como gráficos adicionais para a definição do bloco de máscara, crie-a na camada "0" com cor, espessura de linha, tipo de linha e estilo de plotagem definidos como "POR BLOCO", a menos que você tenha um motivo específico para substituir qualquer um dos esses valores com um valor explícito.

OBSERVAÇÃO Somente os objetos selecionados como “Gráficos adicionais” podem receber uma propriedade exclusiva de cor, espessura de linha, tipo de linha e estilo de plotagem antes de serem definidos como um bloco de máscara. Os objetos que compõem a forma de máscara irão ignorar qualquer uma dessas substituições uma vez que fazem parte de uma definição de bloco de máscara, seguindo as atribuições dadas às suas representações de exibição.

ÿ Armazenar blocos de máscara como conteúdo AEC. Desta forma, eles podem ser facilmente acessados através do Design Center. Além disso, uma ferramenta baseada em paleta pode ser usada para permitir que os usuários os encontrem sem navegar na estrutura de pastas de conteúdo do AEC.

Machine Translated by Google

Estilos de elemento de massa

Ao contrário de muitos outros tipos de objetos do AutoCAD Architecture, os elementos de massa não precisam existir em um estilo de elemento de massa específico para serem usados com eficácia.
Muitos elementos de massa podem ser criados no estilo “Standard” sem quaisquer efeitos adversos. No entanto, você pode definir estilos de elemento de massa para predefinir atribuições de material, atribuições de classificação e substituições de representação de exibição.

Convenções de nomenclatura de estilo de elemento de massa:

Massa - <Atribuição de classificação opcional> - <Atribuição de material>

NOTA A classificação e as atribuições de materiais podem ser abreviadas no nome do estilo do elemento de massa.

Exemplos de nomes de estilo de elemento de massa:

Descrição do Estilo do Elemento de Massa	Exemplo de nome
Elemento de massa para uso como decorativo coluna e classificado como “B2010 - Exterior Paredes” da classificação “Uniformat II” definição e atribuído um material de “Finos.Gesso e Placa de Gesso.Gesso.Estuco.Fino.Castanho”.	**Massa - Parede Exterior - Estuque Castanho**
Elemento de massa não classificado para Massa não específica	**- Mármore Verde Profundo** Use um material atribuído de “Finishes.Floor ing.Tile.Marble.Deep Green”.

Melhores práticas para estilos de elementos de massa:

ÿ Use ferramentas e paletas de ferramentas para fornecer acesso aos seus estilos de elemento de massa.
Você pode realizar várias coisas com uma ferramenta que faz referência a um estilo de elemento de massa:
1 Você
pode criar uma ferramenta que pré-atribua uma forma de massa específica, bem como um estilo de massa a um elemento de massa.

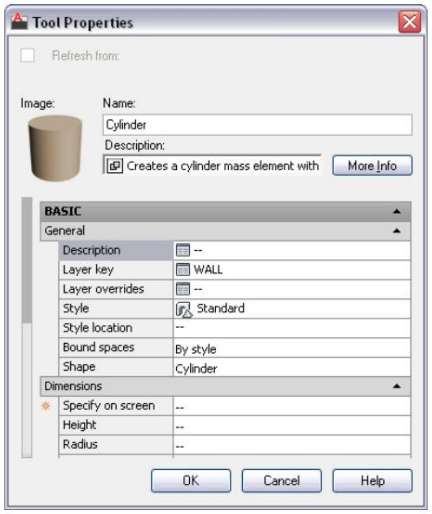
2 Você pode criar uma ferramenta que pré-atribua um estilo de massa, mas deixe a forma indefinida. Isso é útil para atribuir um estilo de massa a um objeto existente com a opção de menu de ferramentas do botão direito “Atribuir propriedades de ferramenta a...” sem alterar sua forma.

3 Os elementos de massa por padrão são criados em uma chave de camada genérica “MASSELEM”, pois não definem, por definição, um tipo específico de

Machine Translated by Google

objeto arquitetônico. Usando uma ferramenta, você pode substituir isso e colocá-los em uma chave que seja mais apropriada para o tipo de objeto que eles representam.

Propriedades da ferramenta para uma ferramenta de estilo de elemento de massa. Observe que o nome da ferramenta foi alterado para ser mais descritivo. Adicionalmente, dado que o elemento de massa que esta ferramenta cria se destina a definir uma coluna decorativa classificada como parede exterior, o criador da ferramenta decidiu colocar o elemento de massa na camada definida pela tecla "WALL" no estilo de chave de camada atual. No exemplo, a forma do elemento de massa também foi predefinida para ser um cilindro, novamente, uma vez que se destina a definir um tipo de objeto específico, não apenas uma atribuição de material específica.



Definições de materiais

As definições de material são parte integrante do sistema de exibição no AutoCAD Architecture e são uma ferramenta poderosa para usar com definições de estilo e objeto para automatizar exibições em planta, corte e elevação. Além disso, você pode usar uma definição de propriedade automática de "Material" para vincular as atribuições de material (e as propriedades desses materiais) a uma tabela de tabela de objetos que têm os materiais atribuídos a eles.

Convenções de nomenclatura de definição de material:

<Categoria de material geral>.<Campo descritivo adicional>.<Campo descritivo adicional opcional>...<Cor opcional>

Machine Translated by Google

Exemplo de nomes de definição de material:

Descrição da Definição do Material	Exemplo de nome
Concreto moldado in loco, agregado aparente, textura média.	**Concreto. Moldado no local. Agregado exposto. Médio**
Revestimento em mármore verde escuro.	**Acabamentos.Pisos.Tile.Mármore.Verde Profundo**

Melhores práticas para definições de materiais:

ÿ Tome todas as medidas necessárias para padronizar seus materiais. Você pode querer considerar armazenar o desenho principal da biblioteca de materiais como um arquivo somente leitura, acessível apenas a algumas pessoas autorizadas em seu escritório para garantir que as definições de materiais padrão não sejam modificadas inadvertidamente.

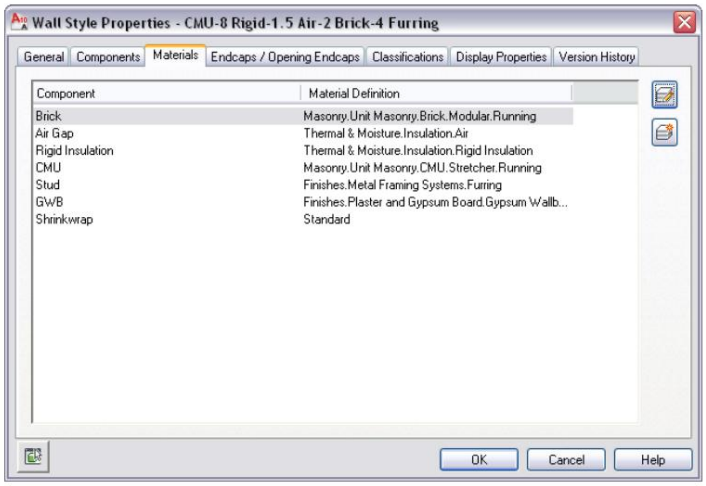
ÿ Aproveite os Padrões do Projeto para garantir que os desenhos do seu projeto sejam consistentes com o seu escritório e com os materiais padrão do projeto.

ÿ Evite usar os botões "Editar material" ou "Novo material" na Guia “Materiais” do seu editor de estilo. Embora possam parecer formas eficientes de editar e criar novos materiais "na hora", elas podem ser perigosas, pois facilitam a edição acidental de um material que foi aplicado a uma infinidade de estilos de objetos diferentes, tendo um efeito não intencional e efeito potencialmente drástico na qualidade gráfica de seu desenho, bem como a criação de um material que se desvia de suas definições de material padrão.

Os botões “Editar material” e “Novo material” disponíveis no editor de estilos. Estas podem parecer maneiras eficientes e úteis de criar materiais em tempo real, mas seu uso

Machine Translated by Google

devem ser desencorajados, pois facilitam a criação acidental de materiais fora do padrão.



ÿ Atribuir materiais padrão comumente usados para ferramentas baseadas em paleta para que os usuários podem acessá-los de maneira rápida e fácil, sem precisar procurar o arquivo da biblioteca de materiais no Gerenciador de estilos.

ÿ Definições de materiais são essencialmente nada mais do que uma coleção de exibir representações. *Portanto, cada definição de material que você criar deve ter sobreposições de estilo colocadas em cada representação de exibição.*

ÿ Ao definir e editar materiais, tenha em mente o nível de detalhe, especialmente quando estiver definindo padrões de hachura e escala de padrão de hachura. Nos desenhos de modelo padrão, há três representações de exibição para definições de material destinadas a abordar a dependência de escala. Você pode, é claro, criar configurações de exibição adicionais e representações de exibição associadas para dependência de escala adicional. As representações de exibição existentes para dependência de escala são: **Configuração de exibição**

	Representação de Exibição de Material
Detalhe Alto Geral	Alto Detalhe
Detalhe Médio Geral	Detalhe médio
Detalhe baixo geral	baixo detalhe

Machine Translated by Google

ÿ Ao editar uma definição de material "Geral rastreado" ou "Geral
Refletido Reticulado", você deve atribuir os componentes a uma camada que tenha uma cor ou estilo de plotagem atribuído a ela que será plotado reticulado com cor e tipo de linha definido como "PORCAMADA". Essas representações de exibição destinam-se ao uso com consultores que precisam de um desenho de fundo filtrado. Você pode definir uma das configurações de exibição teladas atuais e exportar seu desenho do AutoCAD Architecture para um formato do AutoCAD. Ao atribuir os componentes a camadas filtradas, você fornece a seus consultores e colaboradores a capacidade de controlar sua exibição por meio do controle de camada tradicional do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Por padrão, as representações de exibição reticulada nos modelos Imperial e Métrico para uso nos Estados Unidos atribuem componentes de exibição de material à camada "A-Anno-Scrn" de acordo com as diretrizes de camadas AIA.

IMPORTANTE Se você quiser usar definições de material para controlar a exibição de componentes de objeto em um objeto de seção/elevação 2D na linha de corte, você deve primeiro definir o componente "Linha de definição" na representação de exibição "Geral" da seção/elevação 2D para "Por Material". Em seguida, edite as definições de material que estão sendo usadas na seção e defina o componente "2D Section/Elevation Linework" para a cor, tipo de linha, espessura da linha e estilo de plotagem que você gostaria de ver na seção/elevação.
Você também precisará certificar-se de que a configuração "Manter camada, cor, propriedades de tipo de linha do conjunto de exibição usado durante a geração" esteja desativada.

Definições de bloco de múltiplas visualizações

As definições de bloco de múltiplas vistas podem ser usadas para símbolos geométricos e símbolos de anotação (principalmente cortes e bolhas de grade de coluna).

Convenções de nomenclatura de bloco de múltiplas visualizações

Blocos de múltiplas visualizações que definem a geometria.	*<Sistema de medida opcional>_<Categoria de objeto geral>_<Tipo de objeto específico>_<Campo descritivo opcional>_<Campo descritivo opcional>*
Blocos de múltiplas visualizações que definem anotações.	*<Sistema de medida opcional>_<Propósito/ tipo de anotação>_<Campo descritivo opcional>*

Machine Translated by Google

Exemplos de nomes de definição de bloco de múltiplas visualizações:

Descrição da definição do bloco de múltiplas visualizações - Exemplo de nome	
Definição de Bloco Multi-View para uma cama queen size **I_Furn_Bed_Queen** para uso em um projeto imperial.	
Definição de bloco multivista para uma parede WC embutido embutido para uso em um projeto métrico.	**M_Plumb_WC_Flush - Parede**
Definição de Bloco Multi-View para um Chase.	**Perseguir**
Definição de bloco de múltiplas vistas para uma coluna bolha de grade, com uma bolha quadrada.	**I_ColGrid_Bubble_Square**

As definições de bloco para componentes de bloco de exibição de blocos de múltiplas vistas também devem ser nomeadas de forma consistente e apropriada.

Exibir convenções de nomenclatura de bloco:

Blocos de visualização para blocos de visualização múltipla que definem a geometria.	*<Sistema de medida opcional>_<Categoria geral do objeto>_<Tipo de objeto específico>_<Campo descritivo opcional>_<Ver indicador de direção>*
Blocos de visualização para blocos de múltiplas visualizações que definem anotações.	*<Sistema opcional de medida>_<Propósito/ tipo de anotação>_<Qualificador ("2D", "Escala-De pendente", etc.)>*

Exemplos de nomes de bloco de exibição:

Ver Descrição do Bloco	Exemplos de nomes
Vista de planta 2D para um bloco multivisualização de cama queen size.	**I_Furn_Bed_Queen_P**
Vista frontal 2D para um bloco de visualização **I_Furn_Bed_Queen_F** com cama queen size .	
Modelo 3D para um bloco **I_Furn_Bed_Queen_M** com várias visualizações de cama queen size .	

Machine Translated by Google

Ver Descrição do Bloco	Exemplos de nomes
Bloco de bolha de grade 2D com atributo para grade bloco de visualização múltipla de bolhas.	**I_GridBubble_2D**

Práticas recomendadas para definições de bloco de múltiplas visualizações:

ÿ Limite o uso de blocos de múltiplas vistas para fins de anotação para bolhas de grade, perseguições e tags de tabela. Para definir um bloco de múltiplas vistas para uso como um identificador de tabela, use a ferramenta Criar Identificador, acessada clicando na guia Anotar ÿ Programação painel ÿ ÿ Criar tag .

ÿ Existem duas representações de exibição possíveis por padrão para blocos de múltiplas vistas. Normalmente, “Geral” é usado para a maioria das vistas de planta. Se você precisar definir um bloco de múltiplas vistas dependente de escala, você pode usar "Plano" em vez disso, junto com "Plano alto detalhe" e "Plano baixo detalhe" e qualquer outra representação de exibição que você possa criar para diferentes vistas de planta de escala. Nesses casos, *não* use a representação de exibição “Geral”.

ÿ Use o Assistente de criação de conteúdo AEC para armazenar seu bloco de múltiplas visualizações definições, em vez de armazená-las no modelo. A única exceção a isso é uma definição de bloco de exibição múltipla de bolha de grade de coluna personalizada.

Perfis

Os perfis são definições 2D de uso geral que auxiliam na definição da geometria incluída em outros estilos. Por exemplo, uma forma 2D pode ser convertida em um perfil para definir uma forma de corrimão. O perfil é extrudado no comprimento do corrimão cujo estilo o perfil é usado para definir o corrimão.

Convenções de nomenclatura de definição de perfil:

<Finalidade do perfil>_<Campo descritivo>_<Campo descritivo adicional opcional>_<Indicação de tamanho opcional>

Exemplos de nomes de definição de perfil:

Descrição da definição do perfil	Exemplo de nome
Perfil para definir uma alça de corrimão para um corrimão estilo	**HR_Grip**
Perfil para definir um painel de porta envidraçado.	**Porta (Dobradiça Simples)_Vidrificada**

Machine Translated by Google

Descrição da definição do perfil	Exemplo de nome
Perfil para definir uma base 1x4 para uma varredura de parede **WallBase_1x4** definição.	
Perfil para definir uma fachada 2x10 para uma laje de telhado Estilo de aresta **Fascia_2x10 .**	

Conteúdo baseado em símbolos e ferramentas

Os termos “Símbolos” e “Ferramentas” no contexto deste capítulo referem-se principalmente aos mecanismos de entrega para os vários tipos de conteúdo que são externos ao modelo de desenho: estilos, blocos de múltiplas vistas, blocos de máscara e conteúdo baseado em comandos.

Conteúdo AEC

Qualquer conteúdo baseado em símbolos, com exceção de linhas de chamada, legendas e marcas de título, deve ser criado usando o Assistente de conteúdo AEC e armazenado como Conteúdo AEC para que possa ser acessado por meio da guia "Conteúdo AEC" no Design Center ou por meio de uma paleta ferramenta baseada em

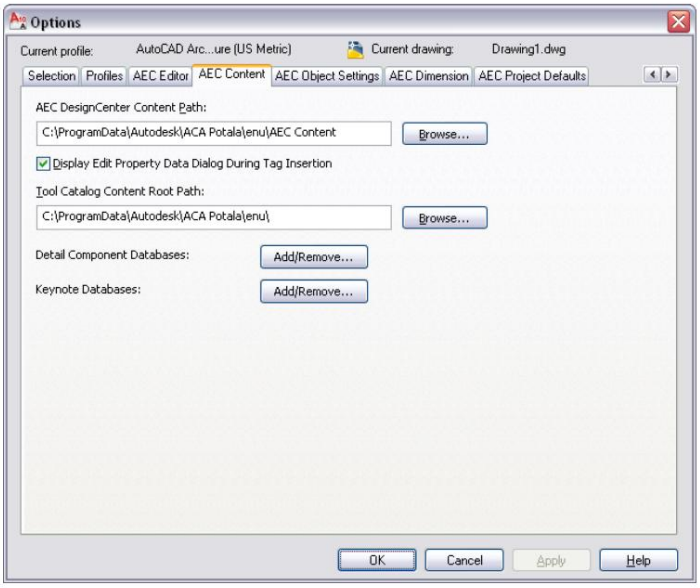
OBSERVAÇÃO Os blocos personalizados não são dimensionados corretamente se você copiar objetos aos quais eles estão anexados (como portas com ferragens de porta) e colá-los em um desenho que tenha unidades de desenho especificadas de forma diferente.

Melhores práticas para conteúdo AEC:

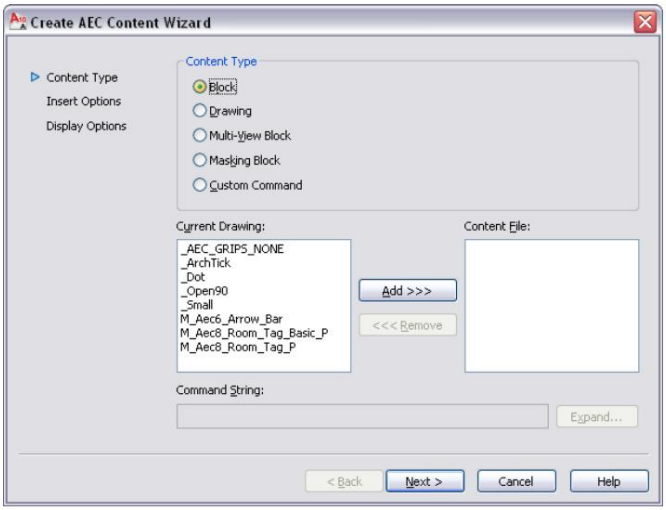
ÿ Armazene seus arquivos de conteúdo AEC personalizados em uma pasta separada das pastas padrão “Imperial” e “Metric”. O caminho para o seu conteúdo AEC pode ser acessado na caixa de diálogo OPÇÕES na guia "Conteúdo AEC". Você pode criar quantas subpastas quiser no local indicado como “AEC Design Center Content Path”. Eles estarão acessíveis a partir do “AEC

Machine Translated by Google

Conteúdo" no AutoCAD Design Center e funcionará como qualquer outro tipo de conteúdo AEC.



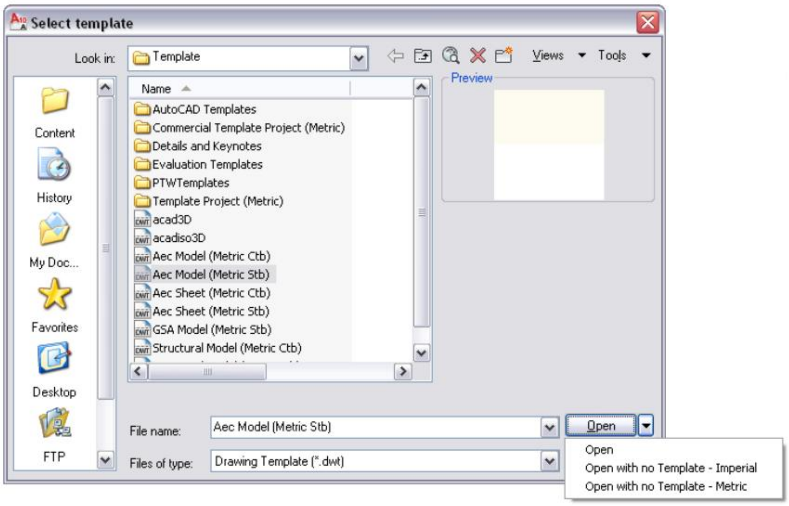
ÿ Se você tiver blocos AutoCAD 2D e 3D existentes, poderá convertê-los diretamente em conteúdo AEC usando o Assistente de conteúdo AEC e escolhendo "Bloco" como o tipo de conteúdo.



Machine Translated by Google

ÿ Ao criar o conteúdo AEC, lembre-se de que o arquivo resultante é um novo desenho que obtém seu conteúdo e outras configurações do desenho no qual você está executando o Assistente de conteúdo AEC. Com isso em mente, existem algumas etapas críticas que você deve seguir antes de iniciar o Assistente:

1 Comece em um desenho limpo. Em vez de usar o comando QNEW, que carrega um modelo, use o comando NOVO e escolha “Abrir sem modelo - Imperial” na lista suspensa “Abrir”.



IMPORTANTE Certifique-se de ter definido os parâmetros de configuração do desenho para carregar automaticamente o estilo de chave da camada em qualquer novo desenho. Isso é crítico para atribuir seu conteúdo a uma chave de camada.

2 Certifique-se de que a cor de fundo da janela de desenho esteja definida como branco. O arquivo de conteúdo resultante terá um ícone associado a ele. A cor de fundo do ícone será a mesma cor do plano de fundo da janela de desenho do AutoCAD.

3 Certifique-se de ter todos os itens necessários para o seu conteúdo no desenho atual. No caso de um bloco multi-vista que você pode ter definido em outro desenho, se você simplesmente copiar esse bloco para o desenho atual, todos os blocos de vista necessários serão importados com ele.

4 Crie os gráficos para o ícone do Design Center do seu arquivo de conteúdo.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE Lembre-se que o ícone do Design Center nada mais é do que uma miniatura. Mantenha os gráficos simples. O ícone padrão do Design Center será criado a partir de *toda* a geometria existente na janela de desenho no momento em que você salvar o arquivo de conteúdo.

ÿ Sempre atribua uma chave de camada ao seu arquivo de conteúdo AEC.

ÿ Sempre forneça uma descrição para o arquivo de conteúdo AEC.

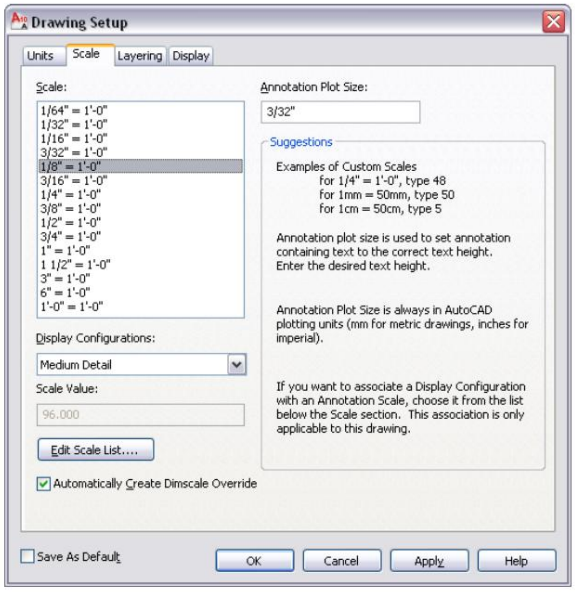
ÿ Ao salvar o arquivo de conteúdo AEC, certifique-se de salvá-lo em uma pasta abaixo da configuração do caminho de conteúdo AEC na caixa de diálogo OPÇÕES. Isso não é feito por padrão. Você deve selecionar o botão “Procurar” ao lado do campo do nome do arquivo no Assistente de conteúdo AEC para garantir que seu arquivo esteja sendo salvo no local correto.

ÿ A maioria dos arquivos de conteúdo de projeto, uma vez que definem a geometria arquitetônica real, devem ser compostos de blocos, blocos de múltiplas vistas e blocos de máscara.

ÿ Arquivos de conteúdo de documentação, independentemente de serem baseados em blocos ou blocos de múltiplas vistas têm o requisito adicional de serem inseridos em uma escala relativa à sua escala de plotagem antecipada e levando em conta a configuração “Tamanho de plotagem de anotação” na caixa de diálogo de configuração do desenho. Como linha de base, você pode usar uma unidade do AutoCAD (uma polegada ou um milímetro, dependendo se você está trabalhando em unidades imperiais ou métricas). Qualquer coisa no arquivo de conteúdo que tenha uma unidade de tamanho terá o tamanho de plotagem de anotação quando plotado na escala de desenho especificada no

Machine Translated by Google

vez que foi inserido. Os itens que não devem ser plotados no tamanho do gráfico de anotação podem ser dimensionados proporcionalmente.



Conteúdo da ferramenta de anotação baseada em paleta e diversos

Ferramentas baseadas em paletas, combinadas com catálogos de ferramentas, oferecem um meio eficaz de distribuição e padronização de conteúdo, além de automatizar parâmetros de inserção e criação.

Práticas recomendadas gerais para ferramentas baseadas em paleta

ÿ Todo o conteúdo de anotação deve ser criado para aproveitar o tamanho do gráfico de anotação.

ÿ As ferramentas normalmente devem ser salvas em um catálogo. Dessa forma, se a paleta na qual eles existem no espaço de trabalho do usuário for excluída inadvertidamente, a ferramenta poderá ser restaurada da paleta original.

ÿ Ao criar ferramentas baseadas em paletas, crie o hábito de procurar oportunidades de automação. Com exceção das ferramentas para conteúdo AEC, há uma variedade de propriedades que podem ser pré-configuradas para automatizar e padronizar ainda mais a criação de objetos.

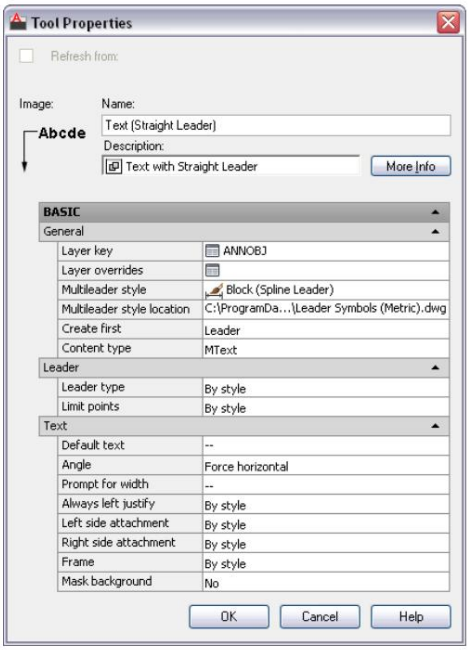
Machine Translated by Google

ÿ Se você precisar de textos explicativos que usem diferentes qualidades gráficas, poderá limitar o número de ferramentas reais criadas aproveitando os blocos dinâmicos. A desvantagem de fazer isso, no entanto, é que você pode perder alguma padronização, pois a mesma ferramenta de texto explicativo pode ter várias bolhas no mesmo desenho simplesmente alterando o parâmetro de estado de exibição dos textos explicativos depois de inseridos.

ÿ Armazene tags de cronograma no mesmo arquivo que seus cronogramas e definições de conjunto de propriedades. Embora isso não seja tecnicamente necessário para que funcionem corretamente, facilita a edição.

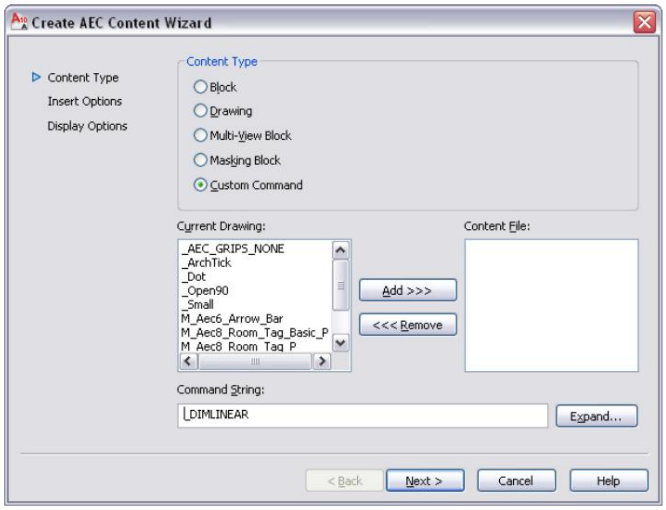
ÿ Texto e rótulos em tags de tabela devem ser objetos MTEXT. MTEXTO que os links para uma definição de propriedade serão convertidos automaticamente em uma definição de atributo formatada corretamente.

ÿ Considere cuidadosamente as propriedades da ferramenta para líderes. Existem várias predefinições que podem tornar a criação de um líder simples muito menos demorada e mais padronizada.

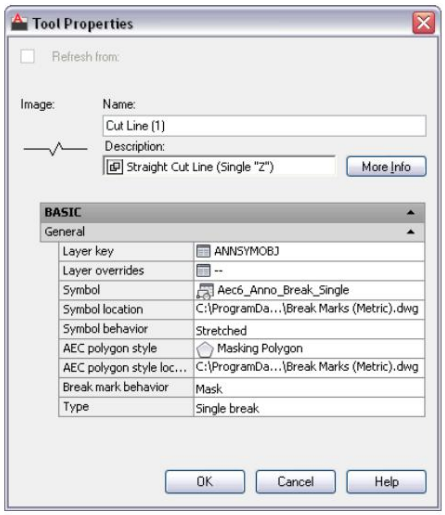


Machine Translated by Google

ÿ Se você criar ferramentas para dimensões padrão do AutoCAD, use o AEC Content Wizard para fazer isso. Dessa forma, você pode usar a opção Custom Command e usar as chaves de camada para garantir que as dimensões vão para a camada correta.



ÿ As ferramentas de quebra de linha devem ter elementos de suporte armazenados no mesmo desenho como o símbolo da linha de quebra. Tal como acontece com outras ferramentas de vários componentes, como etiquetas de cronograma, torna-as mais fáceis de modificar no futuro. Todas as propriedades para marcas de quebra são definidas nas propriedades da ferramenta, incluindo se a marca de quebra mascara ou apara objetos.



Machine Translated by Google

ÿ Os blocos de título devem ser armazenados em um desenho de modelo de folha em vez de como um desenho separado.

ÿ Use objetos MTEXT em vez de definições de atributos em seus blocos de margens e carimbo. Quando você inclui campos em um objeto MTEXT, ele quebra automaticamente quando necessário.

DICA Os blocos de título fornecidos nos modelos de folha do AutoCAD Architecture são compatíveis com NCS. Você pode querer considerar começar com eles e fazer modificações para adequá-los se estiver planejando cumprir esse padrão.

Machine Translated by Google

Design conceptual

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Criando Conceitual modelos

15

Um modelo conceitual, que representa a ideia de um projeto de construção, compreende uma variedade de blocos de construção. No AutoCAD Architecture, os blocos de construção incluem elementos de massa, grupos de massa, espaços e fatias. Combinados, eles produzem um modelo tridimensional (3D).

Elementos de massa e grupos de massa

Elementos de massa são objetos paramétricos primitivos que possuem formas específicas, como arco, caixa, cilindro e empena. Eles funcionam como os blocos de construção do projeto conceitual (também projeto esquemático) no AutoCAD Architecture. Você pode criar estudos preliminares, ou modelos de massa, agrupando elementos de massa em grupos de massa.

Grupos de massa e modelos de massa

Ao criar um grupo de massa, você pode combinar as formas dos elementos de massa no grupo de massa adicionando, subtraindo e cruzando-os em uma ordem específica. A forma complexa resultante do grupo de massa forma seu projeto de construção conceitual ou modelo de massa. O modelo de massa define a estrutura básica e a proporção de um modelo de construção.

Desenvolvendo modelos de massa

À medida que continua desenvolvendo seu modelo de massa, você pode combinar elementos de massa em grupos de massa e criar formas de construção complexas adicionando, subtraindo e cruzando os elementos de massa.

Você pode alterar os elementos de massa no grupo de massa conforme necessário para refletir o projeto de construção. Você pode editar elementos de massa individuais anexados a um grupo de massa para refinar ainda mais o modelo de construção. Você também pode aninhar grupos de massa

Machine Translated by Google

dentro de outros grupos de massa. Para obter mais informações, consulte Criando um grupo de massa na página 1052.

Usando o Explorador de modelos

Você pode usar o Model Explorer para criar todo o seu modelo de massa ou pode criar seu modelo de massa no desenho atual. Você também pode modificar seu modelo de massa ou alterar as relações dos elementos de massa no Model Explorer. Além de uma área de gráficos que exibe o modelo de massa, o Model Explorer possui uma visualização em árvore na qual você pode arrastar e soltar elementos de massa e grupos de massa para organizar e visualizar os blocos de construção de seu modelo em uma estrutura hierárquica. Para obter mais informações, consulte Usando o Model Explorer para criar modelos de massa na página 1073.

Ao criar estudos de massa, você pode criar grupos de massa com qualquer objeto tridimensional (3D) do AutoCAD, incluindo sólidos ACIS do AutoCAD. Estes podem ser combinados com elementos de massa no Model Explorer para permitir estudos mais complexos de projetos potenciais. No entanto, apenas os objetos que possuem volume afetam a aparência do grupo de massa. Por exemplo, uma polilinha, mesmo com espessura, não contribui para o grupo de massa.

Continuando o projeto de construção a partir de um modelo de massa

O modelo de massa que você cria é um refinamento de sua ideia original que você carrega para a próxima fase do projeto, onde você pode cortar placas de piso do modelo de massa. Você pode converter as placas de piso em limites de espaço para iniciar o planejamento de espaço ou pode convertê-las em polilinhas e depois em paredes para iniciar o projeto de construção.

Configurações de exibição e layouts para modelagem em massa

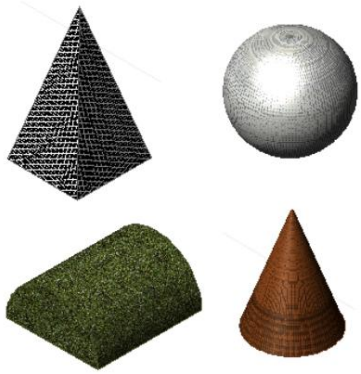
Desenhos criados a partir de modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm configurações de exibição e layouts que permitem que você trabalhe efetivamente com elementos de massa e grupos de massa. Por exemplo, um layout tem duas viewports: uma é atribuída a uma configuração de exibição que exibe apenas grupos de massa e a outra é atribuída a uma configuração de exibição que exibe apenas elementos de massa.

Materiais em Elementos de Massa

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a um elemento de massa. Esses materiais são exibidos em visualizações de estrutura de arame e sombreamento de trabalho ou quando renderizados. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de um elemento de massa, como linhas ou hachuras de superfície.

Machine Translated by Google

Elementos de massa com materiais atribuídos na vista renderizada



O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para todos os propósitos de projeto comuns. Esses materiais contêm configurações para lajes de telhado. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais a partir do zero.

Para obter mais informações, consulte Usando materiais para elementos de massa e grupos de massa na página 1068.

Outros usos de elementos de massa e grupos de massa

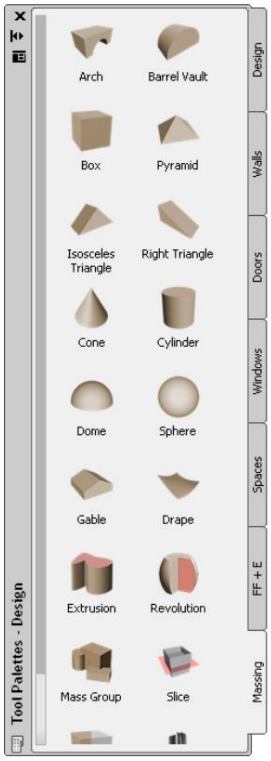
Você pode usar elementos de massa e grupos de massa para criar peças de corpo 3D do modelo de construção. Por exemplo, você pode aplicá-los a paredes como modificadores de corpo 3D.

Usando ferramentas de massa para criar elementos de massa

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir rapidamente elementos de massa selecionando uma ferramenta de massa com um estilo específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar ferramentas de massa para criar novos elementos de massa aplicando as propriedades da ferramenta a sólidos 3D existentes.

Machine Translated by Google

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de massa



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm ferramentas de massa que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de massa que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra

ÿ Meu catálogo de ferramentas

Para obter mais informações sobre como acessar ferramentas nesses catálogos, consulte Navegador de conteúdo na página 137.

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de massa com estilos e propriedades de elementos de massa personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Machine Translated by Google

Criando um elemento de massa

Use este procedimento para adicionar um novo elemento de massa que tenha as propriedades especificadas em uma ferramenta de massa selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar um elemento de massa, consulte Criando um elemento de massa com configurações especificadas pelo usuário na página 994.

Formas de Elementos de Massa

Para criar elementos de massa, você começa com formas básicas e as manipula para obter o resultado desejado. As doze formas básicas de elementos de massa são Arco, Abóbada de Barril, Caixa, Pirâmide, Triângulo Isósceles, Triângulo Reto, Cone, Cilindro, Cúpula, Esfera, Empena e Drapeado. Você também pode criar elementos de massa personalizados extrudando e girando perfis e criando elementos de massa de forma livre.

Você pode modificar um elemento de massa com base em sua forma. Por exemplo, você pode especificar a largura, profundidade e altura de um elemento de massa Caixa e o raio e a altura de um elemento de massa Cilindro. Para obter mais informações, consulte Editando elementos de massa na página 1010.

Especificando o tamanho dos elementos de massa

Você pode especificar graficamente os parâmetros de tamanho dos elementos de massa.

ÿ Um elemento de massa retangular é qualquer elemento que tenha quatro linhas em sua base, como um arco, uma abóbada de berço, uma caixa, uma empena, uma pirâmide, um triângulo isósceles ou um triângulo retângulo. Você pode especificar graficamente a largura, profundidade e altura dos elementos de massa retangular.

ÿ Ao criar um elemento de massa circular, você especifica graficamente todos os parâmetros de tamanho válidos. Os elementos de massa circular são Cone, Cilindro, Cúpula e Esfera.

Alguns parâmetros são fixados durante a entrada; por exemplo, o raio de um arco é um quarto da largura e a elevação de uma empena é metade da altura. Esses parâmetros podem ser editados após os elementos de massa serem inseridos no desenho.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma massa ferramenta.

Como alternativa, você pode clicar na guia Início ÿ painel Construir e selecionar um elemento de massa ali.

2 Especifique o ponto de inserção do elemento de massa.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

Machine Translated by Google

3 Especifique o próximo ponto.

Este ponto pode ser o segundo canto (para um elemento de massa retangular) ou o raio (para um elemento de massa circular).

4 Especifique a altura, se solicitado.

5 Especifique a rotação do elemento de massa.

6 Continue adicionando elementos de massa e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar um elemento de massa com as configurações que você especificar.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma massa ferramenta.

Como alternativa, você pode clicar na guia Início ÿ painel Construir e selecionar um elemento de massa ali.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Em Bound Spaces, defina se este elemento de massa pode ser usado como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: este elemento de massa pode ser usado como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: este elemento de massa não pode ser usado como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: este elemento de massa usará as configurações de delimitação do estilo de elemento de massa.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

---

5 Selecione uma forma.

6 Especifique o grupo de massa ao qual anexar o elemento de massa.

7 Expandir Dimensões.

As opções exibidas em Dimensões dependem da forma selecionada para o elemento de massa.

Machine Translated by Google

8 Especifique as dimensões do elemento de massa: **Então…**

Se você quiser…	
especifique a largura do elemento de massa em sua direção *X* relativa	insira um valor para Largura.
especifique a profundidade do elemento de massa em sua direção *Y* relativa	insira um valor para Profundidade.
especifique a altura do elemento de massa em sua direção *Z* relativa	insira um valor para Altura.
especificar o raio do elemento de massa mento	insira um valor para Raio.
especifique a elevação do elemento de massa	insira um valor para a elevação.

9 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da massa elemento.

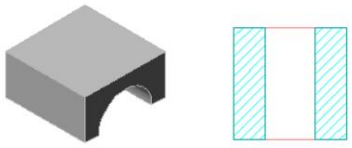
Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

10 Continue adicionando elementos de massa e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa de arco

Use este procedimento para criar dinamicamente um elemento de massa Arch. O ponto de inserção de um elemento de massa Arch está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa de arco em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Arch.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Arch .

2 Especifique o primeiro canto do arco.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto do Arco.

Machine Translated by Google

4 Arraste o cursor e especifique a altura do arco.

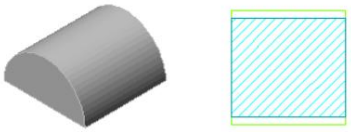
5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa Arch e pressione *ENTER.*

Criando um Elemento de Massa Barrel Vault

Use este procedimento para criar um elemento de massa Barrel Vault. O ponto de inserção do elemento de massa Barrel Vault está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa Barrel Vault em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Barrel Vault.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Barrel Vault .

2 Especifique o primeiro canto do Barrel Vault.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto do Barrel Vault.

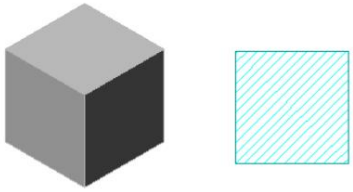
4 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

5 Continue adicionando elementos de massa Barrel Vault e pressione *ENTER.*

Criando um elemento de massa de caixa

Use este procedimento para criar um elemento de massa Box. O ponto de inserção do elemento de massa Box está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa de caixa em 3D e vistas de planta



Machine Translated by Google

1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Box.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Caixa .

2 Especifique o primeiro canto da caixa.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto da Caixa.

4 Arraste o cursor e especifique a altura da Caixa.

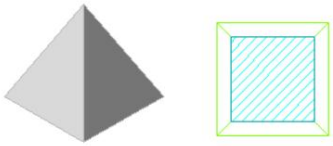
5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa da caixa e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa de pirâmide

Use este procedimento para criar um elemento de massa Pyramid. O ponto de inserção de um elemento de massa da pirâmide está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa da pirâmide em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Pyramid.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Pirâmide .

2 Especifique o primeiro canto da pirâmide.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto da Pirâmide.

4 Arraste o cursor e especifique a altura da Pirâmide.

5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

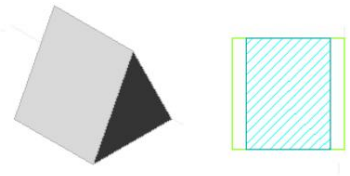
6 Continue adicionando elementos de massa da pirâmide e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Criando um elemento de massa triangular isósceles

Use este procedimento para criar um elemento de massa do triângulo isósceles. O ponto de inserção de um elemento de massa do triângulo isósceles está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa do triângulo isósceles em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Isosceles Triangle.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Triângulo Isósceles .

2 Especifique o primeiro canto do triângulo isósceles.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto da isósceles Triângulo.

4 Arraste o cursor e especifique a altura do triângulo isósceles.

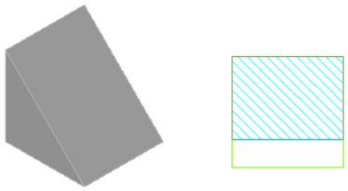
5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa do triângulo isósceles e pressione *DIGITAR.*

Criando um elemento de massa de triângulo retângulo

Use este procedimento para criar um elemento de massa do triângulo retângulo. O ponto de inserção de um elemento de massa do triângulo retângulo está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa do triângulo retângulo em vistas 3D e de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Right Triangle.

Machine Translated by Google

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box
menu suspenso ÿ Triângulo Retângulo .

2 Especifique o primeiro canto do Triângulo Reto.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto da direita
Triângulo.

4 Arraste o cursor e especifique a altura do Triângulo Reto.

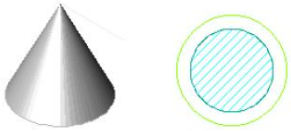
5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão
de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa do triângulo retângulo e pressione *ENTER*.

Criando um Elemento de Massa Cone

Use este procedimento para criar um elemento de massa Cone. O ponto de inserção do elemento de massa Cone está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa de cone em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Cone.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box
menu suspenso ÿ Cone .

2 Especifique o ponto de inserção do Cone.

3 Arraste o cursor e especifique o raio do Cone.

4 Arraste o cursor e especifique a altura do Cone.

5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão
de 0.

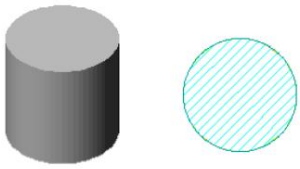
6 Continue adicionando elementos de massa do cone e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa cilíndrica

Use este procedimento para criar um elemento de massa Cilindro. O ponto de inserção do elemento de massa Cilindro está no centróide de sua face inferior.

Machine Translated by Google

Elemento de massa cilíndrica em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Cylinder.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Cilindro .

2 Especifique o ponto de inserção do Cilindro.

3 Arraste o cursor e especifique o raio do Cilindro.

4 Arraste o cursor e especifique a altura do Cilindro.

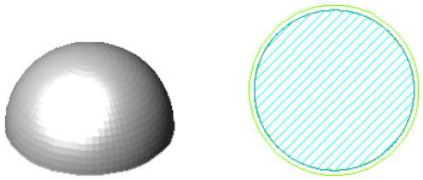
5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa do cilindro e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa de cúpula

Use este procedimento para criar um elemento de massa Dome. O ponto de inserção do elemento de massa Dome está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa de cúpula em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Dome.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Dome .

2 Especifique o ponto de inserção do Dome.

3 Arraste o cursor e especifique o raio da cúpula.

4 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

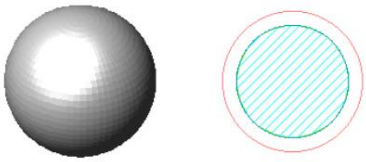
Machine Translated by Google

5 Continue adicionando elementos de massa Dome e pressione *ENTER.*

Criando um elemento de massa esférica

Use este procedimento para criar um elemento de massa Esfera. O ponto de inserção de um elemento de massa Esfera está em seu centróide.

Elemento de massa esférica em 3D e vistas de planta



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Sphere.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Esfera .

2 Especifique o ponto de inserção da Esfera.

3 Arraste o cursor e especifique o raio da esfera.

4 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

5 Continue adicionando elementos de massa Sphere e pressione *ENTER.*

Criando um elemento de massa em empena

Use este procedimento para criar um elemento de massa Gable. O ponto de inserção de um elemento de massa Gable está no centróide de sua face inferior.

Elemento de massa empena em 3D e vistas de planta

1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Gable.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Gable .

Machine Translated by Google

2 Especifique o primeiro canto da empena.

3 Arraste o cursor e especifique o segundo canto da empena.

4 Arraste o cursor e especifique a altura da empena.

5 Insira um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para aceitar o ângulo padrão de 0.

6 Continue adicionando elementos de massa Gable e pressione *ENTER*.

Criando um elemento de massa drapeado

Use este procedimento para criar um elemento de massa Drapeado. Uma cortina é útil quando você está trabalhando com um modelo conceitual de um canteiro de obras. Você pode criar polilinhas e polígonos AEC em diferentes elevações para representar linhas topográficas e, em seguida, armar um elemento de massa sobre as polilinhas para mostrar os contornos do local.

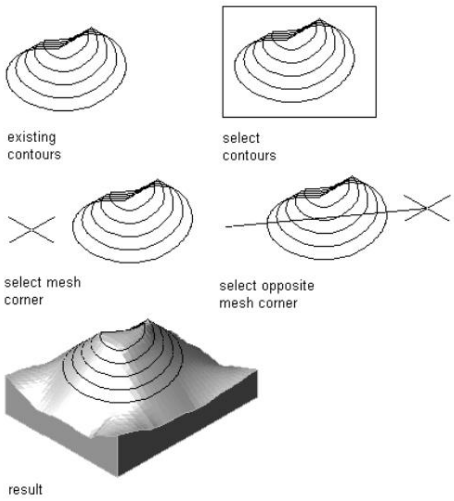
Para a superfície do terreno gerada, você pode escolher entre uma malha regular com densidade de malha definida pelo usuário e tamanho do elemento de massa, e uma malha não regular definida pelas curvas de contorno de entrada e pontos (triangulação de Delaunay).

Para uma malha não regular, você pode selecionar uma malha retangular de tamanho especificado pelo usuário (a topografia será extrapolada de sua entrada se a região retangular selecionada for maior que a área coberta pelas curvas de contorno e pontos) ou uma malha não regular. -malha retangular cujo tamanho e forma de superfície são determinados pela área das curvas e pontos de contorno de entrada.

OBSERVAÇÃO O AutoCAD Architecture usa a tecnologia Autodesk Civil 3D para definir a superfície do terreno; no entanto, a extrapolação do terreno é usada apenas no AutoCAD Architecture.

Machine Translated by Google

Criando um elemento de massa Drapeado



1 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Drape.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Box menu suspenso ÿ Drapear .

2 Selecione as polilinhas ou polígonos AEC para representar contornos e pressione *ENTER*.

3 Especifique se os contornos de origem devem ser excluídos após a criação do elemento de massa drapeado e pressione *ENTER*.

4 Especifique qual tipo de malha você deseja gerar.

Se você quiser…	**Então…**
uma superfície com definido pelo usuário densidade da malha e tamanho do elemento de massa (superfície não triangular)	digite **y** (Sim) para Gerar malha regular [Sim/Não].
uma superfície definida a partir do interior colocar contornos e pontos (triangulação de Delaunay)	insira **n** (Não) para Gerar malha regular [Sim/Não].

5 Se você estiver gerando uma malha regular, conclua as seguintes etapas:

ÿ Especifique o primeiro ponto de canto da malha.

Machine Translated by Google

ÿ Especifique o ponto do canto oposto da malha.

ÿ Especifique as subdivisões da malha na direção X.

ÿ Especifique as subdivisões da malha na direção Y.

ÿ Insira a espessura da base do elemento de massa resultante.

6 Se você estiver gerando uma malha não regular, especifique se deseja quer que seja retangular ou não retangular: **Se você**

quiser…	**Então…**
uma malha retangular	digite **y** (Sim) para Gerar Malha Retangular [Sim/ Não].
uma malha não retangular	insira **n** (Não) para Gerar Malha Retangular [Sim/ Não].

7 Se estiver gerando uma malha retangular não regular, conclua as seguintes etapas: ÿ Especifique o

primeiro ponto de canto da malha.

ÿ Especifique o ponto do canto oposto da malha.

ÿ Insira a espessura da base do elemento de massa resultante.

NOTA Se a área de malha selecionada se estender além dos contornos selecionados, a topografia do elemento de massa resultante é extrapolada a partir dos valores de entrada.

8 Se você estiver gerando uma malha não regular e não retangular, insira a espessura de base para o elemento de massa resultante e pressione *ENTER*.

Criação de perfis para elementos de massa de extrusão e revolução

Use este procedimento para definir um perfil de uma polilinha para criar um dos seguintes elementos de massa:

ÿ Extrusão, na qual a forma do perfil bidimensional (2D) é projetado para criar um elemento de massa 3D

ÿ Revolução, na qual o perfil 2D gira em torno de seu eixo *X* para criar um elemento de massa 3D

Machine Translated by Google

Você pode desenhar mais de uma polilinha dentro da polilinha mais externa para criar vazios no elemento de massa resultante. Polilinhas não podem se cruzar ou se sobrepor.

1 Desenhe uma ou mais polilinhas fechadas na forma que deseja extrudar ou revolucionar.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Perfil Definição.

3 Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do elemento de massa.

4 Pressione *ENTER* para especificar uma nova definição de perfil.

5 Digite um nome para o perfil e clique em OK.

Agora você pode usar o perfil como um elemento de massa de Extrusão ou Revolução. Para obter mais informações, consulte Criando um elemento de massa por extrusão de um perfil na página 1005 ou Criando um elemento de massa por revolução de um perfil na página 1006.

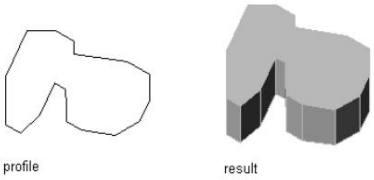
Criando um elemento de massa por meio da extrusão de um perfil

Use este procedimento para criar um elemento de massa de forma personalizada usando um perfil como base de sua forma. A extrusão projeta a forma do perfil para criar o elemento de massa.

A largura e a profundidade do elemento de massa de Extrusão são baseadas na largura e profundidade originais do perfil. Você pode especificar diferentes valores de largura e profundidade, se necessário.

O ponto de inserção está no centróide da face inferior do elemento Extrusion mass.

Criando um elemento de massa Extrusion a partir de um perfil



1 Crie o perfil para usar como base do elemento de massa.

Para obter mais informações, consulte Criando perfis para elementos de massa de extrusão e revolução na página 1004.

Machine Translated by Google

2 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Extrusion.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e Expanda Geral.

4 Selecione o perfil que você criou na etapa 1 para Perfil.

5 Especifique o ponto de inserção no desenho.

6 Especifique a altura do elemento de massa Extrusion.

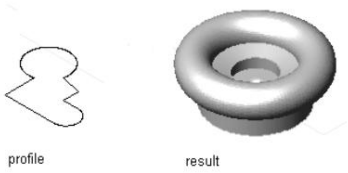
7 Especifique um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para um ângulo de rotação de zero graus.

8 Pressione *ENTER.*

Criando um elemento de massa por meio da revolução de um perfil

Use este procedimento para criar um elemento de massa definindo um perfil como base de sua forma e, a seguir, girando o perfil em torno de um eixo. O eixo de revolução está ao longo do eixo *X* do perfil conforme é desenhado. O ponto de inserção está no centróide da face inferior do elemento de massa Revolution.

Criando um elemento de massa Revolution a partir de um perfil



1 Crie um perfil para usar como base do elemento de massa.

Para obter mais informações, consulte Criando perfis para elementos de massa de extrusão e revolução na página 1004.

2 Na paleta de ferramentas Massing, selecione a ferramenta Revolution.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e Expanda Geral.

4 Selecione o perfil que você criou na etapa 1 para Perfil.

5 Especifique o ponto de inserção no desenho.

6 Especifique um ângulo de rotação ou pressione *ENTER* para um ângulo de rotação de zero graus.

7 Pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Criando um elemento de massa a partir de um sólido 3D

Use este procedimento para criar um elemento de massa de forma livre a partir de um sólido ACIS do AutoCAD que tenha as propriedades da ferramenta de elemento de massa selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar o elemento de massa.

O elemento de massa Free Form resultante é uma aproximação facetada do sólido 3D. A suavidade das arestas curvas é controlada pela variável FACETDEV.
Esta variável especifica o número de facetas a serem exibidas em objetos AEC curvos.
Para obter mais informações, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de elemento de massa e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Sólido 3D.

3 Selecione os sólidos 3D para converter.

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o 3D sólido ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

5 Digite **n** (Nome) para dar uma descrição ao elemento de massa e pressione *ENTER.*

6 Insira um nome e pressione *ENTER* duas vezes.

7 Edite as propriedades do elemento de massa na paleta Propriedades, se necessário.

NOTA Devido à estrutura topológica do elemento de massa de forma livre, seu desvio de faceta não pode ser alterado. O comando FACETDEV não terá efeito em um elemento de massa de forma livre existente.

Criando uma ferramenta de elemento de massa

Use este procedimento para criar uma ferramenta de elemento de massa e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas se frequentemente coloca vários elementos de massa de estilos específicos que possuem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um elemento de massa no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um elemento de massa estilo no gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra a outra paleta e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da massa elemento criado a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e qualquer sobreposição de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo de elemento de massa.

10 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta massa elemento.

Machine Translated by Google

11 Em Bound Spaces, defina se esta ferramenta de elemento de massa pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de elemento de massa pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta ferramenta de elemento de massa não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de elemento de massa usará as configurações de delimitação do estilo de elemento de massa.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

---

12 Selecione uma forma.

13 Expandir Dimensões.

As opções exibidas em Dimensões dependem da ferramenta de elemento de massa que você copiou para criar a nova ferramenta.

14 Especifique as dimensões do elemento de massa: **Se você**

deseja…	**Então…**
especifique a largura do elemento de massa em sua direção *X* relativa	insira um valor para Largura.
especifique a profundidade do elemento de massa em sua direção *Y* relativa	insira um valor para Profundidade.
especifique a altura do elemento de massa em sua direção *Z* relativa	insira um valor para Altura.
especificar o raio do elemento de massa mento	insira um valor para Raio.
especifique a elevação do elemento de massa	insira um valor para a elevação.

15 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando Elementos de Massa

Depois de criar elementos de massa, você pode editá-los e reposicioná-los para gerar a forma de seu modelo de massa de construção.

Você pode usar alças para manipular elementos de massa. Os recursos de edição de alça disponíveis dependem da forma do elemento de massa selecionado. Como os elementos de massa são paramétricos, cada forma tem um comportamento específico quando você a modifica. Por exemplo, se você selecionar e arrastar o ponto de alça do canto de um elemento de massa Box, a largura e a profundidade do elemento de massa serão modificadas.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar elementos de massa:

ÿ Você pode editar diretamente elementos de massa usando alças para cotas e outros características físicas.

ÿ Você pode alterar as configurações do elemento de massa na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de atalho para um elemento de massa selecionado.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

Usando alças para editar elementos de massa

Use os procedimentos a seguir para editar elementos de massa usando alças.

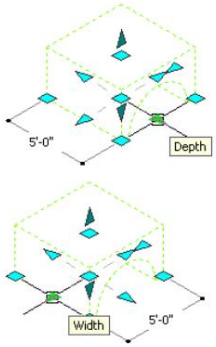
Editando as Dimensões do Elemento de Massa

1 Selecione o elemento de massa.

2 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

Machine Translated by Google

Visualizando alças e dimensões de elementos de massa

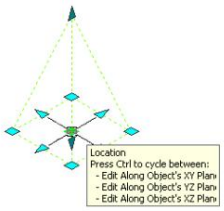


3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

Alterar a localização ou a posição de um elemento de massa

1 Selecione o elemento de massa.

2 Selecione a alça Localização.



Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição: Editar ao longo do plano XY do objeto, Editar ao longo do plano YZ do objeto e Editar ao longo do plano XZ do objeto. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na vista de planta, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

3 Mova o elemento de massa para o local desejado e clique; ou entrar um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do elemento de massa ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer dimensão

Machine Translated by Google

direção no modo de edição atual e, em seguida, pressione *TAB,* o movimento do elemento de massa é restrito à direção da segunda dimensão. Ao editar ao longo do plano *XY* , por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do elemento de massa é restrito à direção da dimensão *Y*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterar a área de um elemento de massa retangular

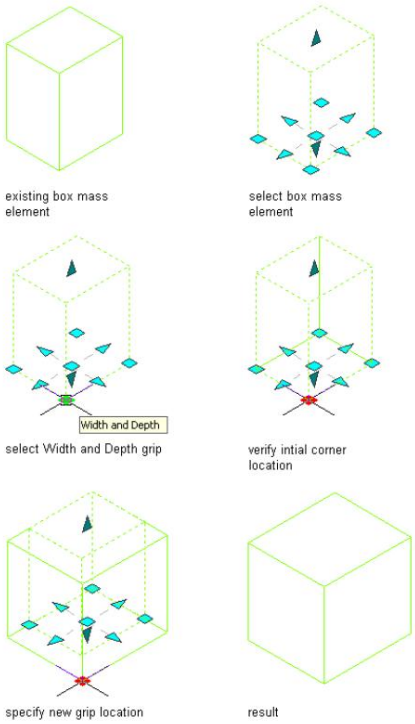
Use este procedimento para alterar a área de um elemento de massa retangular usando alças. Um elemento de massa retangular é qualquer elemento que tenha quatro linhas em sua base, como um arco, uma abóbada de berço, uma caixa, uma empena, uma pirâmide, um triângulo isósceles ou um triângulo retângulo.

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar as dimensões da área do elemento de massa na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

Editando um elemento de massa Box com sua alça de canto



Usando alças de canto para alterar a área

1. Selecione o elemento de massa retangular para exibir suas alças.
2. Clique em uma alça de canto (largura e profundidade) e mova-a para o novo local ou insira um valor e pressione *ENTER*.

   A localização do canto oposto permanece fixa enquanto você move o canto do elemento de massa.

   Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção no modo de edição Largura e Profundidade, pressione *TAB* para alternar para o valor da segunda direção.

Mudando a aresta de um elemento de massa de extrusão

Use este procedimento para alterar a área de um elemento de massa de extrusão usando a alça Edge.

Machine Translated by Google

A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc.
O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do elemento de massa e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas conforme necessário.

Use o modo de edição Adicionar vértice para adicionar um vértice à aresta selecionada e criar uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco.

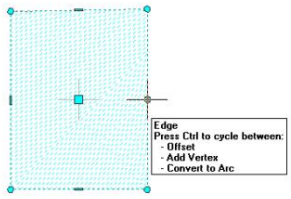
Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar as dimensões da área do elemento de massa na paleta Propriedades.

1 Selecione o elemento de massa de extrusão.

2 Selecione uma alça Edge.



3 Especifique o novo local de borda: **Então…**

Se você quiser…	
compensar a borda	mova a borda para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
adicione um vértice e crie uma borda	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Add Vertex. Mova a borda para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
alterar a aresta selecionada para um arco	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Converter em arco. Estique o ponto médio até o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Você pode pressionar *CTRL* para alternar entre os modos de edição.

Machine Translated by Google

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

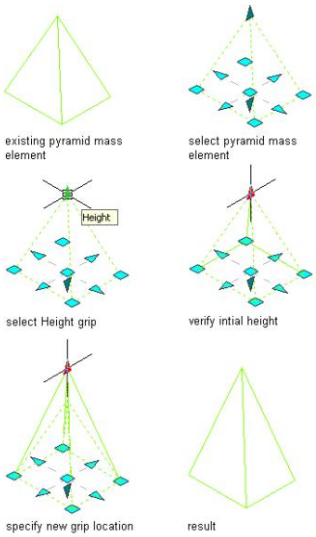
Alterar a altura de um elemento de massa

Use este procedimento para alterar a altura de um elemento de massa usando alças.

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar a altura do elemento de massa na paleta Propriedades.

Editando um elemento de massa Pyramid com sua alça Height



1 Mude para uma vista 3D.

2 Selecione o elemento de massa para exibir suas alças.

3 Clique na alça Altura na parte superior do elemento de massa e mova para o novo local.

A altura do elemento de massa muda conforme você move a alça.

Alterar o raio do arco de um elemento de massa do arco

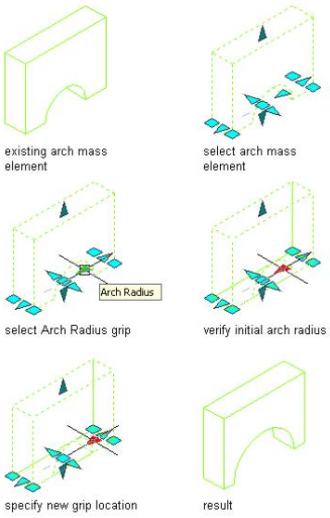
Use este procedimento para alterar o raio do arco dentro de um elemento de massa Arch usando alças.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar o raio do arco na paleta Propriedades.

Editando um elemento de massa Arch com sua alça Arch Radius



1 Selecione o elemento de massa Arch para exibir suas alças.

2 Clique na alça Arch Radius e mova-a para o novo local.

O raio do arco muda conforme você move a alça.

Alteração da altura do telhado de um elemento de massa em empena

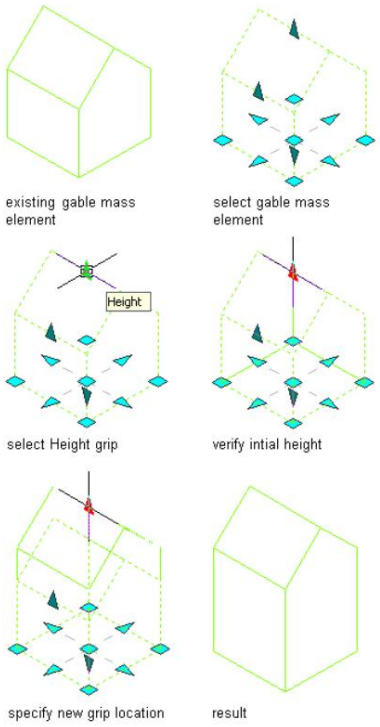
Use este procedimento para alterar a altura do telhado de um elemento de massa empena usando alças.

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar a altura do telhado de duas águas na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

Editando um elemento de massa Gable com sua alça Height



1 Mude para uma vista 3D.

2 Selecione o elemento de massa Gable para exibir suas alças.

3 Clique na alça Altura no ponto médio da cumeeira do telhado.

4 Mova a alça para alterar a altura do telhado.

A altura da cumeeira do telhado e das paredes muda à medida que você move a alça, deixando a inclinação do telhado e a configuração da empena inalterada.

Alterando a elevação de um elemento de massa em empena

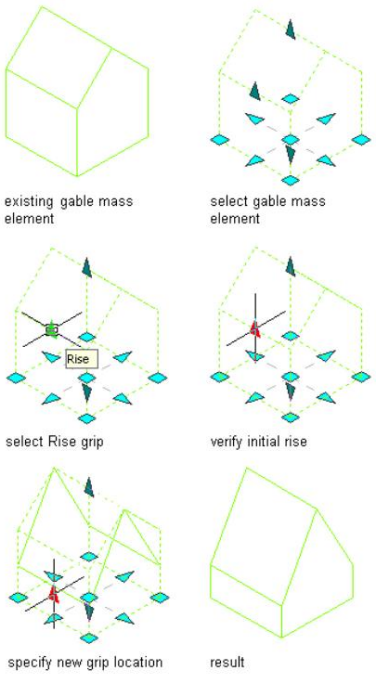
Use este procedimento para alterar a altura da parede de um elemento de massa empena usando alças.

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Machine Translated by Google

Você também pode alterar a elevação da empena na paleta Propriedades.

Editando um elemento de massa Gable com sua alça Rise



1 Mude para uma vista 3D.

2 Selecione o elemento de massa Gable para exibir suas alças.

3 Clique na alça Rise na parte superior da parede.

4 Mova a alça para alterar a altura da parede.

A altura da parede muda conforme você move a alça, enquanto a posição da cumeeira do telhado permanece fixa. Isso altera a inclinação do telhado e a configuração da empena.

Alteração do raio de um elemento de massa circular

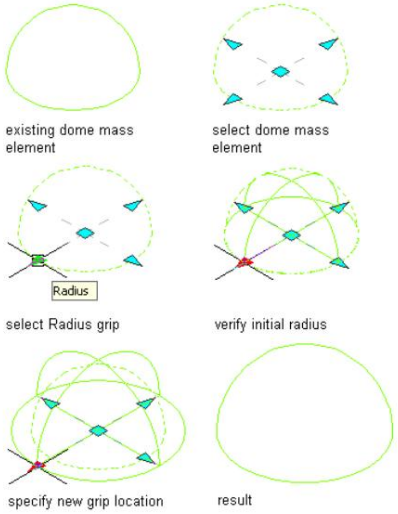
Use este procedimento para alterar o raio de um elemento de massa circular usando alças. Elementos de massa circular incluem cones, cilindros, cúpulas, colunas dóricas, esferas e revoluções.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre alças de elementos de massa, consulte Usando alças para editar elementos de massa na página 1010.

Você também pode alterar o raio do elemento de massa na paleta Propriedades.

Editando um elemento de massa Dome com sua alça Radius



1 Selecione o elemento de massa circular para exibir suas alças.

2 Clique na alça Radius no elemento de massa.

Você pode selecionar qualquer uma das alças de raio no mesmo círculo para alterar o tamanho.

3 Mova a alça para dentro ou para fora.

O elemento de massa torna-se maior ou menor, dependendo da direção em que você move a alça.

Alterar a forma, tamanho e grupo de massa de um elemento de massa

Use este procedimento para transformar um elemento de massa em outro, adicioná-lo a um grupo de massa e alterar seu tamanho.

1 Clique duas vezes em um elemento de massa.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma nova forma básica para Forma.

Machine Translated by Google

4 Para anexar o elemento de massa a um grupo de massa, selecione um grupo de massa para Anexado a.

5 Expandir Dimensões.

6 Insira novos valores de dimensão para o elemento de massa.

OBSERVAÇÃO Quando você altera o tamanho de um elemento de massa, o ponto central permanece constante e a alteração é aplicada a ambos os lados do elemento.

Editando o perfil de um elemento de massa

Use este procedimento para editar a geometria de um elemento de massa.

OBSERVAÇÃO Se você deseja substituir a geometria do elemento de massa por polilinhas, elipses ou círculos recém-desenhados, desenhe-os antes de iniciar este procedimento.

1 Selecione o elemento de massa que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar perfil no local.

2 Se for solicitado que o perfil não seja desenhado no tamanho certo, clique em Sim.

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria do bloco de máscara.

3 **OBSERVAÇÃO** Depois de executar uma tarefa de edição no menu de contexto, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados no menu de contexto, selecione o perfil e clique com o botão direito do mouse para exibir o contexto cardápio.

Edite o perfil: **Se você**

quiser…	**Então…**
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use alças de aresta ou vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem dois modos de edição: Stretch e Move. O padrão modo é Esticar, e a direção do alongamento depende da orientação das arestas conectadas à aresta selecionada. Por exemplo, se as arestas em ambas as extremidades da aresta selecionada forem paralelas, a edição da alça

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	modo é Alongamento (Paralelo) e a direção do alongamento é limitada ao direção das arestas paralelas. Se as arestas conectadas não forem paralelas, o modo de edição da alça será Esticar (desativado) e a direção do alongamento será perpendicular à direção da aresta selecionada. O modo de edição Mover permite uma movimento da aresta selecionada.
adicionar vértices ao perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar vértice. Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.
remover vértices do perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover vértice. Selecione cada um vértice para remover e pressione *ENTER*.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Substituir anel. Selecione o anel para substituir e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
adicionar um anel ao perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar anel. Selecione a geometria para definir o anel. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
remover um anel do perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover anel. Selecione o anel a ser removido e pressione *ENTER*.

4 Salve ou descarte as alterações:

Se você quiser…	Então…
restaurar o elemento de massa à sua origem forma original	clique com o botão direito do mouse e clique em Descartar tudo Mudanças

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
salvar as alterações no atual elemento de massa	clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar alterações. O elemento de massa usa o editado perfil para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.

Combinando elementos de massa usando operações booleanas

Use este procedimento para combinar elementos de massa usando operações booleanas.

1 Selecione o elemento de massa ao qual deseja unir outra massa elemento.

2 Selecione a operação booleana desejada: **Se**

você deseja…	Então…
combinar o volume total de dois ou mais elementos de massa em um com objeto posto	clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Boolean drop para baixo ÿ União .
remover a área comum de um elemento de massa de outro	clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Boolean drop baixo ÿ Subtrair .
remover porções não sobrepostas e criar um sólido composto a partir do volume comum	clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Boolean ÿ In interceptar .

3 Selecione os objetos que deseja combinar e pressione *ENTER.*

4 Insira **y** (Sim) para apagar a geometria original ou insira **n** (Não) para manter a geometria original no desenho.

NOTA Uma operação booleana cria um elemento de massa de forma livre. Devido à estrutura topológica do elemento de massa de forma livre, seu desvio de faceta não pode ser alterado. O comando FACETDEV não terá efeito em um elemento de massa de forma livre existente.

Machine Translated by Google

Divisão de um elemento de massa

Use este procedimento para dividir um elemento de massa. O plano de divisão especificado divide o elemento de massa original em dois elementos de massa separados.

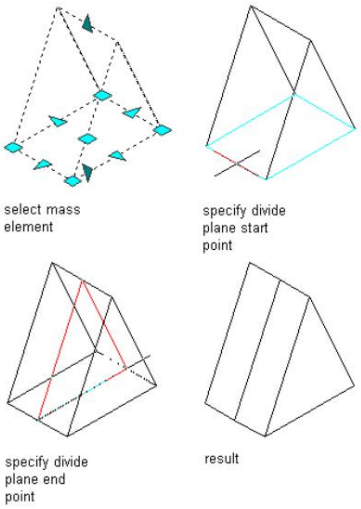
1 Selecione o elemento de massa que deseja dividir.

2 Clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Split By Plane .

3 Especifique o ponto inicial do plano de divisão.

4 Especifique a extremidade do plano de divisão.

Dividindo um elemento de massa



O elemento de massa original é dividido ao longo do plano de divisão, criando dois elementos de massa.

OBSERVAÇÃO A divisão de um elemento de massa cria elementos de massa de forma livre. Devido à estrutura topológica do elemento de massa de forma livre, seu desvio de faceta não pode ser alterado. O comando FACETDEV não terá efeito em um elemento de massa de forma livre existente.

Aparar um elemento de massa

Use este procedimento para aparar um elemento de massa. O plano de divisão especificado atua como a linha de corte e você especifica qual lado do elemento de massa remover.

Machine Translated by Google

1 Selecione o elemento de massa que deseja aparar.

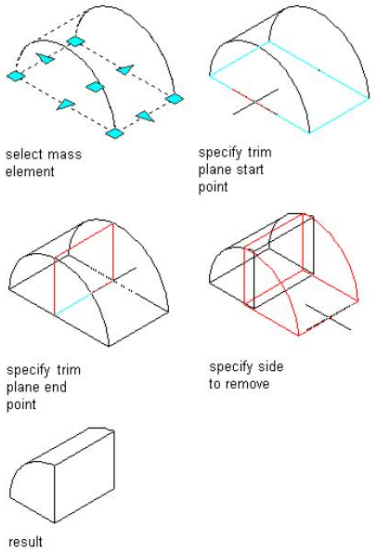
2 Clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Trim By Plane .

3 Especifique o ponto inicial do plano de divisão.

4 Especifique a extremidade do plano de divisão.

5 Selecione o lado do elemento de massa a ser removido.

Aparar um elemento de massa



OBSERVAÇÃO Aparar um elemento de massa cria um elemento de massa de forma livre. Devido à estrutura topológica do elemento de massa de forma livre, seu desvio de faceta não pode ser alterado. O comando FACETDEV não terá efeito em um elemento de massa de forma livre existente.

Convertendo um elemento de massa em um elemento de massa de forma livre

Use este procedimento para converter elementos de massa em elementos de massa de forma livre.

1 Clique duas vezes no elemento de massa para converter.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

Machine Translated by Google

4 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

NOTA Devido à estrutura topológica do elemento de massa de forma livre, seu desvio de faceta não pode ser alterado. O comando FACETDEV não terá efeito em um elemento de massa de forma livre existente.

Convertendo um elemento de massa em um sólido 3D

Use este procedimento para converter elementos de massa em sólidos 3D. A maioria dos objetos cria geometria 2D na vista de planta; portanto, selecione primeiro uma visualização 3D para obter melhores resultados.

1 Selecione o elemento de massa para converter.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Converter em 3D Sólido .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o elemento de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Convertendo um elemento de massa em uma parede

Use este procedimento para converter elementos de massa em paredes.

1 Selecione o elemento de massa para converter.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Parede .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o elemento de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

4 Especifique um ponto para iniciar a linha de base.

5 Especifique um ponto para finalizar a linha de base.

A planilha Estilos de parede exibe os estilos de parede que existem em seu desenho atual.

6 Selecione um estilo de parede e clique em OK.

Convertendo um elemento de massa em uma laje ou laje de telhado

Use este procedimento para converter elementos de massa em lajes ou lajes de telhado.

1 Selecione o elemento de massa para converter.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Laje do telhado .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o elemento de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

A planilha Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado exibe os estilos de laje ou laje de telhado que existem em seu desenho atual.

4 Selecione um estilo e clique em OK.

Convertendo um elemento de massa em um espaço

Use este procedimento para converter elementos de massa em espaços. Dependendo se a forma do elemento de massa convertido é uma forma do tipo extrusão (caixa, cilindro, extrusão) ou uma forma do tipo não extrusão (pirâmide, empena, forma livre, etc.), um espaço 3D extrudado ou um espaço 3D de forma livre é gerado pela conversão.

1 Selecione o elemento de massa para converter.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Espaço .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o elemento de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Convertendo um objeto em um elemento de massa

Use este procedimento para converter objetos em elementos de massa de forma livre. O elemento de massa Free Form resultante é uma aproximação facetada do objeto. A suavidade das arestas curvas é controlada pela variável FACETDEV.

Esta variável especifica o número de facetas a serem exibidas em objetos AEC curvos.
Para obter mais informações, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208.

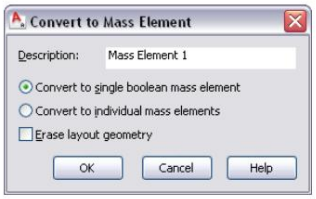
1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha a ferramenta Converter em elemento de massa e selecione a ferramenta.

Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Converter em elemento de massa .

2 Selecione o(s) objeto(s) que deseja converter em uma massa de Forma Livre elemento e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

A planilha Converter em elemento de massa é aberta.



3 Digite o texto para Descrição.

4 Para converter todos os objetos selecionados em um elemento de massa, selecione Converter em elemento de massa booleano único.

5 Como alternativa, para converter os objetos de sua seleção em elementos de massa separados, selecione Converter em elementos de massa individuais.

6 Para apagar a geometria original dos objetos, selecione Apagar layout geometria.

7 Clique em OK.

Dividindo a face de um elemento de massa

Use este procedimento para dividir a face de um elemento de massa. Para que a face se divida, o elemento de massa é convertido em um elemento de massa de forma livre.

1 Selecione o elemento de massa cuja face deseja dividir.

2 Clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Split Face **3** .

Selecione o primeiro ponto na face.

4 Selecione o segundo ponto na mesma face e pressione *ENTER.*

O elemento de massa original é convertido em um elemento de massa de forma livre e a face selecionada é dividida ao longo da linha especificada.

Unindo as faces de um elemento de massa

Use este procedimento para unir faces previamente divididas de um elemento de massa. Depois que as faces são unidas, o elemento de massa é convertido em sua forma original.

1 Selecione o elemento de massa cujas faces deseja unir.

2 Clique na guia Mass Element ÿ painel Modify ÿ Join Faces .

Machine Translated by Google

3 Selecione a aresta das faces coplanares e pressione *ENTER*.

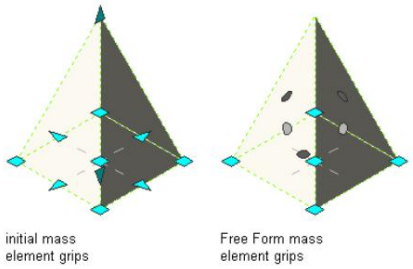
O elemento de massa é convertido em sua forma original e as faces selecionadas são unidas em uma única face.

Editando as faces de um elemento de massa de forma livre

Use este procedimento para editar faces individuais de um elemento de massa de forma livre. Você deve converter o elemento de massa em um elemento de massa de forma livre para editar suas faces.

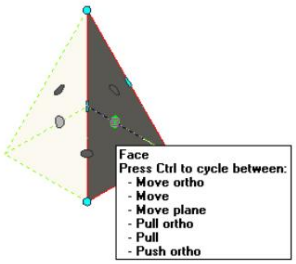
A ilustração a seguir mostra como as alças de elemento de massa Initial e Free Form são exibidas.

Alças iniciais e de elemento de massa de forma livre



Quando você seleciona um elemento de massa de forma livre Alça de face, a dica de ferramenta a seguir é exibida.

Elemento de massa de forma livre Ponta da ferramenta Face grip



Machine Translated by Google

Você tem seis opções ao editar uma face de um elemento de massa de forma livre. Uma dica de ferramenta é exibida para indicar qual opção é a atual.

Se você quiser…	Então…	Dica exibida
mova o ortogono da face enquanto estica as faces adjacentes	clique e arraste a alça Face para a nova localização do rosto.	Mover face ortogonalmente, esticar faces adjacentes
mova a face livremente enquanto estica faces adjacentes	clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* uma vez e especifique a nova localização da Face.	Mova a face livremente, estique as faces adjacentes
mova o ortogonal da face enquanto mantém os planos das faces adjacentes	clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* duas vezes e especifique a nova localização da Face.	Mover o plano da face, manter o plano das faces adjacentes
puxe a face ortogonalmente enquanto adiciona faces adjacentes	clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* três vezes e especifique a nova localização da face.	Puxe a face ortogonalmente, adicione faces adjacentes
puxe a face livremente enquanto adiciona faces adjacentes	clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* quatro vezes e especifique a nova localização da Face.	Puxe a face livremente, adicione faces adjacentes
puxe ou empurre a face ortogonalmente enquanto adiciona faces adjacentes ou cria um furo	clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* cinco vezes e especifique a nova localização da Face.	Empurre a face ortogonalmente, adicione faces adjacentes, possivelmente crie um furo

À medida que você percorre as opções pressionando *CTRL,* a dica de ferramenta avança sequencialmente para indicar a opção atual. Pressionar *CTRL* mais de cinco vezes retorna à primeira opção, permitindo que você continue percorrendo as opções de edição.

O cursor fica restrito quando você escolhe uma opção ortogonal e irrestrito quando você escolhe uma opção livre.

Mover uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto alonga faces adjacentes

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

Machine Translated by Google

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

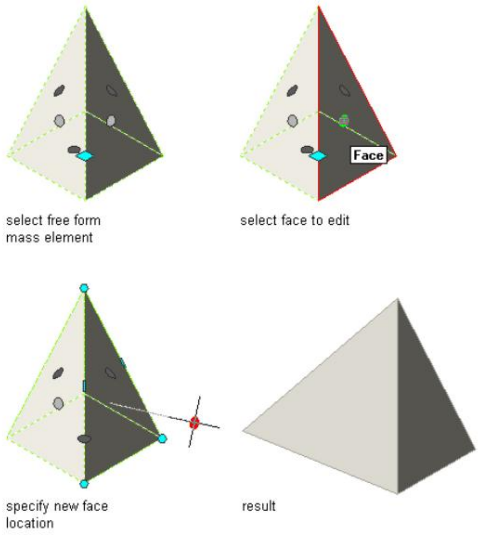
Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

5 Clique e arraste a alça Face para especificar o novo local.

6 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

OBSERVAÇÃO Você não pode puxar a face do elemento de massa em um ângulo, seja horizontal ou verticalmente, de modo que as faces adjacentes se tornem não planas. Se essa condição distorcida ocorrer, a face do elemento de massa retornará automaticamente à sua posição original e uma mensagem de erro será exibida na linha de comando.

Mover um elemento de massa ortogonalmente enquanto estica faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é movida ortogonalmente e sua geometria permanece inalterada, enquanto suas faces adjacentes são esticadas e inclinadas.

Movendo uma face de elemento de massa livremente enquanto estica faces adjacentes

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

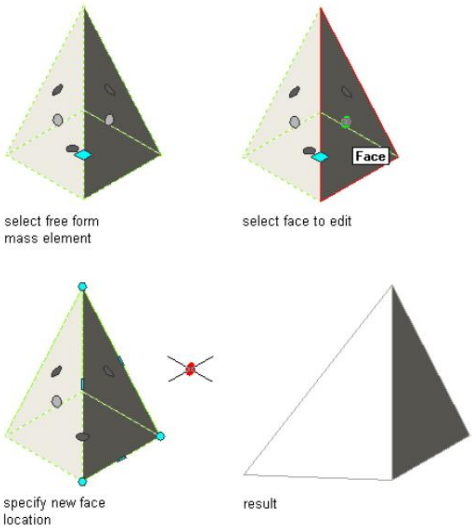
Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

5 Clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* uma vez e especifique o novo localização.

6 Pressione *ESC;* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

OBSERVAÇÃO Você não pode puxar a face do elemento de massa em um ângulo, seja horizontal ou verticalmente, de modo que as faces adjacentes se tornem não planas. Se essa condição distorcida ocorrer, a face do elemento de massa retornará automaticamente à sua posição original e uma mensagem de erro será exibida na linha de comando.

Mover um elemento de massa livremente enquanto estica faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é movida livremente e sua geometria permanece inalterada, enquanto suas faces adjacentes são esticadas e inclinadas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A localização do UCS atual é movida temporariamente para coincidir com a posição original da alça Face que você seleciona ao trabalhar com esta opção. Somente a origem do UCS é alterada, não sua orientação.

Mover uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto mantém os planos de Faces Adjacentes

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

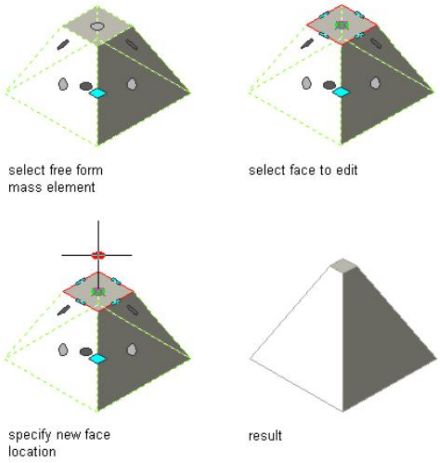
5 Clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* duas vezes e especifique o novo local.

6 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

OBSERVAÇÃO Você não pode puxar a face do elemento de massa em um ângulo, seja horizontal ou verticalmente, de modo que as faces adjacentes se tornem não planas. Se essa condição distorcida ocorrer, a face do elemento de massa retornará automaticamente à sua posição original e uma mensagem de erro será exibida na linha de comando.

Machine Translated by Google

Mover uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto mantém os planos das faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é movida ortogonalmente e sua geometria é alterada, enquanto os planos de suas faces adjacentes são mantidos.

Puxando uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto adiciona faces adjacentes

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

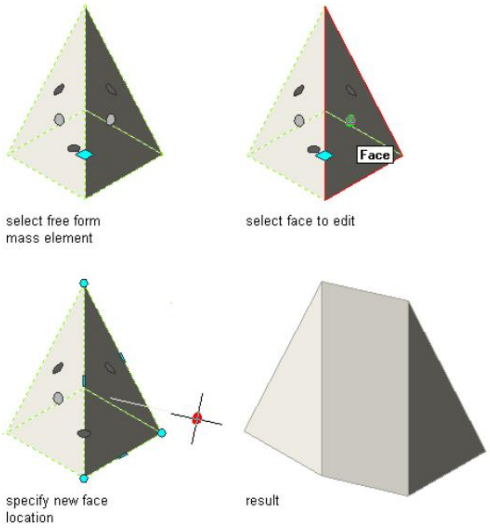
Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

5 Clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* três vezes e especifique o novo local.

6 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

Machine Translated by Google

Puxando uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto adiciona faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é movida ortogonalmente e sua geometria permanece inalterada, enquanto faces adjacentes entre a geometria original e a face movida são adicionadas.

Puxando uma face de elemento de massa livremente enquanto adiciona faces adjacentes

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

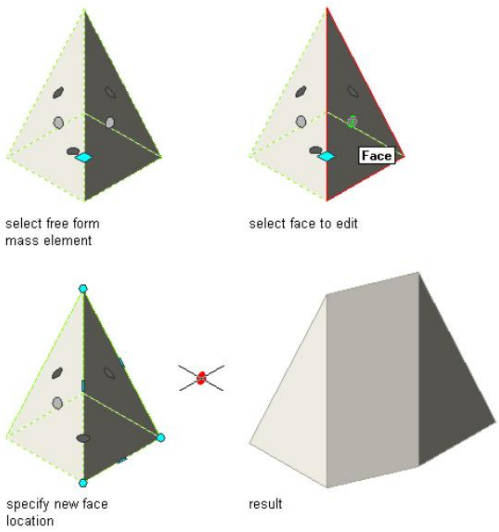
5 Clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* quatro vezes e especifique o novo local.

6 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você não pode puxar a face do elemento de massa em um ângulo, seja horizontal ou verticalmente, de modo que as faces adjacentes se tornem não planas. Se essa condição distorcida ocorrer, a face do elemento de massa retornará automaticamente à sua posição original e uma mensagem de erro será exibida na linha de comando.

Puxando uma face de elemento de massa livremente enquanto adiciona faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é movida livremente e sua geometria permanece inalterada, enquanto faces adjacentes entre a geometria original e a face movida são adicionadas.

OBSERVAÇÃO A localização do UCS atual é movida temporariamente para coincidir com a posição original da alça Face que você seleciona ao trabalhar com esta opção. Somente a origem do UCS é alterada, não sua orientação.

Empurrando ou puxando uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto adiciona Faces adjacentes ou criando um furo

1 Selecione o elemento de massa que deseja editar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Forma livre para Forma.

O elemento de massa está no modo de edição no local. Cada face do elemento de massa Free Form está disponível para edição neste modo.

Machine Translated by Google

4 Selecione a alça Face para a face do elemento de massa a ser editada.

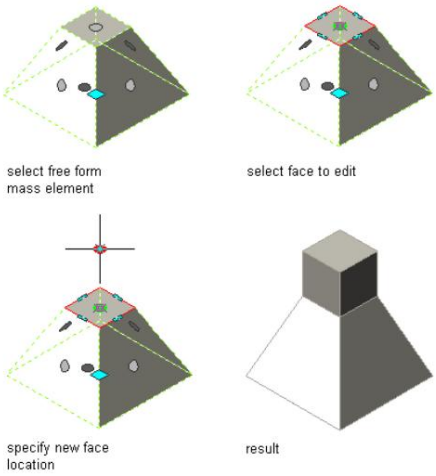
Dependendo da forma original do elemento de massa, as alças Edge e Vertex são exibidas.

5 Clique e segure a alça Face, pressione *CTRL* cinco vezes e especifique o novo local.

Empurre para dentro do elemento de massa para criar um furo ou puxe para fora do elemento de massa para adicionar faces adjacentes.

6 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para sair da edição sessão.

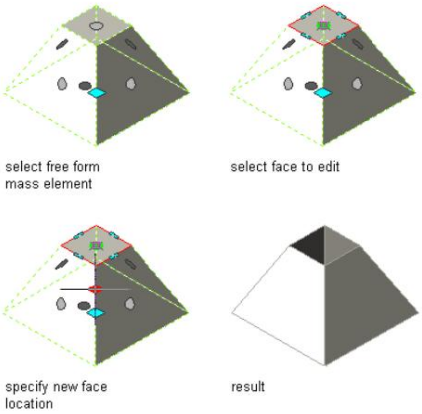
Puxando uma face de elemento de massa ortogonalmente enquanto adiciona faces adjacentes



A face do elemento de massa Free Form é puxada ortogonalmente e sua geometria permanece inalterada, enquanto adiciona faces adjacentes entre a geometria original e a face movida.

Machine Translated by Google

Empurrando uma face de elemento de massa ortogonalmente para criar um furo



A face do elemento de massa Free Form é empurrada ortogonalmente e sua geometria permanece inalterada, enquanto cria um furo no elemento de massa.

Atribuir materiais a um elemento de massa

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um elemento de massa.

1 Selecione o elemento de massa ao qual deseja atribuir materiais, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam

apareça e clique .

3 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.

4 Clique na guia Materiais.

A coluna Componente exibe todos os componentes do elemento de massa que podem ser atribuídos a um material. Os componentes que são apenas gráficos simbólicos, como a caixa delimitadora, não são listados porque não podem ter uma atribuição de material.

A coluna Definição de material exibe os materiais atualmente atribuídos. Se nenhuma atribuição de material anterior foi feita, o material padrão é Padrão.

Machine Translated by Google

5 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando as propriedades de exibição de um elemento de massa

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um elemento de massa:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente determina sua exibição propriedades)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determina as propriedades de um componente de exibição de elemento de massa, você pode alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um elemento de massa na página 1037.

1 Selecione o elemento de massa que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a atual.

Machine Translated by Google

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura de um elemento de massa

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um elemento de massa individual. A hachura é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de hachura de um componente de exibição de elemento de massa, você poderá alterar a hachura desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um elemento de massa na página 1037.

1 Selecione o elemento de massa que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Hachuras.

6 Selecione um componente de exibição e clique na configuração de Padrão.

7 Selecione a hachura para o componente de exibição: **Se**

você deseja selecionar…	**Então…**
um padrão de hachura que está disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.

Machine Translated by Google

Se você quiser selecionar…	Então…
eclosão única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e clara Hachura Dupla.
eclosão dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

8 Clique em OK.

9 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

10 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

11 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada:

Se você quer orientar…	Então…
a hachura para o objeto, selecione Object. menos da rotação do objeto	
a eclosão para o World Coordin- select Global. sistema de alimentação	

12 Clique em OK duas vezes.

Alterar a localização de um elemento de massa

Use este procedimento para realocar um elemento de massa alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. O elemento de massa também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se o topo e a base do elemento de massa são paralelos ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do elemento de massa alinhando sua normal com outro eixo.

Você também pode girar o elemento de massa em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na Ajuda do AutoCAD.

1 Selecione o elemento de massa que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

4 Especifique a localização do elemento de massa: **Se**

você deseja…	**Então…**
realocar o elemento de massa	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o elemento de massa no *XY* avião	faça a normal do elemento de massa mento paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o elemento de massa no *YZ* avião	faça a normal do elemento de massa mento paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o elemento de massa no *XZ* avião	faça a normal do elemento de massa mento paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do elemento de massa	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição do plano de corte de um elemento de massa

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um elemento de massa. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes no elemento de massa que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os elementos de massa no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os elementos de massa deste estilo, selecione Estilo de elemento de massa:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de elemento de massa na página 1043.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. (Como alternativa, você pode clicar e especifique 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto do elemento de massa, como segue

1 Selecione o elemento de massa, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e altere as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um elemento de massa

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um elemento de massa. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um elemento de massa.

1 Selecione o elemento de massa ao qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se**

você deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar e selecione um arquivo. Clique em abrir e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Estilos de elemento de massa

Um estilo de elemento de massa é uma coleção de configurações para variáveis associadas a um elemento de massa. Dependendo do escopo do desenho, você pode criar diferentes estilos de elementos de massa para representar diferentes tipos de elementos de massa.

Propriedades controladas por estilos de elemento de massa

O estilo do elemento de massa determina as propriedades dos elementos de massa que você cria. Quando você edita as propriedades de exibição de um estilo de elemento de massa, essas alterações são aplicadas aos elementos de massa existentes desse estilo em todo o desenho atual.

Criando estilos de elemento de massa

Normalmente, você cria estilos de elemento de massa que representam os blocos de construção básicos do desenho. Quando você nomeia um estilo de elemento de massa, os elementos de massa são agrupados e podem gerar relatórios com base na primeira parte do nome do estilo de elemento de massa.

Machine Translated by Google

Editando Estilos de Elemento de Massa

As alterações feitas em um estilo de elemento de massa terão efeito na próxima vez que você usar esse estilo. Os elementos de massa já criados com esse estilo não são atualizados, a menos que você altere as propriedades de exibição do estilo do elemento de massa.

Gerenciando Estilos de Elementos de Massa

Ao criar, importar, exportar ou editar estilos, você acessa o Gerenciador de estilo.
O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de elemento de massa

Use este procedimento para criar um estilo de elemento de massa. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.

3 Crie um estilo de elemento de massa:

Se você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de elemento de massa e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de elemento de massa que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de elemento de massa e pressione *ENTER.*

5 Edite o novo estilo de elemento de massa:

Se você quiser…	**Então…**
especificar materiais para componentes de elementos de massa	consulte Atribuindo materiais a um estilo de elemento de massa na página 1046.
especificar as propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de elemento de massa na página 1047.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a hachura para os componentes do estilo	consulte Especificando a hachura para componentes de um estilo de elemento de massa na página 1048.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de elemento de massa na página 1050.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo do elemento de massa, clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de elemento de massa

Um elemento de massa consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Você atribui um material a cada componente físico do elemento de massa.
Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de elemento de massa, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais de elementos de massa e componentes de exibição

A tabela a seguir lista os componentes do elemento de massa e os componentes do material que os determinam em vistas específicas.

Componente de Elemento de Massa	Componente de material
Planeje, Planeje Alto Detalhe, Planeje Baixo Detalhe, Planeje Apresentação, Plano Examinado	
Acima do plano de corte	Linha de trabalho do plano

Machine Translated by Google

Componente de Elemento de Massa	Componente de material
Abaixo do plano de corte	Linha de trabalho do plano
Escotilha	Plano Hatch
plano de corte	Nenhum Material
Modelo	
Entidade	Corpo 3D
Caixa delimitadora	Nenhum Material
Refletido, Refletido Telado	
Entidade	Corpo 3D
Caixa delimitadora	Nenhum Material
Escotilha	Plano Hatch

Atribuindo materiais a um estilo de elemento de massa

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de elemento de massa. O componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico do elemento de massa. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, a escotilha é um componente físico. O plano de corte é um componente simbólico.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de elemento de massa, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de elemento de massa conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de elemento de massa na página 1047.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em 7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

---

11 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de elemento de massa

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de exibição de um estilo de elemento de massa:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente determina sua exibição propriedades)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Machine Translated by Google

Para alterar essas propriedades de exibição para um elemento de massa individual, consulte Especificando as propriedades de exibição de um elemento de massa na página 1038.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo de elemento de massa, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuindo materiais a um estilo de elemento de massa na página 1046.

---

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.
3. Selecione o estilo do elemento de massa que deseja alterar.
4. Clique na guia Propriedades de exibição.
5. Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.
6. Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.
7. Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.
8. Clique em OK.

Especificando a hachura para componentes de um elemento de massa Estilo

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um estilo de elemento de massa. A hachura de elemento de massa é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.
3. Selecione o estilo do elemento de massa a ser alterado.
4. Clique na guia Propriedades de exibição.
5. Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

   A representação de exibição em negrito é a atual.
6. Clique na guia Hachura.
7. Selecione um componente de exibição e clique na configuração de Padrão.

Machine Translated by Google

8 Selecione a hachura para o componente de exibição:

Se você quiser…	Então…
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

9 Clique em OK.

10 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

12 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

13 Clique em OK.

Definindo um estilo de elemento de massa como delimitador para associativo Espaços

Use este procedimento para definir um estilo de elemento de massa que pode delimitar espaços associativos.

Machine Translated by Google

Quando um estilo de elemento de massa é definido como delimitador, por padrão, todos os elementos de massa que têm o estilo atribuído serão usados na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de elemento de massa em um elemento de massa individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.
3 Selecione um estilo de elemento de massa.
4 Clique na guia Geral.
5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.
6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de elemento de massa

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de elemento de massa. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de elemento de massa.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Multi-Purpose Objects e expanda Mass Element Styles.
3 Selecione o estilo do elemento de massa que deseja alterar.
4 Clique na guia Geral.
5 Para adicionar uma descrição ao estilo do elemento de massa, insira-a em Descrição.
6 Clique em Notas.
7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.
8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.

Machine Translated by Google

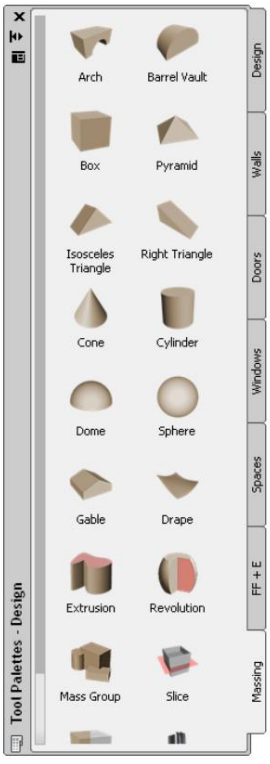
Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Usando ferramentas de massa para criar grupos de massa

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque rapidamente grupos de massa selecionando uma ferramenta na paleta de ferramentas Massing. A ferramenta de grupo de massa tem propriedades predefinidas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as configurações das propriedades do grupo de massa.

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de grupo em massa



Machine Translated by Google

As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de grupo de massa que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de grupo em massa que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra

Para obter mais informações sobre como acessar ferramentas nesses catálogos, consulte Navegador de conteúdo na página 137.

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de grupo de massa com propriedades de grupo de massa personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando um grupo de massa

Use este procedimento para adicionar um novo grupo de massa que tenha as propriedades especificadas em uma ferramenta de grupo de massa selecionada.

Um grupo de massa é um objeto de exibição que permite visualizar e manipular combinações de elementos de massa. Depois de criar elementos de massa, você pode combinar suas formas por meio de operações booleanas (adição, subtração e interseção) em um grupo de massa. A forma complexa resultante do grupo de massa representa seu modelo de massa.

Grupos de massa e marcadores de grupo de massa

Você usa uma ferramenta de grupo de massa para anexar elementos de massa, outros objetos AEC ou objetos do AutoCAD a um grupo de massa, que você coloca em uma área conveniente de seu desenho. Os elementos de massa e outros objetos anexados formam o corpo do grupo de massa. O grupo de massa é criado em uma camada diferente dos elementos de massa que o formam.

Um marcador de grupo de massa é exibido no desenho se você criar um grupo de massa e depois desanexar todos os elementos de massa dele, ou se liberar a âncora de objetos anexados ao grupo. Se você anexar elementos ao grupo ou ancorar objetos anexados ao grupo, o marcador de grupo de massa não será mais exibido.

Machine Translated by Google

Usando operações booleanas para criar um grupo de massa

Você pode combinar as formas dos elementos de massa no grupo de massa—adicionando, subtraindo e cruzando-os em uma ordem específica.

ÿ Uma operação aditiva combina o volume total de dois ou mais sólidos ou duas ou mais regiões em um objeto composto.

ÿ Uma operação subtrativa remove a área comum de um conjunto de sólidos de outro.

ÿ Uma interseção remove porções não sobrepostas e cria um sólido composto a partir do volume comum.

Você pode anexar qualquer forma sólida fechada a um grupo de massa. Por exemplo, uma linha não tem propriedades sólidas e não pode ser adicionada à forma do grupo de massa. No entanto, um sólido 3D do AutoCAD contribui para a forma final.

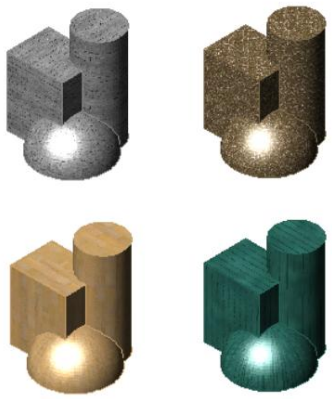
Você também pode criar e trabalhar com grupos de massa no Model Explorer. Para obter mais informações, consulte Usando o Model Explorer para criar modelos de massa na página 1073.

Para refinar ainda mais o modelo de construção, você pode editar elementos de massa individuais anexados a um grupo de massa.

Materiais em Grupos de Massa

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a um grupo de massa. Esses materiais são exibidos em wireframe ou visualizações renderizadas. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de um grupo de massa.

Grupos de massa com materiais atribuídos na exibição renderizada



Machine Translated by Google

O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para fins de projeto comuns, que contêm configurações para grupos de massa. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais.

Para obter mais informações, consulte Usando materiais para elementos de massa e grupos de massa na página 1068.

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma massa ferramenta de grupo.

   Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2. Selecione os elementos para anexar ao grupo e pressione *ENTER*.
3. Especifique o ponto de inserção do grupo de massa.

   Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

Atribuindo materiais a um grupo de massa

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um grupo de massa.

1. Selecione o grupo de massa ao qual deseja atribuir materiais, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.
2. Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam apareça e clique
3. Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.
4. Clique na guia Materiais.

   A coluna Componente exibe todos os componentes do grupo de massa que podem ser atribuídos a um material. Os componentes que são apenas gráficos simbólicos, como a caixa delimitadora, não são listados porque não podem ter uma atribuição de material.

   A coluna Definição de material exibe os materiais atualmente atribuídos. Se nenhuma atribuição de material anterior tiver sido feita, o material padrão será Padrão.

5. Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Machine Translated by Google

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

---

6 Clique em OK duas vezes.

Mudando o tamanho do marcador de grupo de massa

Use este procedimento para alterar o tamanho do marcador de grupo de massa editando suas propriedades de exibição.

1 Clique duas vezes no grupo de massa que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os grupos de massa no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Clique no valor para Tamanho do marcador e insira um novo valor.

alternativa, você pode clicar na área de e especifique 2 pontos na (como desenho para definir o novo tamanho).

Você também pode acessar e modificar a propriedade de tamanho do marcador através do menu de contexto do grupo de massa, como segue

1 Selecione o grupo de massa, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

Machine Translated by Google

5 Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e altere o tamanho conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Adicionando um novo elemento de massa a um grupo de massa

Use este procedimento para adicionar um novo elemento de massa a um grupo de massa depois de inserir um grupo de massa no desenho.

1 Selecione um grupo de massa existente ou um marcador de grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Add New Element.

3 Na paleta Propriedades, selecione uma forma para o elemento de massa.

4 Selecione Adicionar, Subtrair ou Interseção para Operação.

5 Especifique um ponto de inserção no desenho.

6 Especifique parâmetros adicionais para o elemento de massa.

Dependendo da forma do elemento de massa, você precisa especificar um segundo canto, o raio ou a altura.

7 Especifique um ângulo de rotação e pressione *ENTER*.

O elemento de massa recém-criado agora faz parte do grupo de massa selecionado.

Anexar um elemento de massa existente a um grupo

Use este procedimento para adicionar elementos de massa existentes a um grupo de massa. Quando um elemento é anexado a um grupo de massa, a exibição do elemento é desativada e a exibição do grupo é ativada.

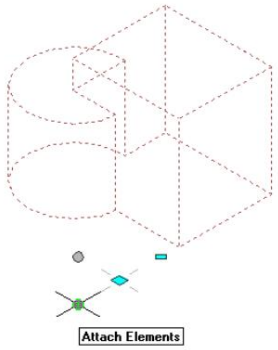
Embora seja possível anexar qualquer número de objetos a um único grupo de massa, o desempenho melhora se esse grupo for subdividido em uma série de grupos aninhados.
Seu design também é mais gerenciável se um grupo for dividido em divisões lógicas.
Além disso, se um dos subgrupos não for exibido conforme o esperado, será mais fácil rastrear o problema. Na maioria dos casos, você pode ajustar a ordem dos objetos no grupo para obter a aparência correta.

1 Selecione o grupo de massa.

2 Selecione a alça Anexar elementos.

Como alternativa, você pode clicar na guia Mass Group ÿ Modify painel ÿ Anexar elementos .

Machine Translated by Google



3 Selecione um ou mais elementos de massa para anexar ao grupo de massa, e pressione *ENTER.*

Separando um elemento de massa de um grupo

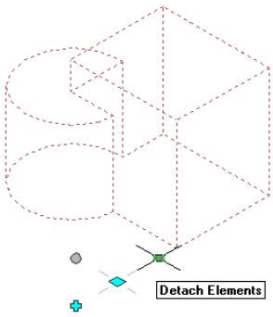
Use este procedimento para separar um elemento de massa de um grupo de massa. Depois de definir um grupo de massa e adicionar elementos de massa a ele, você pode decidir que um ou mais elementos não se ajustam ao seu modelo. Você pode desanexá-los do grupo de massa e usá-los em outro lugar ou excluí-los.

Quando um elemento é desvinculado de um grupo de massa, a exibição do elemento é ativada porque é uma entidade individual e não faz mais parte do grupo.

1 Selecione o grupo de massa.

2 Selecione a alça Desanexar elementos.

Como alternativa, você pode clicar na guia Mass Group ÿ Modify painel ÿ Desanexar elementos .



Machine Translated by Google

3 Selecione um ou mais elementos de massa para separar do grupo de massa.

Se houver apenas um elemento anexado ao grupo de massa, você não será solicitado a selecionar elementos. O elemento único é desanexado sem entrada adicional.

4 Pressione *ENTER*.

Usando operações booleanas para grupos de massa

Você pode alterar um grupo de massa usando operações booleanas nos elementos de massa contidos nele.

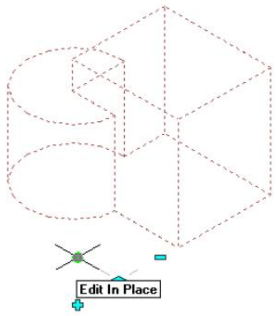
Fazendo um aditivo de elemento de massa

Use este procedimento para alterar a operação de um elemento de massa. Todos os objetos são aditivos quando são criados. Quando dois elementos de massa são agrupados, eles formam uma massa contendo ambos os objetos.

1 Selecione o grupo de massa que contém o elemento de massa que deseja mudar.

2 Selecione a alça Editar no local.

Como alternativa, você pode clicar na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Edit No lugar .



3 Selecione o elemento de massa que deseja tornar aditivo.

4 Clique na guia Edit in Place ÿ painel Modify ÿ Mass Group Operation menu suspenso ÿ Aditivo .

Machine Translated by Google

5 Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir .

Isso salva as alterações no elemento de massa e finaliza a sessão de edição no local.

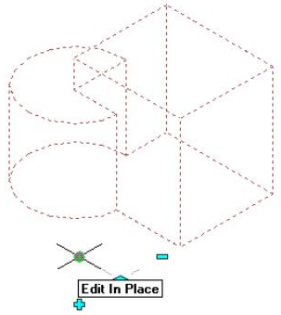
Tornando um elemento de massa subtrativo

Use este procedimento para alterar a operação de um elemento de massa. Quando um elemento de massa em um grupo opera por subtração, o elemento de massa subtrai sua massa onde se sobrepõe a outro objeto.

1 Selecione o grupo de massa que contém o elemento de massa que deseja mudar.

2 Selecione a alça Editar no local.

Como alternativa, você pode clicar na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Edit No lugar .



3 Selecione o elemento de massa que deseja tornar subtrativo.

4 Clique na guia Edit in Place ÿ painel Modify ÿ Mass Group Operation menu suspenso ÿ Subtrativo .

5 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

6 Selecione Subtrair para operação.

7 Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir .

Isso salva as alterações no elemento de massa e finaliza a sessão de edição no local.

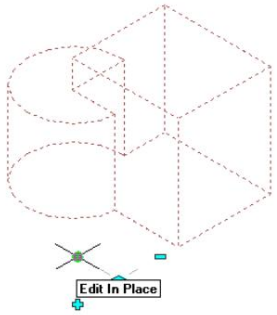
Machine Translated by Google

Criando uma interseção a partir de elementos de massa

Use este procedimento para criar uma nova forma de massa usando a interseção de dois elementos de massa.

1. Selecione o grupo de massa que contém o elemento de massa que deseja mudar.
2. Selecione a alça Editar no local.

   Como alternativa, você pode clicar na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Edit No lugar .



3. Selecione o elemento de massa que deseja fazer a interseção.
4. Clique na guia Edit in Place ÿ painel Modify ÿ Mass Group Operation menu suspenso ÿ Interseção .
5. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
6. Selecione Interseção para operação.
7. Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir .

   Isso salva as alterações no elemento de massa e finaliza a sessão de edição no local.

Criando um grupo de massa aninhado

Use este procedimento para anexar um grupo de massa a outro grupo de massa. Esta ação aninha o grupo de massa atual dentro do grupo de massa selecionado.

Machine Translated by Google

Você pode achar mais fácil aninhar grupos de massa usando o Model Explorer. Para obter mais informações, consulte Movendo um elemento ou grupo de massa de um grupo de massa para outro na página 1087.

1. Selecione o grupo de massa que você deseja aninhar dentro de outra massa grupo.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3. Clique no grupo de massa onde deseja aninhar a massa atual grupo para Anexado a.
4. Especifique Adicionar, Subtrair ou Interseção para Operação.

   Esta opção determina como o grupo de massa é aninhado dentro do grupo de massa selecionado.

Removendo um grupo de massa aninhado de um grupo de massa

Use este procedimento para remover um grupo de massa de um grupo de massa no qual o primeiro grupo de massa está aninhado. O grupo de massa removido permanece no desenho.

1. Selecione o grupo de massa que deseja remover.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione Nenhum para Grupo.
4. Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando a localização de um grupo de massa usando alças

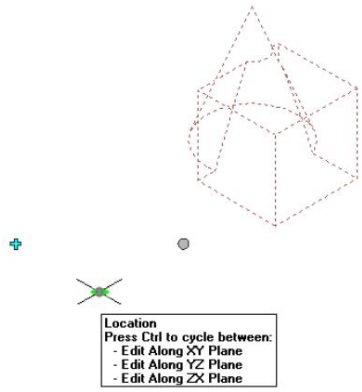
Use este procedimento para realocar um grupo de massa usando a alça de localização. Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição: Editar ao longo do plano XY, Editar ao longo do plano YZ e Editar ao longo do plano ZX. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

Se os elementos de massa anexados ao grupo de massa estiverem ancorados, eles se moverão quando você mover a alça Localização. Se a âncora de objetos foi liberada, apenas o marcador de grupo de massa se move quando você move a alça de localização. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com âncoras de grupo de massa na página 1063.

Você também pode alterar a localização de um grupo de massa usando a paleta Propriedades.

1. Selecione o grupo de massa que deseja alterar.
2. Selecione a alça Localização.

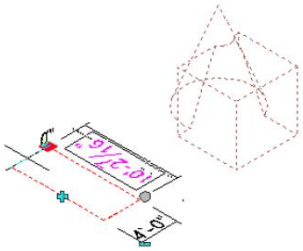
Machine Translated by Google



3 Mova o grupo de massa para o local desejado e clique uma vez; ou insira um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do grupo de massa ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção de dimensão no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento do grupo de massa será restrito à direção da segunda dimensão.
Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do grupo de massa é restrito à direção da dimensão *Y.*



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

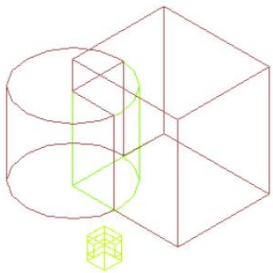
Trabalhando com âncoras de grupos de massa

Use estes procedimentos para liberar âncoras de objetos anexados a um grupo de massa ou ancorar elementos a um grupo de massa.

Liberando âncoras de objeto de um grupo de massa

1 Selecione o grupo de massa com objetos ancorados a ele.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Release Anchor .



Todas as âncoras são liberadas e o marcador de grupo de massa é exibido. A exibição de elementos anexados é ativada.

Ancorando objetos a um grupo de massa

1 Selecione o grupo de massa ou o marcador de grupo de massa que não possui objetos ancorados a ele.

O grupo de massa deve ter elementos de massa anexados a ele para ancorá-los ao grupo.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Anchor Attached Objects.

Todos os objetos são ancorados ao grupo de massa e o marcador do grupo de massa não é mais exibido. A exibição de elementos anexados é desativada.

Trabalhando com grupos de massa

Use estes procedimentos para colocar uma referência de entidade de um grupo de massa em um desenho ou para reposicionar o ponto de inserção de um grupo de massa.

Você pode colocar um grupo de massa no desenho várias vezes para modelagem. Usar uma referência de entidade ajuda a simplificar o processo de modelagem.

Machine Translated by Google

Você pode ajustar o ponto de inserção de um grupo de massa selecionando um novo local e uma nova rotação.

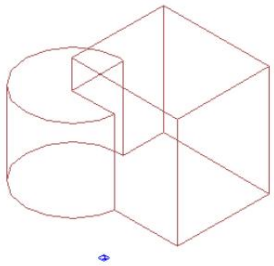
Colocando uma referência de entidade de um grupo de massa

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Place Reference .

3 Mova o cursor para o local desejado para a referência de entidade, e clique uma vez para colocar a referência no desenho.

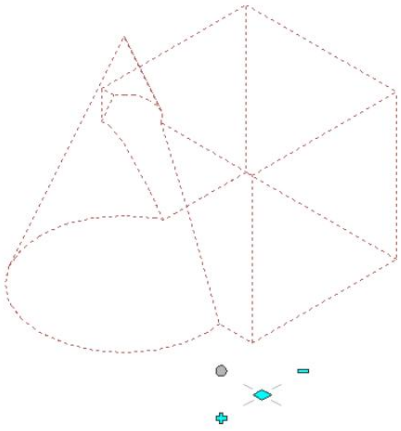
4 Especifique o ângulo de rotação e pressione *ENTER*.



Uma referência de entidade do grupo de massa selecionado é colocada no desenho, conforme especificado. A referência de entidade é diferenciada do grupo de massa por seu marcador de localização.

Reposicionando o ponto de inserção de um grupo de massa

1 Selecione um grupo de massa.



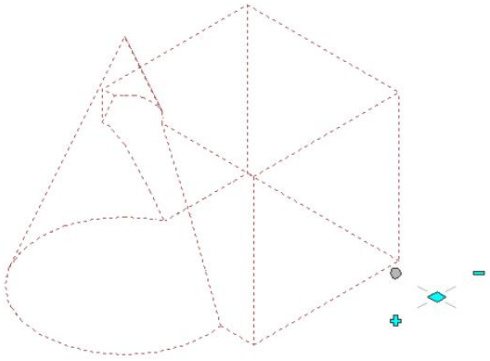
Machine Translated by Google

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Reposition Insert

Apontar .

3 Especifique o novo ponto de inserção.

4 Insira um ângulo de rotação e pressione *ENTER;* ou mova o cursor e clique para especificar a rotação.



Se o grupo de massa tiver uma referência de entidade conectada a ele, reposicionar o ponto de inserção do grupo de massa afeta a rotação da referência de entidade.

Especificando a exibição do plano de corte de um grupo de massa

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um grupo de massa. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes no grupo de massa que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os grupos de massa no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

Machine Translated by Google

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. (Como alternativa, você pode clicar e especifique 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto do grupo de massa, como segue

1 Selecione o grupo de massa, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e altere as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um grupo de massa

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um grupo em massa. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um grupo de massa.

1 Clique duas vezes no grupo de massa ao qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e siga um destes procedimentos: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK duas vezes.

Criando uma ferramenta de grupo de massa

Use este procedimento para criar uma ferramenta de grupo de massa e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de grupo de massa se estiver colocando vários grupos de massa com as mesmas propriedades de grupo de massa.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra a outra paleta e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

Machine Translated by Google

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Para adicionar palavras-chave à ferramenta, clique em Mais informações.

7 Insira as palavras-chave e clique em OK duas vezes.

Usando materiais para elementos de massa e grupos de massa

O uso de materiais simplifica a definição da exibição dos objetos. Você define a exibição de um material, como tijolo ou vidro, apenas uma vez no desenho ou no modelo de desenho e, a seguir, atribui-o a qualquer componente de objeto ou estilo de objeto.
Por exemplo, você pode definir um material “Vidro” e atribuí-lo a qualquer número de janelas, inserções de portas de vidro ou paredes de cubículos.

O uso de um conjunto comum de materiais fornece controle centralizado na exibição de objetos em um desenho ou em todo o projeto. Quando as particularidades de um material mudam, você as altera apenas uma vez na definição do material e todos os objetos são atualizados.

Para obter mais informações, consulte Materiais na página 871.

Prédio renderizado com diferentes materiais

Materiais predefinidos

O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto.
Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais.

Machine Translated by Google

Sombreamento de Superfície

As hachuras de superfície podem ser exibidas em vistas de modelo e vistas de corte/elevação. O posicionamento e a orientação da hachura podem ser controlados com precisão e especificados individualmente para cada face do objeto.

Para obter informações detalhadas sobre hachuras de superfície, consulte Trabalhando com hachuras de superfície na página 890.

Elemento de massa e componentes de exibição de grupo de massa e Materiais

Um elemento de massa ou um grupo de massa consiste em vários componentes de exibição que podem ser determinados por materiais.

fluxo de trabalho

Você atribui um material a cada componente de exibição do elemento de massa ou grupo de massa. Por exemplo, você atribui um material de madeira escura ao corpo do elemento de massa e um material marrom claro à hachura do elemento de massa. Ao atribuir um material a um grupo de massa, as propriedades de exibição dos elementos de massa anexados são substituídas pelas configurações do grupo de massa.

Se você deseja usar as propriedades de exibição do elemento de massa em vez das propriedades de exibição do material, pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do elemento de massa.

Representações de Exibição

As propriedades de exibição de um objeto são especificadas para cada representação de exibição individualmente. Elementos de massa e grupos de massa têm representações de exibição para vistas de planta, modelo, refletidas e de esboço. Você pode criar novas representações de exibição para elementos de massa e grupos de massa copiando uma representação existente. Por exemplo, você pode criar uma nova representação de exibição "Planta 1:25" para criar uma vista de planta otimizada para exibição em uma vista dimensionada para 1:25. Essa nova representação de exibição tem os mesmos componentes de exibição daquela da qual foi copiada. Os componentes copiados serão influenciados pelos mesmos componentes de material dos componentes originais.

Atribuições de Componentes de Material

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Hachura de superfície

Machine Translated by Google

de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e suas descrições, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

A tabela a seguir lista os componentes do elemento de massa e os componentes de material que os determinam.

Componente de Elemento de Massa	Componente de material
Planejar alto detalhe, planejar baixo detalhe, planejar Apresentação, Plano Examinado	
Escotilha	Plano Hatch
plano de corte	Nenhum Material
Modelo	
Entidade	Corpo 3D
Caixa delimitadora	Nenhum Material
Refletido, Refletido Telado, Esboço	
Entidade	Linha de trabalho do plano
Caixa delimitadora	Nenhum Material
Escotilha	Plano Hatch

A tabela a seguir lista os componentes do grupo de massa e os componentes de material que os determinam.

Componente de grupo de massa	Componente de material
Planeje alto detalhe, planeje baixo detalhe	
Marcador	Nenhum Material
plano de corte	Nenhum Material
Escotilha	Nenhum Material

Machine Translated by Google

Componente de grupo de massa	Componente de material
Plano, Apresentação do Plano, Plano Examinado	
Entidade	Linha de trabalho do plano
Marcador	Nenhum Material
Modelo	
Entidade	Corpo 3D
Marcador	Nenhum Material
Refletido, Refletido Telado	
Entidade	Linha de trabalho do plano
Marcador	Nenhum Material

Visão geral do processo: criando e aplicando um material para uma massa Elemento ou Grupo de Massa

Se você criar um material, poderá aplicá-lo a todos os tipos de objetos que suportam materiais. Por exemplo, um material de concreto pode ser usado para uma parede e para um elemento estrutural. Elementos de massa e grupos de massa são freqüentemente usados para colunas, poços de elevadores ou chaminés. Se você deseja criar um material para usar apenas para elementos de massa ou grupos de massa, você deve nomeá-lo de acordo. Por exemplo, se os materiais tiverem nomes específicos, como "Elemento de massa - Coluna de concreto" ou "Grupo de massa - Eixo do cabo", você pode simplificar a organização de suas definições de material.

1 Crie uma nova definição de material ou edite uma definição de material existente.

Para obter mais informações, consulte Criando e editando definições de material na página 905.

Machine Translated by Google

2 Na definição de material, defina as configurações que afetam a exibição de materiais em elementos de massa e grupos de massa: **Se você**

deseja...	**Então…**
exibir uma hachura de superfície para um elemento de massa ou um grupo de massa no modelo 3D Visualizações	ative o componente Surface Hatch e especifique suas propriedades de exibição. Para obter mais informações, consulte Definindo a camada, a cor e o tipo de linha de uma definição de material na página 906 e Especificando o padrão de hachura da superfície de um material Definição na página 909.
exibir uma hachura de seção para um elemento de massa ou grupo de massa em uma seção 2D, seção 3D ou seção viva	ative o componente Section Hatch e especifique suas propriedades de exibição. Para obter mais informações, consulte Definindo a camada, a cor e o tipo de linha de uma definição de material na página 906 e Especificando os padrões de hachura de planta e seção de a Definição de material na página 907.
exibir o limite seccionado e o corpo seccionado de um elemento de massa ou grupo de massa em uma seção ativa	ative os componentes Sectioned Boundary e Sectioned Body e especifique suas propriedades de exibição. Para obter mais informações, consulte Definindo a camada, a cor e o tipo de linha de uma definição de material na página 906.
adicione materiais de renderização especiais para elementos de massa ou grupos de massa em seções ao vivo	selecionar materiais de renderização. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais de renderização na página 911.
excluir elemento de massa ou componentes de grupo de massa de uma hachura de envolvimento retrátil de seção 2D	especificar esta configuração na definição do material. Para obter mais informações, consulte Excluindo uma definição de material do contorno de seção 2D na página 914.

3 Ative os materiais atribuídos nas representações de exibição individuais e, em seguida, atribua materiais aos elementos de massa e grupos de massa em seu modelo de construção.

Para obter mais informações sobre como atribuir materiais a elementos de massa, consulte Atribuição de materiais a um elemento de massa na página 1037.

Machine Translated by Google

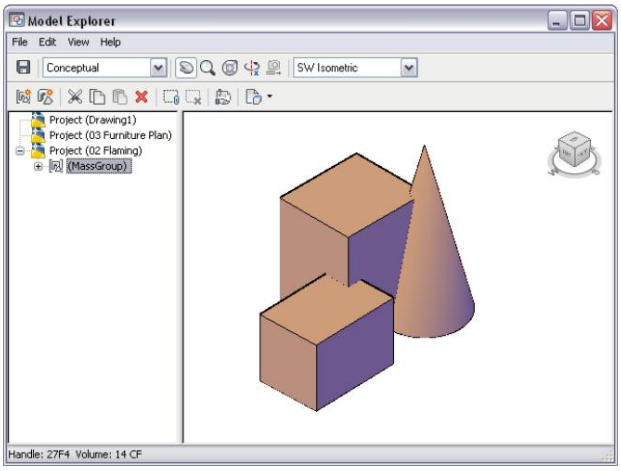
Para obter informações sobre como atribuir materiais a grupos de massa, consulte Atribuição de materiais a um grupo de massa na página 1054.

Usando o Model Explorer para criar modelos de massa

O Model Explorer é uma janela na qual você cria, visualiza e manipula elementos de massa e grupos de massa. Você pode criar todo o seu modelo conceitual usando o Model Explorer. A janela principal é semelhante à visualização da órbita 3D.
Você pode anexar objetos e elementos de massa a grupos de massa e visualizá-los no Model Explorer. Você pode visualizar simultaneamente a estrutura conceitual e hierárquica de grupos de massa e elementos de massa que compõem o modelo.

O Model Explorer é dividido em três áreas: a visualização em árvore no painel esquerdo, a área de gráficos no painel direito e a barra de menus e a barra de ferramentas na parte superior.

Visualizando um grupo de massa no Model Explorer



Painel esquerdo do Model Explorer A visualização em árvore lista todos os desenhos abertos como Projetos. Quaisquer grupos de massa são exibidos em seu desenho associado na visualização em árvore. Se você expandir um grupo de massa, os elementos de massa anexados a ele serão exibidos. Um dos seguintes ícones é

Machine Translated by Google

exibido ao lado de cada elemento de massa no grupo de massa, indicando qual
A operação booleana é usada para combinar elementos de massa:

Ícone	Operação booleana usada
	Se ambos os círculos forem azuis, a operação é União.
	Se a parte esquerda dos 2 círculos for azul, a operação é subtrativa.
	Se a interseção dos 2 círculos for azul, a operação é interseção.

Uma operação aditiva no Model Explorer combina o volume total de dois ou mais sólidos ou duas ou mais regiões em um objeto composto. Uma operação subtrativa remove a área comum de um conjunto de sólidos de outro. Uma interseção remove porções não sobrepostas e cria um sólido composto a partir do volume comum.

A ordem dos objetos e elementos de massa na exibição em árvore determina o resultado do grupo quando os elementos de massa são combinados. Você pode arrastar e soltar os elementos de massa dentro do grupo de massa para alterar a ordem em que são combinados.

Você também pode arrastar e soltar grupos de massa para aninhá-los dentro de outros grupos de massa. Por exemplo, se você estiver modelando uma construção com várias alas, cada ala pode ser um grupo de massa contendo vários elementos de massa. Você pode adicionar esses grupos a um grupo de massa de todo o edifício.

Painel direito do Model Explorer

O painel direito do Model Explorer exibe uma visualização gráfica dos elementos de massa ou grupos de massa que você seleciona no painel esquerdo.

Barra de menus e barra de ferramentas do Model Explorer

A parte superior do Model Explorer inclui uma barra de menu e uma barra de ferramentas que permite acessar os comandos do menu. Se você posicionar seu dispositivo apontador sobre um ícone da barra de ferramentas, uma dica de ferramenta exibirá uma explicação do ícone.
Para obter mais informações, consulte Usando comandos da barra de ferramentas no Model Explorer na página 1080.

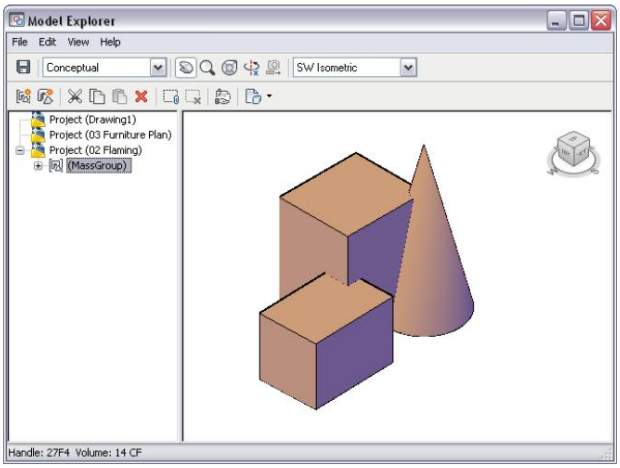
Se você desativar as barras de ferramentas do Model Explorer usando comandos no menu Exibir, a visualização em árvore e o visualizador ficarão em branco na próxima vez que você exibir o Model Explorer. Clique em qualquer título do menu suspenso para restaurar a exibição correta.

Machine Translated by Google

Exibindo o Explorador de modelos

Use este procedimento para abrir o Model Explorer. Quaisquer grupos de massa no desenho atual são exibidos no painel direito. A exibição em árvore no painel esquerdo lista os grupos de massa em desenhos abertos.

Visualizando um grupo de massa no Model Explorer



1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 Você pode mover, redimensionar ou fechar o Model Explorer:

Se você quiser…	Então…
mover o Explorador de modelos	arraste a barra de título do Model Explorer para o local desejado.
redimensionar o Model Explorer	clique na borda do Model Explorer e arraste para o tamanho desejado.
feche o Explorador de modelos	clique no “X” no canto superior direito do Model Explorer.

Machine Translated by Google

Definindo a visualização no Model Explorer

O Model Explorer permite exibir grupos de massa em diferentes direções de visualização, configurações de exibição e estilos visuais. Você também pode definir vistas paralelas ou em perspectiva.

1 Selecione um estilo visual no menu suspenso no canto superior esquerdo: ÿ **3D oculto:**
exibe os objetos usando estrutura de arame 3D
representação e oculta as linhas que representam as faces traseiras.

ÿ **Wireframe 3D:** Exibe os objetos usando linhas e curvas para representar os limites.

ÿ **Conceitual:** sombreia os objetos e suaviza as arestas entre as faces do polígono. O
sombreamento usa uma transição entre cores frias e quentes. O efeito é menos
realista, mas pode facilitar a visualização dos detalhes do modelo.

ÿ **Realista:** sombreia os objetos e suaviza as arestas entre as faces do polígono. Os
materiais que você anexou aos objetos são exibidos.

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização, clique em Estilo visual e selecione o estilo desejado.

2 Clique no botão para selecionar uma configuração de exibição.
Configurações de exibição são coleções de representações de exibição de objetos, determinando quais objetos são visíveis e como os objetos são exibidos por visualização. Para obter mais informações, consulte Configurações de exibição na página 796.

3 Selecione uma direção de visualização no menu suspenso na parte superior
certo.

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização, clique em Visualizações predefinidas e selecione a direção de visualização desejada.

4 Selecione o tipo de projeção dos grupos de massa na visualização:

ÿ Para selecionar uma projeção paralela, clique com o botão direito na área de visualização,
e clique em Projeção ÿ Paralela.

ÿ Para selecionar uma projeção em perspectiva, clique com o botão direito na visualização
área e clique em Projeção ÿ Perspectiva.

Machine Translated by Google

Navegando na exibição no Model Explorer

No Model Explorer, você tem várias opções para navegar pela visualização do modelo.

1 Use estas ferramentas básicas de navegação conforme necessário:

ÿ Para mover a vista na área de desenho, clique em (Pan Realtime.)

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização e clique em Panorâmica.

2 Para ampliar e reduzir a área de desenho, clique em (Zoom Tempo real.)

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização e clique em Zoom. Para mais opções de Zoom, clique com o botão direito do mouse na área de desenho, clique em Mais e selecione a opção de Zoom desejada.

3 Para orbitar o modelo em 3D, clique em (Órbita 3D restrita.)

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização do desenho e clique em Órbita.

4 Para aproximar ou afastar do modelo, clique em (Ajustar distância).

Este comando funciona apenas quando você está em projeção em perspectiva.

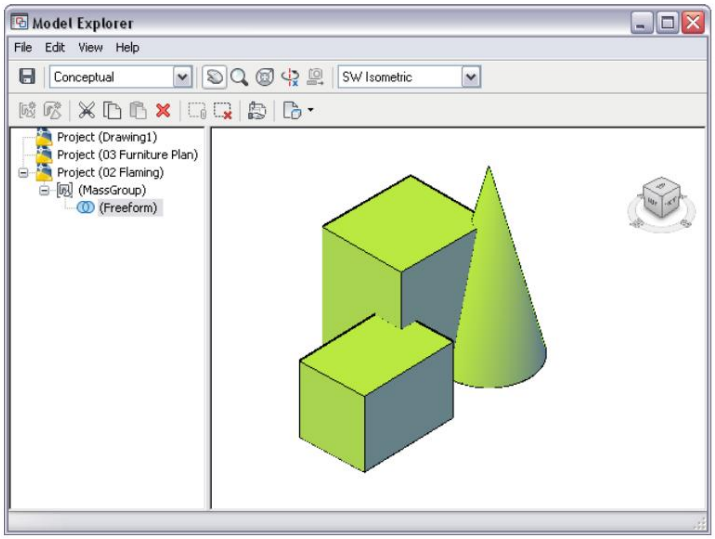
Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização do desenho e clique em More ÿ Adjust Distance.

Navegando na vista com o ViewCube

O ViewCube é uma ferramenta de navegação 3D que aparece quando o sistema gráfico 3D está ativado e permite alternar entre as visualizações padrão e isométrica.

No Model Explorer, o ViewCube está sempre visível. Ao posicionar o cursor sobre o ViewCube, ele se torna ativo. Você pode alternar para uma das visualizações predefinidas disponíveis, rolar a visualização atual ou alterar para a visualização inicial do modelo.

Machine Translated by Google



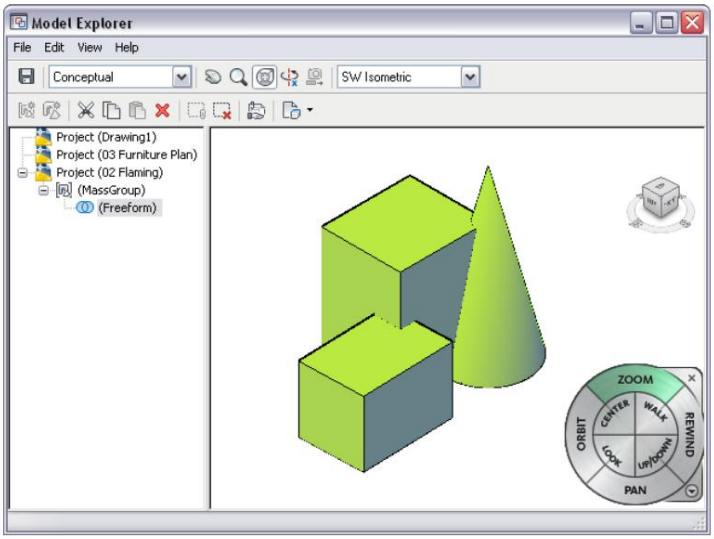
Para obter informações detalhadas sobre o ViewCube, consulte “ViewCube” na Ajuda do AutoCAD.

Navegando na exibição com SteeringWheels

SteeringWheels são menus de rastreamento que são divididos em diferentes seções conhecidas como cunhas. Cada cunha em uma roda representa uma única ferramenta de navegação. Você pode aplicar pan, zoom ou manipular a exibição atual de um modelo de diferentes maneiras.

O SteeringWheels pode economizar tempo e cliques combinando muitas das ferramentas de navegação comuns em uma única interface. As rodas são específicas para o contexto em que um modelo está sendo visualizado.

Machine Translated by Google



1 Clique no botão.

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de visualização e clicar em Volante.

2 Para fechar o SteeringWheel, clique com o botão direito do mouse e clique em Close Wheel ou Clique no botão novamente.

Para obter informações detalhadas, consulte “SteeringWheels” na Ajuda do AutoCAD.

Visualizando objetos em uma camada não visível

Use este procedimento para alterar as configurações no Model Explorer para visualizar todos os objetos, independentemente da visibilidade da camada em que residem. Qualquer objeto em uma camada que esteja congelado ou desativado não é exibido inicialmente.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 No menu Model Explorer View, clique em Show All Layers.

A marca de seleção no menu ao lado de Mostrar todas as camadas indica que todos os objetos são exibidos no Model Explorer.

Machine Translated by Google

Mantendo a porcentagem de zoom e a posição de um objeto

Use este procedimento para selecionar um objeto na visualização em árvore do Model Explorer. A porcentagem de zoom e a localização do objeto são mantidas. Isso é útil quando você deseja examinar como o objeto se relaciona com o resto do desenho.

No Model Explorer, você pode especificar para exibir apenas o objeto selecionado e exibi-lo no tamanho máximo.

1. Selecione um grupo de massa.
2. Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .
3. No menu Model Explorer View, clique em Auto Zoom Extents.
4. Selecione o objeto a ser exibido na exibição em árvore.

   A janela gráfica do Model Explorer exibe apenas o objeto selecionado, ampliado para caber na janela.

Usando comandos da barra de ferramentas no Model Explorer

Os seguintes comandos da barra de ferramentas permitem que você trabalhe com elementos de massa e grupos de massa no Model Explorer:

Ícone	
	Novo Agrupamento: Cria um novo grupo de massa no desenho.
	Novo Elemento: Cria um novo elemento de massa no desenho.
	Cortar: Corta o item selecionado na exibição em árvore para a área de transferência.
	Copiar: copia o item selecionado da exibição em árvore para a área de transferência.
	Colar: Cola o item da área de transferência na exibição em árvore no local selecionado.
	Excluir item: Exclui um item da exibição em árvore e de o desenho.

Machine Translated by Google

Ícone	
	Anexar itens: Anexa elementos de massa ou objetos existentes ao grupo de massa selecionado. Selecione um ou mais elementos ou objetos no desenho. Esta opção está disponível apenas quando um grupo de massa é selecionado na visualização em árvore.
	Desanexar itens: desanexa os elementos de massa selecionados ou objetos do grupo de massa. Esta opção está disponível apenas quando um grupo de massa é selecionado na visualização em árvore.
	Propriedades: Abre a caixa de diálogo de propriedades para o elemento de massa, objeto ou grupo de massa selecionado.
	Display Configuration: Altera a configuração de exibição dos objetos no Model Explorer. Você seleciona uma configuração de exibição na lista.

Criando um elemento de massa com o Model Explorer

Use este procedimento para criar um elemento de massa no Model Explorer. Para obter informações detalhadas sobre como especificar a forma e as dimensões de um elemento de massa, consulte Criando um elemento de massa na página 993.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 No painel esquerdo, selecione o nível no qual deseja criar a massa elemento.

Se você selecionar o nome do desenho, o novo elemento de massa será criado no próximo nível hierárquico. Se você selecionar um nome de grupo de massa com um desenho, o novo elemento de massa será anexado ao grupo de massa selecionado.

4 No menu Arquivo do Model Explorer, clique em Criar elemento ou clique em .

5 Na linha de comando, especifique uma forma.

6 Especifique o ponto de inserção para o elemento de massa.

Dependendo da forma especificada, você precisa especificar um segundo canto, o raio ou a altura.

Machine Translated by Google

7 Especifique o ângulo de rotação.

8 Pressione *ENTER*.

Criando um grupo de massa

Use este procedimento para criar um grupo de massa no Model Explorer.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer
.

3 No painel esquerdo, selecione o nível no qual deseja criar o grupo massa.

Se você selecionar o nome do desenho, o novo grupo de massa será criado no próximo nível hierárquico. Se você selecionar um nome de grupo de massa com um desenho, o novo grupo de massa será aninhado dentro da massa existente grupo.

4 No menu Arquivo do Model Explorer, clique em Criar grupo ou clique em
.

5 Especifique um local para o marcador de massa.

A localização não representa a localização dos elementos de massa adicionados ao marcador. Portanto, você pode localizar o marcador de massa em qualquer área conveniente.

6 Especifique o ângulo de rotação.

O novo grupo de massa é adicionado à árvore do projeto no Model Explorer.

Anexar um elemento de massa a um grupo de massa

Use este procedimento para anexar elementos de massa existentes ao grupo após a criação de um grupo de massa.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer
.

3 No painel esquerdo, selecione um grupo de massa, clique com o botão direito do mouse e clique em Anexar Elementos.

4 Selecione os elementos de massa para adicionar ao grupo e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Anexar objetos a um grupo de massa

Use este procedimento para anexar objetos como portas, paredes e paredes cortina ao grupo após a criação de um grupo de massa.

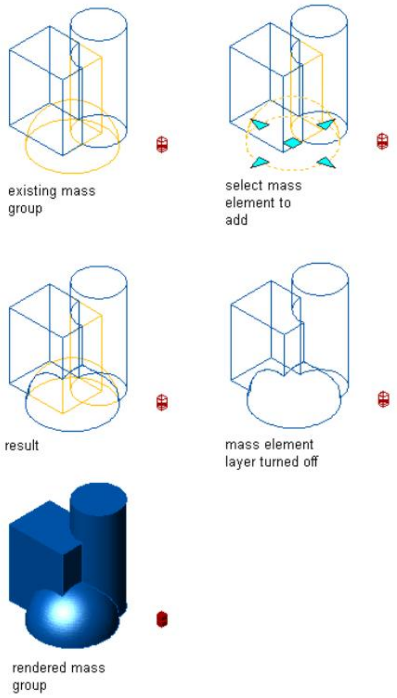
1. Selecione um grupo de massa.
2. Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .
3. No painel esquerdo, selecione um grupo de massa, clique com o botão direito do mouse e clique em Anexar Elementos.
4. Selecione os objetos a serem adicionados ao grupo e pressione *ENTER*.

Alteração de uma operação de elemento de massa para aditivo

Use este procedimento para alterar uma operação de elemento de massa para aditivo. Os elementos de massa são aditivos quando você os cria. Depois que um elemento de massa é adicionado a um grupo de massa, sua operação pode ser alterada para produzir resultados diferentes.

Machine Translated by Google

Adicionando um elemento de massa a um grupo de massa



1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 No painel esquerdo, selecione um elemento de massa, clique com o botão direito do mouse e clique Operação ÿ Aditivo.

4 No painel esquerdo, clique em Projeto para atualizar a exibição.

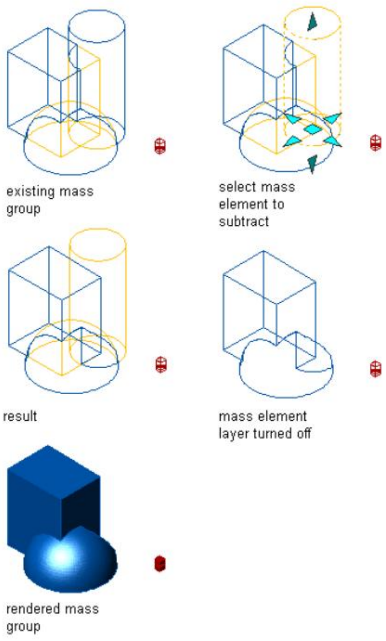
A exibição muda para indicar a nova propriedade de operação do elemento de massa.

Alterando uma operação de elemento de massa para subtrativa

Use este procedimento para alterar uma operação de elemento de massa para subtrativa. Os elementos de massa são aditivos quando você os cria. Depois que um elemento de massa é adicionado a um grupo de massa, sua operação pode ser alterada para produzir resultados diferentes. Se o elemento de massa for subtrativo, sua forma é removida do grupo de massa.

Machine Translated by Google

Subtraindo um elemento de massa de um grupo de massa



1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 No painel esquerdo, selecione um elemento de massa, clique com o botão direito do mouse e selecione Operação ÿ Subtrativo.

4 No painel esquerdo, clique em Projeto para atualizar a exibição.

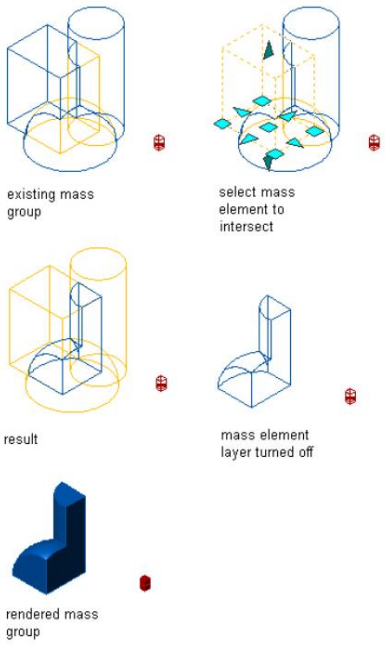
A exibição muda para indicar a nova operação subtrativa do elemento de massa.

Alteração de uma operação de elemento de massa para interseção

Use este procedimento para alterar uma operação de elemento de massa para interseção. Os elementos de massa são aditivos quando você os cria. Depois que um elemento de massa é adicionado a um grupo de massa, sua operação pode ser alterada para produzir resultados diferentes. A operação de interseção cria uma forma que é definida pela sobreposição onde o elemento de massa faz interseção com outro elemento de massa.

Machine Translated by Google

Criando um grupo de massa de interseção a partir de elementos de massa



1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

3 No painel esquerdo, selecione um elemento de massa, clique com o botão direito do mouse e selecione Operação ÿ Interseção.

4 No painel esquerdo, clique em Projeto para atualizar a exibição.

A exibição muda para indicar a nova operação de interseção do elemento de massa.

Especificando a Ordem dos Elementos de Massa

Use este procedimento para especificar a ordem dos elementos de massa. A operação (aditiva, subtrativa, interseção) de cada elemento de massa em um grupo de massa é baseada na hierarquia de elementos de massa na árvore do projeto. Você pode arrastar e soltar elementos de massa dentro de grupos de massa na árvore do projeto. Por padrão, os elementos de massa são listados no painel esquerdo do Model Explorer na ordem em que são criados no Model Explorer ou selecionados para o grupo de massa.

Machine Translated by Google

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer
.

3 Selecione o elemento de massa que deseja mover e arraste-o para o
local de destino na árvore do projeto.

Mover um elemento ou grupo de massa de um grupo de massa para Outro

Use este procedimento para mover um elemento de massa ou um grupo de massa de um grupo de massa para outro na árvore de projeto do Model Explorer.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer
.

3 No painel esquerdo, selecione o elemento de massa ou grupo de massa que deseja
para mover e arraste-o para outro grupo de massa.

Quando você move um grupo de massa dentro de outro grupo de massa, isso é conhecido como grupo de massa aninhado.

Criando placas de piso de fatia a partir de um modelo conceitual

Uma fatia pode ser pensada como uma representação de um piso teórico. As placas de piso Slice fornecem uma maneira de traduzir a geometria 3D de um grupo de massa em algo que pode ser usado para gerar os andares individuais de um edifício.
As fatias podem ser convertidas em limites de espaço ou polilinhas e depois em paredes.

Fatias e Modelos de Massa

Como os grupos de massa, as fatias são escolhidas e manipuladas por um marcador associado, o marcador de fatia. Quando você anexa grupos de massa ao marcador de fatia, o marcador de fatia cria a geometria do perímetro da construção, conhecida como placa de piso.
Sempre que você altera os grupos de massa anexados ao marcador de fatia, a placa de piso é atualizada.

Se você anexar elementos de massa em vez de grupos de massa à fatia, os aspectos operacionais (aditivo, subtrativo e interseção) dos elementos de massa não serão reconhecidos pela fatia. Para ter esses aspectos registrados pela fatia, anexe o

Machine Translated by Google

grupo massa. Para obter mais informações sobre operações aditivas, subtrativas e de interseção, consulte Criando um grupo de massa na página 1082.

Da placa de piso cortada às paredes

Depois de criar placas de piso, você pode converter fatias em limites de espaço ou polilinhas e, a seguir, gerar paredes. Você não pode criar paredes diretamente de uma fatia. A fatia é simplesmente uma maneira de marcar cada nível do piso do grupo de massa.

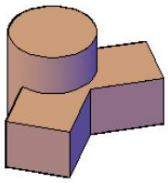
Gerando uma fatia

Use este procedimento para gerar uma fatia. O objeto de fatia é definido por uma pequena caixa cruzada. Assim como o marcador de grupo de massa, o marcador de fatia pode ser localizado em um local conveniente em seu desenho. Para obter mais informações sobre o marcador de grupo de massa, consulte Criando um grupo de massa na página 1082.

Você pode criar várias fatias em intervalos regulares de altura. Um marcador de fatia é criado para cada fatia.

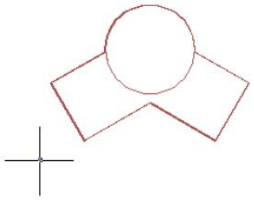
Machine Translated by Google

Gerando objetos de fatia

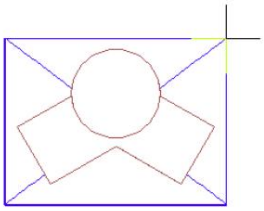


3D view of existing mass group

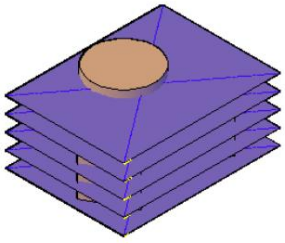
plan view of existing mass group



specify first corner of slice



specify second corner of slice



3D view of result

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de fatia.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Especifique o número de fatias que deseja criar.

3 Especifique os cantos inferior esquerdo e superior direito para o marcador de fatia.

DICA Mantenha o marcador de fatia pequeno para não sobrecarregar o desenho.

4 Especifique uma rotação para o marcador de fatia.

5 Insira a altura inicial da fatia.

6 Insira a distância entre as fatias e pressione *ENTER*.

7 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Especificando a elevação da fatia

Use este procedimento para alterar a elevação de uma fatia.

1 Selecione o marcador de fatia.

2 Clique na guia Fatia ÿ painel Modificar ÿ Definir elevação .

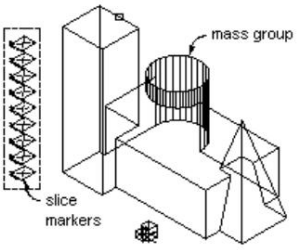
3 Insira uma nova elevação de fatia.

Se várias fatias forem criadas juntas, apenas a elevação da fatia selecionada será alterada. A distância entre as fatias permanece constante.

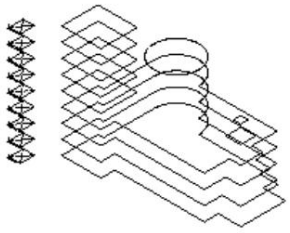
Anexar objetos a uma fatia

Use este procedimento para anexar elementos de massa ou grupos de massa a uma fatia para criar a laje de construção. Você pode congelar a(s) camada(s) contendo os elementos de massa e grupos de massa para exibir apenas as fatias.

Anexando um grupo de massa a objetos de fatia



select slice markers and mass group to attach



freeze a-mass-grps layer

1 Selecione o marcador de fatia.

2 Clique na guia Fatia ÿ painel Modificar ÿ Anexar objetos .

3 Selecione os elementos de massa ou grupos de massa que deseja incluir a fatia.

4 Pressione *ENTER*.

Separando objetos de uma fatia

Use este procedimento para separar elementos de massa ou grupos de massa de uma fatia para alterar uma placa de piso.

Machine Translated by Google

1 Selecione o marcador de fatia.

2 Clique na guia Fatia ÿ painel Modificar ÿ Desanexar objetos .

3 Selecione os elementos de massa ou grupos de massa que você deseja remover a fatia.

4 Pressione *ENTER*.

Convertendo uma fatia em uma polilinha

Use este procedimento para converter uma fatia em uma polilinha depois que os objetos forem anexados a um marcador de fatia. Você pode então converter polilinhas em espaços, paredes ou perfis.

ÿ Selecione o marcador de fatia.

ÿ Clique na guia Fatia ÿ painel Modificar ÿ Converter em polilinha Os contornos dos objetos anexados ao marcador de fatia são convertidos em polilinhas.

Alterando a localização de uma fatia

Use este procedimento para realocar uma fatia alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A fatia também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior da fatia são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação da fatia alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a fatia em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o WCS e o UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na fatia que deseja modificar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique a localização da fatia: **Em**

Se você quiser…	**seguida…**
realocar a fatia	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
localize a fatia no plano *XY*	torne a normal da fatia paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a fatia no plano *YZ*	torne a normal da fatia paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a fatia no plano *XZ*	torne a normal da fatia paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da fatia	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma fatia

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma fatia. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma fatia.

1 Clique duas vezes na fatia à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

5 Clique em OK.

6 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Fatia Rápida 16

A ferramenta Quick Slice permite “fatiar” um ou mais objetos em um desenho e extrair um contorno de polilinha que você pode usar para criar formas de perfil.

Fatia Rápida

A ferramenta Quick Slice permite “fatiar” um ou mais objetos tridimensionais (3D) em um desenho (incluindo grupos de massa, blocos do AutoCAD® e referências externas) e extrair um contorno de polilinha que pode ser usado para produzir uma forma de perfil , como uma treliça de telhado. Se você tiver um modelo 3D de escada em seu desenho, poderá usar a ferramenta Quick Slice para criar um contorno de polilinha do objeto de escada em uma vista de corte, em vez de usar uma ferramenta de corte. Para obter mais informações sobre visualizações de seção, consulte Seções na página 3213.

Ao contrário das ferramentas Seção horizontal, Seção vertical e Fatia, que produzem vários segmentos de polilinha, a ferramenta Fatia rápida produz uma única polilinha.
Quando você corta o(s) objeto(s) selecionado(s), quaisquer partes sobrepostas do contorno são combinadas em uma operação booleana e convertidas em uma polilinha que é inserida na camada atual. A ferramenta Quick Slice também difere da ferramenta Slice porque não cria um marcador de fatia. Para obter mais informações sobre a ferramenta Fatia, consulte Gerando uma fatia na página 1088.

Criando uma Fatia Rápida

Use este procedimento para extrair um contorno de polilinha de uma “fatia” através de um ou mais objetos 3D.

1 Clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ ÿ Quick Slice .

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A ferramenta Quick Slice também é fornecida com as ferramentas auxiliares no Catálogo de ferramentas de estoque. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Selecione o(s) objeto(s) que deseja cortar e pressione *DIGITAR*.

3 Especifique um ponto inicial para o plano da fatia.

4 Especifique um segundo ponto para completar um plano de fatia através do objeto(s) e gere o contorno da polilinha.

Agora você pode selecionar o contorno da polilinha e visualizá-lo usando o Object Viewer.

Machine Translated by Google

Visualizador de objetos 17

O Object Viewer permite visualizar objetos em seu desenho com diferentes estilos visuais, direções de exibição e configurações de exibição sem alterar a exibição da área de desenho.

Visualizador de objetos

O Object Viewer permite visualizar objetos em seu desenho com diferentes estilos visuais, direções de exibição e configurações de exibição sem alterar a exibição da área de desenho.

O Object Viewer pode ser iniciado a partir de diferentes locais no software. Dependendo de onde o visualizador de objetos está localizado, as opções de visualização e navegação podem variar. Por exemplo, se você usar o Object Viewer para visualizar um objeto da área de desenho, um compasso será exibido. Se você usar o visualizador de objetos para visualizar um estilo no Gerenciador de estilos, o compasso não será exibido, pois o estilo não é um objeto localizado no WCS ou UCS.

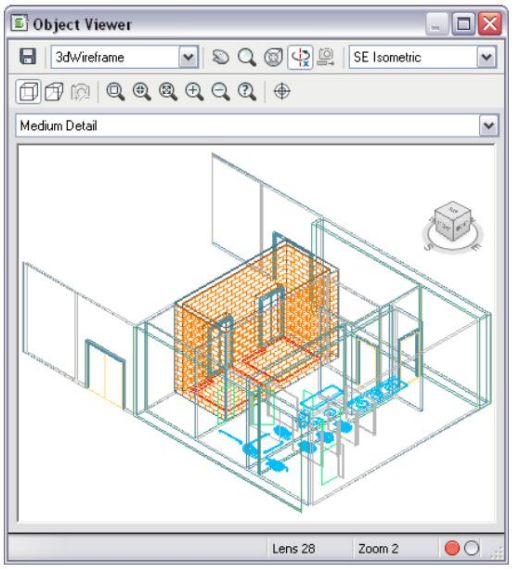
Visualizando objetos da área de desenho

Você pode selecionar um ou mais objetos na área de desenho e visualizá-los no Object Viewer.

1 Selecione os objetos na área de desenho para os quais deseja ver uma visualização.

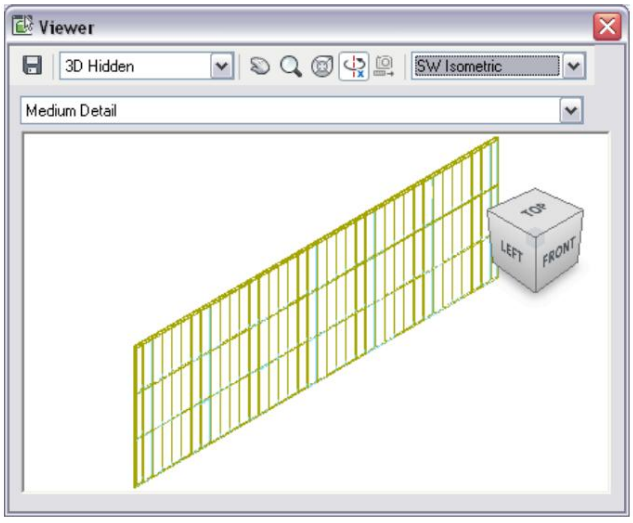
2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Object Viewer .

Machine Translated by Google



Visualizando estilos de objeto no gerenciador de estilo

Você pode visualizar os efeitos de um estilo que está criando no Object Viewer (Floating Viewer) fornecido com o Style Manager.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo que deseja visualizar.

3 Clique no (Visualizador flutuante) na parte inferior esquerda do Gerenciador de estilo.

Alternativamente, você pode clicar no botão (Inline Edit Toggle) para exibir o Object Viewer embutido no Style Manager.

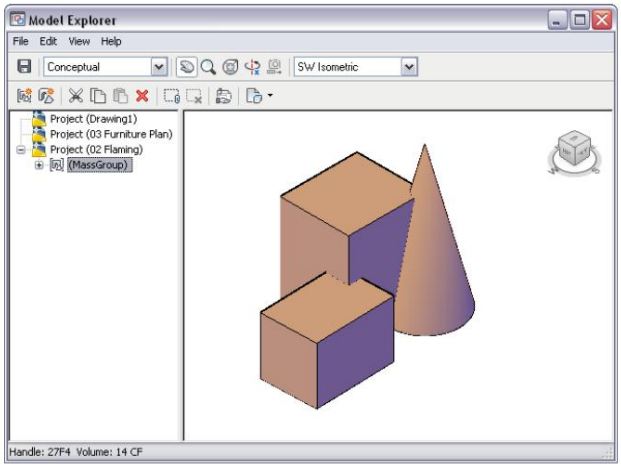
Visualizando modelos de massa no Model Explorer

O Model Explorer é uma janela na qual você cria, visualiza e manipula elementos de massa e grupos de massa. O Model Explorer usa o Object Viewer para permitir que você visualize o elemento de massa e as operações de grupo de massa que você executa.

Para obter mais informações sobre o Model Explorer, consulte Usando o Model Explorer para criar modelos de massa na página 1073.

1 Selecione um grupo de massa.

2 Clique na guia Mass Group ÿ painel Modify ÿ Show Model Explorer .

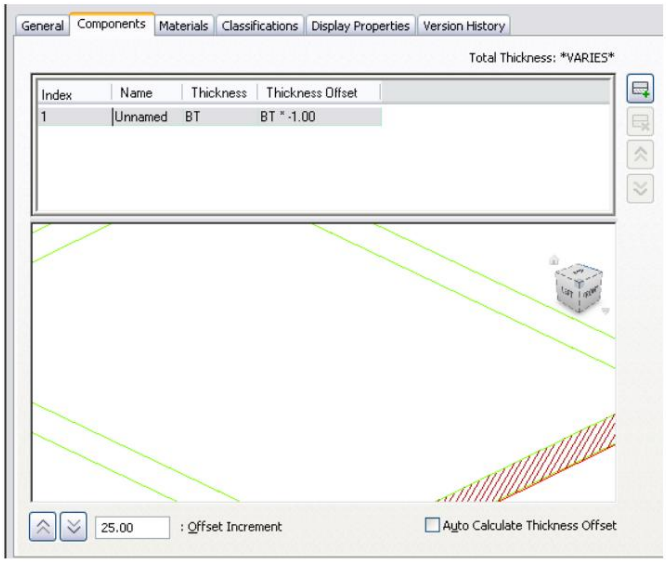


Visualizadores de objetos incorporados

Várias caixas de diálogo têm visualizadores de objetos incorporados para permitir que você visualize os componentes de um estilo, uma definição ou uma ferramenta. Veja abaixo alguns exemplos de Object Viewers incorporados.

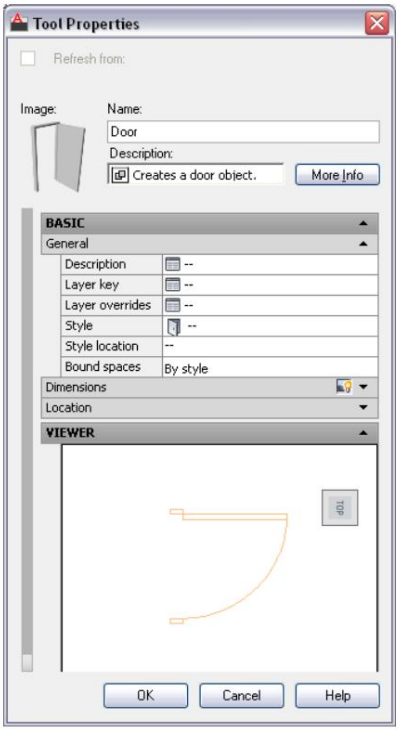
Machine Translated by Google

Visualizador de objetos incorporado na guia Estilo da laje do telhado



Machine Translated by Google

Visualizador de objetos incorporado nas propriedades da ferramenta



Definindo a Visualização no Visualizador de Objetos

O Object Viewer permite exibir objetos, estilos ou ferramentas selecionados em diferentes direções de visualização, configurações de exibição e estilos visuais. Você também pode definir vistas paralelas ou em perspectiva.

1 Abra o Object Viewer de um destes locais:

ÿ Selecione um objeto na área de desenho e clique em <Objeto>

guia ÿ painel General ÿ Object Viewer .

ÿ Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo

, e clique no botão.

Alternativamente, você pode clicar no botão (Inline Edit Toggle) para exibir o Object Viewer embutido no Style Manager.

Machine Translated by Google

ÿ Selecione um grupo de massa e clique na guia Mass Group ÿ Modify
painel ÿ Mostrar Explorador de Modelo .

2 Selecione um estilo visual no menu suspenso no canto superior esquerdo: ÿ **3D oculto:** exibe os objetos usando estrutura de arame 3D representação e oculta as linhas que representam as faces traseiras.

ÿ **Wireframe 3D:** Exibe os objetos usando linhas e curvas para representar os limites.

ÿ **Conceitual:** sombreia os objetos e suaviza as arestas entre as faces do polígono. O sombreamento usa uma transição entre cores frias e quentes. O efeito é menos realista, mas pode facilitar a visualização dos detalhes do modelo.

ÿ **Realista:** sombreia os objetos e suaviza as arestas entre as faces do polígono. Os materiais que você anexou aos objetos são exibidos.

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização, clique em Estilo visual e selecione o estilo desejado.

3 Selecione uma configuração de exibição na lista suspensa abaixo da lista suspensa Estilos visuais.

Configurações de exibição são coleções de representações de exibição de objetos, determinando quais objetos são visíveis e como os objetos são exibidos por visualização. Para obter mais informações, consulte Configurações de exibição na página 796.

NOTA As configurações de exibição não estão disponíveis em alguns Object Viewers incorporados.

4 Selecione uma direção de visualização no menu suspenso na parte superior certo.

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização, clique em Visualizações predefinidas e selecione a direção de visualização desejada.

5 Selecione o tipo de projeção dos objetos na visualização:

ÿ Clique para exibir os objetos em uma projeção paralela.

ÿ Clique para exibir os objetos em uma projeção em perspectiva. Vistas em perspectiva requerem uma distância entre uma teoria

Machine Translated by Google

câmera e ponto alvo. para alterar o comprimento da lente

da câmera, clique e digite o valor desejado.

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização, clique em Projeção e selecione a projeção de vista desejada.

OBSERVAÇÃO Em Object Viewers incorporados, apenas as opções do menu de contexto desses comandos estão disponíveis.

Navegando na visualização no Object Viewer

No Object Viewer, você tem várias opções para navegar pela visualização do modelo.

1 Abra o Object Viewer de um destes locais:

ÿ Selecione um objeto na área de desenho e clique em <Objeto>

guia ÿ painel General ÿ Object Viewer .

ÿ Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo

, e clique no botão.

Alternativamente, você pode clicar no botão (Inline Edit Toggle) para exibir o Object Viewer embutido no Style Manager.

ÿ Selecione um grupo de massa e clique na guia Mass Group ÿ Modify

painel ÿ Mostrar Explorador de Modelo .

2 Use estas ferramentas básicas de navegação conforme necessário:

ÿ Para mover a vista na área de desenho, clique em (Pan Realtime.)

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização e clique em Panorâmica.

3 Para ampliar e reduzir a área de desenho, clique em (Zoom Tempo real.)

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização e clique em Zoom. Para mais opções de Zoom, clique com o botão direito do mouse na área de desenho, clique em Mais e selecione a opção de Zoom desejada.

4 Para orbitar os objetos em 3D, clique (Órbita 3D restrita.)

Machine Translated by Google

Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização do desenho e clique em Órbita.

5 Para se aproximar ou se afastar do objeto, clique (Ajustar Distância.)

Este comando funciona apenas quando você está em projeção em perspectiva.

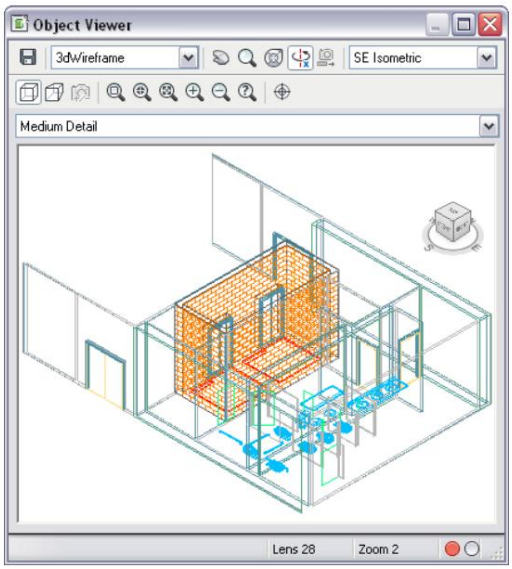
Como alternativa, clique com o botão direito do mouse na área de visualização do desenho e clique em More ÿ Adjust Distance.

OBSERVAÇÃO Em Object Viewers incorporados, apenas a opção de menu de contexto está disponível para todos os comandos.

Navegando na vista com o ViewCube

O ViewCube é uma ferramenta de navegação 3D que aparece quando o sistema gráfico 3D está ativado e permite alternar entre as visualizações padrão e isométrica.

Em Object Viewers, o ViewCube está sempre visível. Ao posicionar o cursor sobre o ViewCube, ele se torna ativo. Você pode alternar para uma das visualizações predefinidas disponíveis, rolar a visualização atual ou alterar para a visualização inicial do modelo.



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você acessa o ViewCube a partir do Gerenciador de estilos ou de um Visualizador de objetos incorporado, nenhuma opção UCS e nenhuma bússola estão disponíveis.

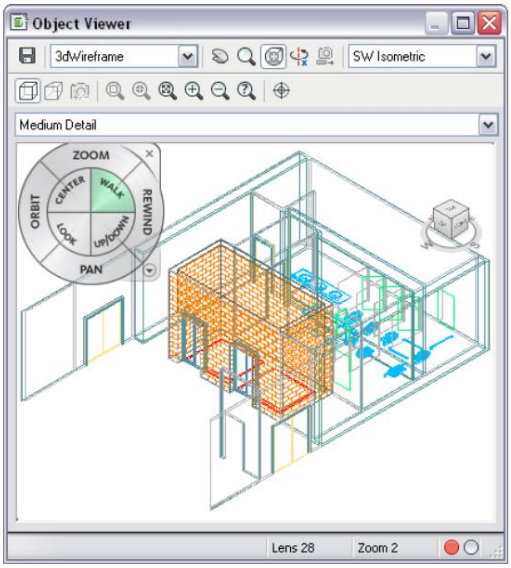
Para obter informações detalhadas sobre o ViewCube, consulte “ViewCube” na Ajuda do AutoCAD.

Navegando na exibição com SteeringWheels

SteeringWheels são menus de rastreamento que são divididos em diferentes seções conhecidas como cunhas. Cada cunha em uma roda representa uma única ferramenta de navegação. Você pode aplicar pan, zoom ou manipular a exibição atual de um modelo de diferentes maneiras.

O SteeringWheels pode economizar tempo e cliques combinando muitas das ferramentas de navegação comuns em uma única interface. As rodas são específicas para o contexto em que um modelo está sendo visualizado.

OBSERVAÇÃO SteeringWheels não estão disponíveis em Object Viewers incorporados.



1 Abra o Object Viewer de um destes locais:

ÿ Selecione um objeto na área de desenho e clique em <Objeto>

guia ÿ painel General ÿ Object Viewer .

Machine Translated by Google

ÿ Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo , e clique no botão.

Alternativamente, você pode clicar no botão (Inline Edit Toggle) para exibir o Object Viewer embutido no Style Manager.

ÿ Selecione um grupo de massa e clique na guia Mass Group ÿ Modify painel ÿ Mostrar Explorador de Modelo .

2 Clique no botão.

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de visualização e clicar em Volante.

3 Para fechar o SteeringWheel, clique com o botão direito do mouse e clique em Close Wheel ou Clique no botão novamente.

Para obter informações detalhadas, consulte “SteeringWheels” na Ajuda do AutoCAD.

Definindo a direção da vista do visualizador de objetos para o desenho Área

Você pode definir a direção da vista especificada no Object Viewer de volta à área de desenho.

NOTA Este comando está disponível apenas para o Object Viewer quando é iniciado a partir de um objeto na área de desenho.

1 Selecione um objeto na área de desenho e clique em <Object> guia ÿ painel General ÿ Object Viewer .

2 Altere a direção da visualização conforme desejado.

3 clique .

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de visualização e clicar em Definir exibição.

Machine Translated by Google

Salvando uma imagem de visualização do Object Viewer

Você pode salvar a visualização no Object Viewer em um arquivo gráfico. Os formatos de arquivo suportados são PNG, JPEG, BMP e TIFF.

1 Abra o Object Viewer de um destes locais:

ÿ Selecione um objeto na área de desenho e clique em <Objeto>

guia ÿ painel General ÿ Object Viewer .

ÿ Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo , e clique no botão.

Alternativamente, você pode clicar no botão (Inline Edit Toggle) para exibir o Object Viewer embutido no Style Manager.

ÿ Selecione um grupo de massa e clique na guia Mass Group ÿ Modify

painel ÿ Mostrar Explorador de Modelo .

2 clique .

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse na área de visualização e clicar em Salvar imagem.

OBSERVAÇÃO Em Object Viewers incorporados, apenas a opção de menu de contexto está disponível.

3 Na caixa de diálogo Salvar arquivo de imagem, insira um nome de arquivo e selecione um formatar. Em seguida, clique em Salvar.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

esboço de guardanapo

18

Use Esboço no guardanapo para criar geometria de esboço à mão livre a partir de objetos em um desenho. Você pode criar um esboço de guardanapo para refletir a ambigüidade em um projeto de trabalho em andamento ou para apresentar uma versão mais artisticamente agradável de um desenho. Você também pode gerar um esboço em guardanapo de uma parte de um desenho e designá-lo como ainda no estágio de design.

esboço de guardanapo

Use Esboço no guardanapo para criar geometria de esboço à mão livre a partir de objetos em um desenho. Você pode criar um esboço de guardanapo para refletir a ambigüidade em um projeto de trabalho em andamento ou para apresentar uma versão mais artisticamente agradável de um desenho. Você também pode gerar um esboço em guardanapo de uma parte de um desenho e designá-lo como ainda no estágio de design.

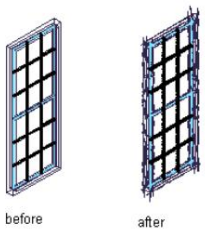
Você pode criar um esboço de guardanapo de um desenho inteiro ou de uma parte de um desenho. Você pode selecionar objetos AutoCAD® e AEC para incluir em seu esboço de guardanapo.

Como os objetos aparecem em um esboço de guardanapo

Quando você gera um esboço de guardanapo, segmentos de linha irregulares aleatórios são criados ao longo dos objetos que você seleciona para incluir em seu esboço. As linhas irregulares são segmentos curtos que emulam os traços à mão livre de um esboço tradicional. As linhas onde os segmentos se cruzam são estendidas no esboço do guardanapo.

Machine Translated by Google

Gerando um esboço de guardanapo



Formatos de linha para esboços de guardanapo

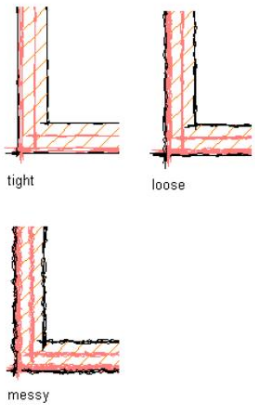
Ao gerar o esboço do guardanapo, você escolhe entre três formatos de linha que controlam a aparência do esboço:

ÿ **Formato de linha estreita:** traça a geometria selecionada uma vez para criar o aparência de um esboço mais preciso.

ÿ **Formato de linha solta:** Traça a geometria selecionada duas vezes. (este é o padrão contexto.)

ÿ **Formato de linha confuso:** traça a geometria selecionada três vezes.

Opções de formato de linha



Cada passagem no traçado da geometria adiciona mais brilho artístico ao esboço.

Gerenciando esboços de guardanapo

Ao criar um esboço de guardanapo, a geometria é empacotada em um bloco nomeado e colocada sobre os objetos originais no espaço do modelo. Isso significa que você pode mover o desenho original e o desenho de esboço independentemente um do outro.

Machine Translated by Google

outro. Você também pode editar o esboço do guardanapo como faz com outros blocos referenciados. Cada segmento de esboço retém a camada e a cor da geometria a partir da qual é gerado.

Dependendo do formato de linha selecionado para o esboço do guardanapo, até três polilinhas complexas são geradas para cada objeto selecionado em seu desenho. Isso pode aumentar significativamente o tamanho do desenho. Para manter o tamanho do desenho o menor possível, corte e cole os esboços do guardanapo em novos desenhos.

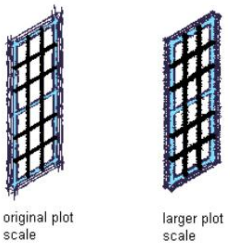
Ao trabalhar com desenhos tridimensionais (3D) ou modelos complexos, crie primeiro uma projeção de linha oculta, uma seção bidimensional (2D) ou um objeto de elevação 2D. A menos que seu desenho seja muito simples, gerar o esboço do guardanapo a partir desses objetos 2D economiza trabalho de linha e tempo.

Ao trabalhar com referências externas, clique duas vezes no esboço do guardanapo e edite-o como qualquer outro bloco. Para obter mais informações sobre como editar referências externas, consulte "Editar desenhos referenciados" na Ajuda do AutoCAD.

Esboço em guardanapo e escala de plotagem pretendida

Você pode especificar a escala de plotagem pretendida para controlar o tamanho dos segmentos e extensões do esboço. Selecione uma escala maior para aumentar o tamanho dos segmentos e extensões do esboço no esboço final.

Especificando uma escala de plotagem



Criando um esboço de guardanapo

Use este procedimento para produzir um esboço guardanapo em uma vista plana, isométrica ou de elevação. Ao trabalhar com desenhos tridimensionais (3D), a menos que seu desenho seja muito simples, gere o esboço de guardanapo a partir de uma projeção, seção ou elevação de linha oculta bidimensional (2D). Para obter mais informações, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347, Seções na página 3213 e Trabalhando com elevações na página 3283.

1 Abra uma paleta de ferramentas que contém uma ferramenta de esboço de guardanapo.

Machine Translated by Google

Uma ferramenta de esboço de guardanapo está localizada com as ferramentas auxiliares no catálogo de ferramentas de estoque. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Selecione uma ferramenta de esboço de guardanapo.

3 Selecione os objetos a serem incluídos no esboço do guardanapo e pressione *ENTER.*

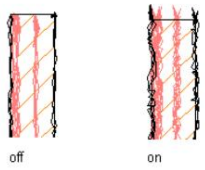
4 Insira um nome para o bloco criado do esboço do guardanapo.

5 Especifique um formato de linha para gerar a geometria do esboço do guardanapo:

Se você quiser…	**Então…**
trace os objetos uma vez para criar a aparência de uma imagem mais precisa esboço	selecione Apertado.
trace os objetos duas vezes para criar um select Loose. esboço mais solto	
trace os objetos três vezes para criar um esboço bem solto	selecione bagunçado.

6 Desmarque Estender linhas de croqui nos cantos se não quiser linhas estendidas para aparecer no esboço do guardanapo.

Estendendo linhas de esboço nos cantos



7 Em Escala de plotagem pretendida, selecione a escala na qual pretende plotar o esboço ou selecione Outro e insira uma escala personalizada.

8 Clique em OK.

A geometria do esboço do guardanapo é gerada e colocada como uma referência de bloco sobre os objetos de desenho que você selecionou. Use o comando Mover para realocar a referência do bloco de esboço no desenho ou recortar e colar em um novo desenho.

Machine Translated by Google

Editando um esboço de guardanapo

Use este procedimento para editar a referência de bloco gerada ao criar um esboço de guardanapo. Para obter mais informações sobre como editar referências externas, consulte “Editar objetos selecionados em desenhos e blocos referenciados” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

1 Selecione o esboço do guardanapo que deseja editar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar bloco no local.

A caixa de diálogo Edição de referência é aberta. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo de edição de referência” na Ajuda do AutoCAD.

2 Selecione a referência a editar, se necessário.

3 Especifique como os objetos aninhados no esboço do guardanapo são selecionados:

Se você quiser…	**Então…**
fazer alterações nas linhas do esboço ou em qualquer componente do objeto a partir do qual o esboço foi desenhado	select Selecionar automaticamente todos os objetos aninhados.
trabalhar com objetos aninhados específicos dentro de um esboço de guardanapo, como um padrão de hachura	selecione Solicitar para selecionar objetos aninhados.

4 Especifique as configurações de bloqueio para o esboço do guardanapo:

Se você deseja…	**Então…**
permitir que alterações sejam feitas em objetos diferentes daqueles selecionados como seu conjunto de trabalho	selecione a guia Configurações e desmarque Bloquear objetos que não estão no conjunto de trabalho.
impedir que alterações sejam feitas em objetos diferentes daqueles selecionados como seu conjunto de trabalho	selecione a guia Configurações e selecione Bloquear objetos que não estão no conjunto de trabalho.

Para obter informações sobre a guia Configurações, consulte “Caixa de diálogo Editar referência” na Ajuda do AutoCAD.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

A referência de bloco que representa o esboço do guardanapo é destacada em seu desenho.

6 Faça alterações na referência do bloco como faria em qualquer desenho objeto.

7 Clique na guia Inserir ÿ painel Editar referência ÿ Salvar.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Projetando com Objetos arquitetônicos

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Ferramentas Gerais de Objetos 19

Os tópicos a seguir descrevem comandos que são comuns para a maioria dos tipos de objeto.

O Painel Geral

O painel Geral nas guias contextuais de cada objeto contém comandos que são comuns para a maioria dos tipos de objeto.

Selecionando Objetos Semelhantes

Você pode selecionar todos os objetos em um desenho que tenham o mesmo tipo de objeto, estilo e camada como um ou mais objetos pré-selecionados. Se os objetos selecionados forem de tipos diferentes, a seleção será baseada em propriedades compartilhadas.

Por exemplo, você pode selecionar todas as paredes no desenho que usam o estilo CMU-Rígido e são colocadas na camada A-Walls.

OBSERVAÇÃO As referências de bloco são selecionadas com base em sua camada e definição de bloco. Os objetos baseados em estilo são selecionados em seu estilo.

1 Selecione o objeto no qual basear os critérios de pré-seleção.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Select Similar .

Todos os objetos que correspondem ao tipo, estilo e camada do objeto são adicionados ao conjunto de seleção. Agora você pode fazer alterações no conjunto de seleção, por exemplo, na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

O Visualizador de Objetos

O Object Viewer permite visualizar objetos em seu desenho com diferentes estilos visuais, direções de exibição e configurações de exibição sem alterar a exibição da área de desenho.

1 Selecione o objeto que deseja exibir no Object Viewer.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Object Viewer .

Para obter mais informações, consulte Visualizador de objetos na página 1097.

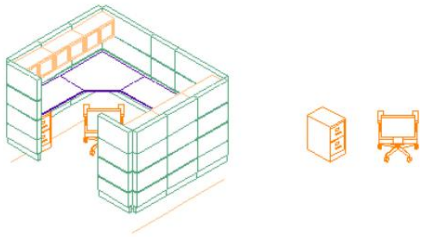
Isolar e ocultar objetos

Você pode criar uma vista de desenho temporária onde apenas objetos selecionados (isolados) aparecem. Ao terminar, você pode descartar a vista ou salvar o desenho nessa vista.

Existem 2 maneiras básicas de criar uma exibição apenas com objetos selecionados:

ÿ Selecione os objetos a serem exibidos: você pode selecionar (isolar) objetos e exibir só aqueles

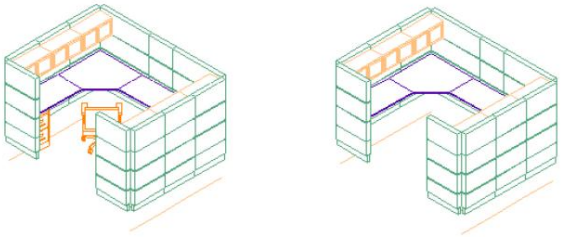
Isole a cadeira e o armário



ÿ Ocultar objetos: você pode ocultar os objetos que não deseja incluir na exibição atual

Machine Translated by Google

Escondendo cadeira e armário



Isolando Objetos

Você pode selecionar (isolar) objetos e criar uma exibição temporária que inclua apenas esses objetos.

1 Selecione os objetos que deseja exibir, por exemplo, uma parede.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Isolate Objects

menu suspenso ÿ Isolar objetos .

3 DICA Você também pode usar o ícone no status da janela de desenho para isolar objetos. Um ícone vermelho) significa que já existem objetos (isolado.

4 Se precisar refinar o conjunto de seleção, selecione os objetos desejados e clique na guia <Object> painel ÿ General ÿ Isolate Objects

menu suspenso ÿ Isolar objetos de novo.

Quando você termina o isolamento do objeto, conforme descrito em Finalizando a vista de isolamento do objeto em um desenho na página 1120, todos os objetos são exibidos novamente.

Escondendo Objetos

Você pode ocultar objetos temporariamente no desenho.

1 Selecione os objetos que deseja ocultar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Isolate Objects

menu suspenso ÿ Ocultar objetos .

3 DICA Você também pode usar o ícone no status da janela de desenho para esconder objetos. Um ícone vermelho (oculto.) significa que já existem objetos

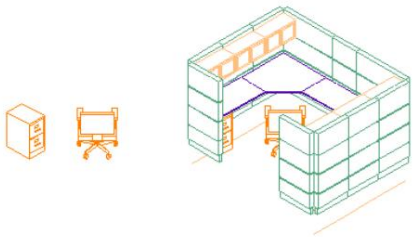
4 Se precisar refinar o conjunto de seleção, selecione os objetos desejados e clique na guia <Object> painel ÿ General ÿ Isolate Objects

menu suspenso ÿ Ocultar objetos de novo.

Finalizando a vista de isolamento de objeto em um desenho

Para reexibir todos os objetos no desenho, a vista de isolamento do objeto deve ser descartada.

Restaurando todos os objetos em um desenho



1 Selecione qualquer objeto na exibição atual.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Isolate Objects

menu suspenso ÿ Isolamento final .

DICA Você também pode usar o ícone no status da janela de desenho para finalizar a vista de isolamento do objeto.

Salvando Objetos Isolados

Você pode salvar um desenho no qual o isolamento de objeto está ativo no momento. Na próxima vez que você abrir o desenho, ele será exibido com as configurações de isolamento definidas.

Machine Translated by Google

Por exemplo, você pode salvar uma configuração de vista específica para distribuir o arquivo a um empreiteiro que precisa ver apenas uma parte específica do desenho. Você também pode salvar uma configuração de vista específica em um desenho usado como referência externa em outro desenho.

1 Isole e oculte objetos conforme necessário. (Consulte Isolando Objetos na página 1119 e Ocultando Objetos na página 1119).

2 Salve o desenho com a configuração de isolamento atual.

OBSERVAÇÃO Se você deseja distribuir um desenho com objetos isolados, certifique-se de que você e o destinatário do desenho estejam trabalhando com a mesma versão do AutoCAD Architecture. Um destinatário que está trabalhando com uma versão anterior do software, AutoCAD simples ou Object Enabler não pode exibir os objetos ocultos. Neste caso, finalize o isolamento do objeto antes de salvar e distribuir o desenho.

Isolando Objetos em Referências Externas

Ao trabalhar em desenhos com referências externas, observe os seguintes pontos:

ÿ Você pode isolar uma referência externa em um desenho hospedeiro como um todo, selecionando-a e isolando-a conforme descrito em Isolando objetos na página 1119.

ÿ Você pode isolar objetos individuais em uma referência externa abrindo a referência externa, isolando e ocultando objetos conforme necessário, salvando o desenho da referência externa e, em seguida, recarregando a referência externa.

ÿ Você não pode isolar ou ocultar objetos em uma referência externa ao editá-la com REFEDIT no desenho hospedeiro. Você precisa usar XOPEN e salvar as configurações de Hide/Isolate desejadas dentro da referência externa.

ÿ Você não pode reexibir objetos ocultos em uma referência externa ao editá-la com REFEDIT no desenho hospedeiro. Você precisa usar XOPEN e salvar as configurações de Hide/Isolate desejadas dentro da referência externa.

Editando Objetos em Vistas Temporárias

Você pode especificar uma seleção de objetos em um desenho e visualizá-los e editá-los em uma seção temporária, elevação ou vista de planta. O UCS será alinhado à vista temporária enquanto você o estiver editando.

Por exemplo, se estiver trabalhando em um projeto com uma parede angular e quiser adicionar um modificador de corpo em uma vista de elevação, você pode alternar para uma elevação temporária, adicionar o detalhe e sair da elevação. Você está de volta ao seu

Machine Translated by Google

vista de trabalho, e você deve salvar quaisquer modificações neste ponto. Você também pode usar para observar as extremidades de uma abertura na parede em uma vista de seção temporária ou adicionar uma linha de seção através de objetos em um ângulo.

As seguintes etapas de alto nível são necessárias para exibir e editar um objeto em uma exibição temporária:

ÿ Selecionar objetos

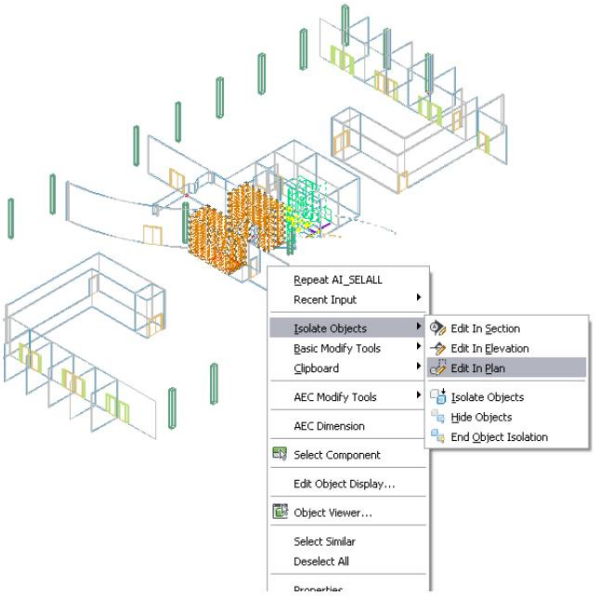
ÿ Gerar seção temporária, elevação ou vista de planta

ÿ (Opcional) Editar objetos na exibição

ÿ Ignorar exibição temporária

ÿ (Opcional) Salve as alterações nos objetos

Selecionando objetos para exibição temporária



Editando objetos em uma vista de seção temporária

Você pode selecionar objetos para visualizar e editar em uma vista de seção temporária. A vista de seção não é mantida após a conclusão das edições.

1 Selecione os objetos que deseja visualizar em uma vista de corte.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Edit In View

menu suspenso ÿ Editar na seção .

3 Especifique o primeiro e o segundo pontos para a linha de corte ou pressione *ENTER* para alterar o UCS.

4 Especifique a extensão da seção.

5 Modifique os objetos na vista de seção.

6 Clique na barra de ferramentas Edit in View para sair do temporário na seção.

7 Salve as alterações em seu desenho.

Editando objetos em uma vista de elevação temporária

Você pode selecionar objetos para visualizar e editar em uma vista de elevação temporária. A vista de elevação não é mantida após a conclusão das edições.

1 Selecione os objetos que deseja visualizar em uma vista de elevação.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Edit In View

menu suspenso ÿ Editar na elevação **3** .

Selecione o trabalho de linha, a face de um objeto ou um ponto de referência para a direção da vista.

4 Especifique as extensões da elevação.

5 Modifique os objetos na vista de elevação.

6 clique na barra de ferramentas Edit in View para sair do temporário elevação.

7 Salve as alterações em seu desenho.

Editando objetos em uma vista de planta temporária

Você pode selecionar objetos para visualizar e editar em uma vista de planta temporária. A vista de planta não é mantida após a conclusão das edições.

1 Selecione os objetos que deseja visualizar em uma vista de planta temporária.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Edit In View

menu suspenso ÿ Editar no plano

Machine Translated by Google

3 Selecione o trabalho de linha, a face de um objeto ou um ponto de referência para a direção da vista.

4 Modifique os objetos na vista de planta.

5 Clique na barra de ferramentas Edit in View para sair do temporário em plano.

6 Salve as alterações em seu desenho.

Adicionando objetos do mesmo tipo do objeto selecionado

Quando você tem um objeto no desenho, pode selecioná-lo e criar novos objetos do mesmo tipo com base na seleção. Isso economiza o tempo necessário para navegar até a paleta de ferramentas e selecionar novamente a ferramenta correta.

1 Selecione o objeto do qual deseja mais instâncias.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Add Selected 3 .

Prossiga para criar novos objetos do mesmo tipo.

Editando Estilos de Objeto

Quando você seleciona um objeto, a guia contextual dá acesso à edição do estilo do objeto.

Editando o estilo do objeto selecionado

1 Selecione o objeto.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Edit Style.

As propriedades de estilo do objeto selecionado são exibidas. Você pode editá-los conforme necessário.

A faixa de opções também permite acessar outros estilos do mesmo tipo.

Editando outros estilos do mesmo tipo

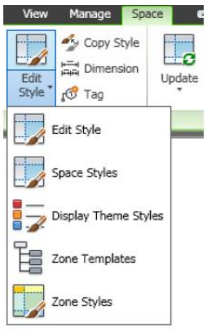
1 Selecione o objeto.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ <Object> Estilos.

Machine Translated by Google

Isso abre o Gerenciador de estilo com apenas estilos para esse tipo de objeto exibido, por exemplo, apenas estilos de parede ou estilos de porta. Você pode editá-los conforme necessário.

Dependendo do objeto selecionado, você poderá acessar não apenas os estilos desse objeto, mas também os estilos de objetos que atuam como objetos de suporte. Por exemplo, quando você seleciona um espaço, pode acessar estilos de espaço, estilos de zona, modelos de zona e estilos de tema de exibição.



Acessando tipos de estilo de suporte na faixa de opções

1 Selecione o objeto.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style e selecione o tipo de estilo desejado.

Copiar e atribuir um estilo de objeto

O painel Geral da guia contextual de um objeto permite criar uma cópia do estilo atualmente usado e atribuí-lo ao objeto.

1 Selecione o objeto para o qual deseja criar um novo estilo.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Copy Style .

Para obter mais informações, consulte Criando um estilo a partir de um objeto na página 861.

Dimensionando um objeto

Na guia contextual de um objeto, você pode adicionar uma dimensão AEC ao objeto.

Machine Translated by Google

1 Selecione o objeto que deseja dimensionar.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Dimension .

Para obter mais informações, consulte Dimensões AEC na página 3349.

Marcando um objeto

Para alguns objetos, você pode adicionar uma tag de sua guia contextual.

OBSERVAÇÃO Mais tags estão disponíveis na guia Anotar ÿ painel Scheduling, na paleta de ferramentas Tags e no Navegador de conteúdo.

1 Selecione o objeto que deseja marcar.

2 Clique na guia <Object> ÿ painel General ÿ Tag .

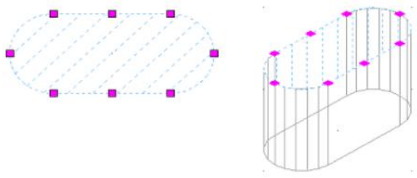
Para obter mais informações sobre como marcar objetos, consulte Agendar tags na página 3716.

Editando os componentes do objeto no local

Editar no local é um modo de edição especial em que componentes de objeto baseados em polilinha ou perfil podem ser editados diretamente na tela, enquanto outros recursos de edição no desenho são limitados. Por exemplo, quando você está no modo de edição no local, pode alterar uma tampa de parede, mas não pode salvar e fechar o desenho.
Ao sair do modo de edição no local, você pode escolher se as alterações devem ser descartadas, substituir a definição de componente existente ou ser salvas como uma nova definição.

Quando você entra no modo de edição no local, um perfil temporário é desenhado ao redor do objeto ou componente que está sendo editado.

Perfil de edição no local do elemento de massa extrudado

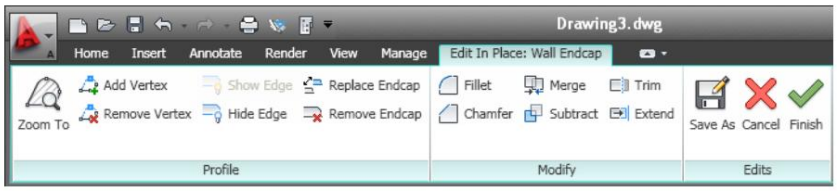


Machine Translated by Google

O modo de edição no local é caracterizado pelas seguintes alterações na interface do usuário:

ÿ Na faixa de opções, a guia contextual Editar no local para o componente selecionado é exibido.

Guia Editar no local para extremidades de parede



ÿ Clicar com o botão direito do mouse em um componente de objeto editável exibe um menu de contexto com comandos para editar o componente e para sair do modo de edição no local.

ÿ Componentes de objetos editáveis são exibidos com uma cor diferente e incubação. Você pode alterar a exibição dos componentes alterando a cor, a espessura de linha e a hachura. Para obter mais informações, consulte Alterar a exibição dos componentes do objeto no modo Editar no local na página 1132.

ÿ Vários comandos, como fechar ou salvar o desenho, são desativados enquanto o modo de edição no local está ativo. Para acessá-los, primeiro você deve sair do modo de edição no local.

Às vezes, várias entidades editadas no local são criadas em uma única sessão. Este é o caso de paredes que possuem múltiplas varreduras ou modificadores, ou para lajes de telhado e lajes que possuem tanto uma fachada quanto um perfil de intradorso. Você pode fazer alterações em todos eles durante a sessão. Quando você sai do modo de edição no local, todas as alterações são salvas ou descartadas.

Machine Translated by Google

Editando componentes baseados em polilinhas no local

Os seguintes objetos no AutoCAD Architecture podem ter componentes personalizados com base em polilinhas:

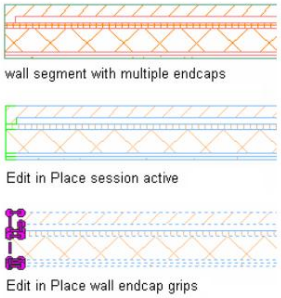
ÿ Paredes: tampas de parede e tampas de abertura

ÿ Paredes/paredes de cortina: linhas de telhado e piso

ÿ Paredes: modificadores de plano

Os componentes baseados em polilinhas de um objeto podem ser editados no local. Durante a sessão de edição no local, a polilinha selecionada é isolada para edição para que você possa realizar alterações em sua forma, como edição de alça ou adição e remoção de pontos de vértice.

Visualizando alças de acabamento de parede Edit in Place



Você pode modificar os componentes baseados em polilinhas de uma parede em vistas de planta bidimensionais (2D) ou em vistas de modelo tridimensionais (3D).

Quando você edita um componente em uma vista 3D, o UCS é alinhado ao componente, para que você possa facilmente adicionar ou remover vértices e editar com alças o componente.

Os comandos para editar objetos baseados em polilinha variam, dependendo do tipo de componente. Por exemplo, uma tampa de parede possui comandos para adicionar e remover vértices e ocultar e substituir componentes da tampa; uma linha de telhado de parede ou linha de piso tem comandos para adicionar empenas e degraus e projetar as linhas de telhado e piso em uma polilinha. Para obter instruções sobre como atribuir e editar um componente de objeto baseado em polilinha no local, consulte os seguintes locais:

ÿ Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359

ÿ Trabalhando com modificadores de parede na página 1254

Machine Translated by Google

ÿ Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede na página 1215

ÿ Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede cortina na página 1545

Editando Componentes de Objeto Baseados em Perfil no Local

Você pode editar objetos baseados em perfil e componentes de objeto no local. Você pode alterar a forma do perfil, adicionar e remover anéis e, para alguns perfis, mover o ponto de inserção.

Os seguintes objetos são baseados em perfil ou podem ter componentes baseados em perfil que podem ser editados no local:

ÿ elementos de massa extrudados

ÿ elementos de massa de revolução

ÿ bordas de lajes e lajes de cobertura (fáscias e intradorsos)

ÿ molduras de portas

ÿ molduras de janelas

ÿ quadros de abertura

ÿ dobradiças de porta/janela

ÿ corrimãos, corrimãos, trilhos inferiores e postes

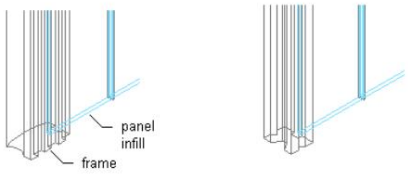
ÿ molduras e montantes da parede cortina/parede cortina

ÿ molduras e montantes de montagem de portas/janelas

ÿ varreduras de parede

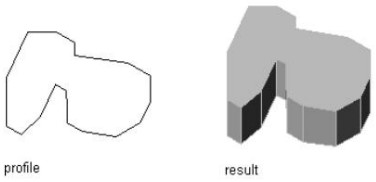
OBSERVAÇÃO O recurso de edição no local para os objetos na lista está disponível apenas se um ou mais componentes do objeto forem baseados em perfis.

Exemplo 1: molduras de parede cortina baseadas em perfil

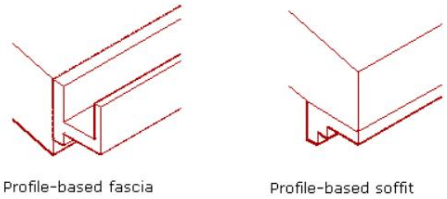


Machine Translated by Google

Exemplo 2: elemento de massa extrudado de um perfil



Exemplo 3: painel frontal e intradorso de laje de cobertura com perfil



Para obter instruções sobre como editar perfis no local, consulte Editando um perfil no local na página 2824.

Edição no local: casos especiais

Há vários casos especiais em que você pode usar o modo de edição no local.

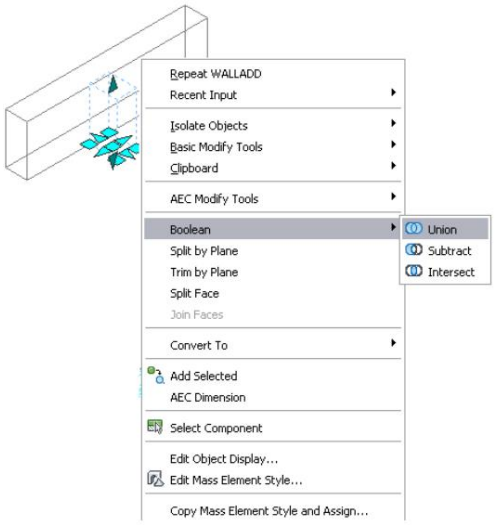
Modificadores de corpo de parede 3D

Você pode adicionar um modificador 3D a um corpo de parede e editá-lo no local. Os modificadores de corpo usam a geometria tridimensional (3D) de um objeto, como um elemento de massa ou um grupo de massa, para adicionar, subtrair ou substituir completamente um componente em uma parede.

Ao editar o modificador de corpo no local, você pode alterar a forma do modificador com alças e usar comandos booleanos para adicionar ou remover outros objetos do modificador de corpo.

Machine Translated by Google

Editando um modificador de corpo no lugar



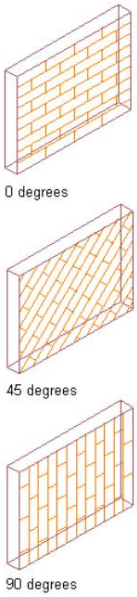
Para obter instruções sobre como adicionar e editar um modificador de corpo, consulte Trabalhando com modificadores de corpo na página 1270.

Editando hachuras de material no local

Você pode fazer alterações na hachura da superfície de um objeto com o modo de edição no local, se a hachura da superfície vier de um material. Ao contrário dos outros modos de edição no local, você não altera a forma de um objeto, mas a exibição da hachura em uma face de objeto específica.

Machine Translated by Google

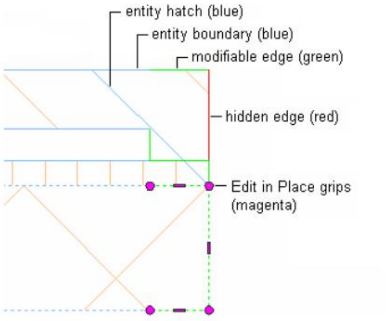
Alterando a rotação da hachura com edição no local



Para obter instruções detalhadas, consulte Substituindo a hachura da superfície em objetos individuais na página 895.

Alterando a exibição dos componentes do objeto na edição no local Modo

Quando você entra na sessão de edição no local, é criado um perfil temporário que permite editar uma polilinha ou um componente baseado em perfil de um objeto. Esse perfil tem diferentes subcomponentes dos quais você pode alterar a exibição.



Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de borda e limite

1 Entre em uma sessão de edição no local, conforme descrito em Editando um perfil no Coloque na página 2824, trabalhando com modificadores de corpo na página 1270 e substituindo a hachura de superfície em objetos individuais na página 895.

2 Selecione o perfil temporário, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar objeto Mostrar.

3 Dependendo se as alterações de exibição devem ser válidas para todos os perfis editados no local no desenho ou apenas para o perfil selecionado, escolha uma destas opções: ÿ Para fazer alterações de

exibição globalmente no desenho para todos perfis, verifique se Drawing Default está selecionado para Display Property source e se a caixa de seleção Object override não está selecionada.

ÿ Para fazer alterações apenas no perfil atualmente selecionado, selecione a caixa de seleção Substituição de objeto.

4 clique .

5 Na guia Camada/Cor/Tipo de linha, altere as propriedades da seguintes componentes: ÿ

Entidade: este componente controla a exibição do objeto no qual você edita um componente no local. Por exemplo, se você editar uma tampa de parede no local, este componente de exibição controlará o limite da parede.

ÿ Hachura: este componente de exibição controla as propriedades de camada/cor/tipo de linha da hachura do perfil temporário. Isso é independente de quaisquer hachuras atribuídas ao próprio objeto e será exibido apenas no modo de edição no local.
Por padrão, esse componente está desativado.

ÿ Aresta modificável: este componente de visualização controla a visualização das arestas ativas do perfil modificáveis.

ÿ Borda oculta: controla a exibição das bordas do objeto que estão ocultas. Quando você oculta uma aresta e sai do modo de edição no local, ela não será exibida. Quando você está no modo de edição no local, ele é exibido como uma linha vermelha.

Machine Translated by Google

Alterando a cor das alças de edição no local

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Editor AEC.

3 Em Unselected Grip Colors, altere a cor de Style para o cor desejada.

Restrições de Objeto AEC

No AutoCAD Architecture, restrições dimensionais e geométricas podem ser aplicadas a objetos AEC quando você está trabalhando em uma vista de planta 2D. As restrições de objeto AEC são versões aprimoradas das restrições do AutoCAD, fornecendo a você funcionalidade adicional na interação entre objetos AEC. Em geral, as restrições de objeto AEC suportam a seleção inicial da entidade do objeto em vez da seleção do ponto.

Os seguintes objetos AEC suportam restrições:

ÿ Paredes

ÿ Grades de coluna

ÿ Colunas

ÿ Vigas

ÿ Paredes cortina

ÿ Elementos de massa

ÿ Blocos de múltiplas visualizações

Exemplos do uso de restrições para objetos AEC incluem a restrição de paredes externas a uma grade de coluna usando as restrições Fix e Horizontal, alinhando a linha central de uma parede cortina com uma grade de coluna usando a restrição Aligned e ancorando 2 grades de coluna junto com a restrição Coincident.

As seguintes restrições de objeto AEC podem ser aplicadas aos objetos AEC apropriados:

Restrições geométricas	Restrições dimensionais
Coincidente	alinhado

Machine Translated by Google

Restrições geométricas	Restrições dimensionais
Vertical	Angular
Colinear	Radial
Horizontal	Distância
Consertar	Diâmetro
Paralelo	
Perpendicular	
Concêntrico	
Simétrico	
Tangente	
Igual	
Suave	

Todas as restrições do AutoCAD são suportadas pelos objetos AEC apropriados, mas os recursos AUTOCONSTRAINT e Infer Constraints não são.

Quando você seleciona um dos objetos AEC que suportam restrições, o painel Paramétrico na guia contextual da faixa de opções exibe as restrições disponíveis para o objeto selecionado.

Painel paramétrico

OBSERVAÇÃO As restrições que têm uma aplicação limitada ao objeto AEC selecionado não são exibidas no painel Paramétrico.

Diferentes objetos AEC têm diferentes opções de seleção ao trabalhar com restrições de objeto AEC. As restrições Coincidente e Fixa são apenas restrições de ponto, mas as outras restrições de objeto AEC permitem que você selecione várias entidades de objeto para restringir.

Machine Translated by Google

Por exemplo, você pode escolher

ÿ borda ou linha central de um segmento de parede para restringir.

ÿ a borda do objeto, eixo X ou Y ou borda da caixa delimitadora de um elemento de massa para restringir.

ÿ a aresta do objeto, centróide ou aresta da caixa delimitadora de um membro estrutural para restringir.

Conforme você seleciona o objeto AEC para restringir, pressione *TAB* para percorrer suas opções. Entidades de objeto selecionáveis válidas são realçadas com uma linha vermelha.

Trabalhando com a restrição Coincidente

A restrição Coincidente restringe 2 pontos para coincidir. Os pontos restritos podem estar diretamente em um objeto AEC ou na extensão de um objeto AEC.
A restrição Coincidente também funciona entre objetos AEC apropriados e objetos do AutoCAD, como um segmento de parede e uma linha.

Use uma restrição Coincidente para ancorar grades de 2 colunas juntas.

1 Selecione uma grade de coluna.

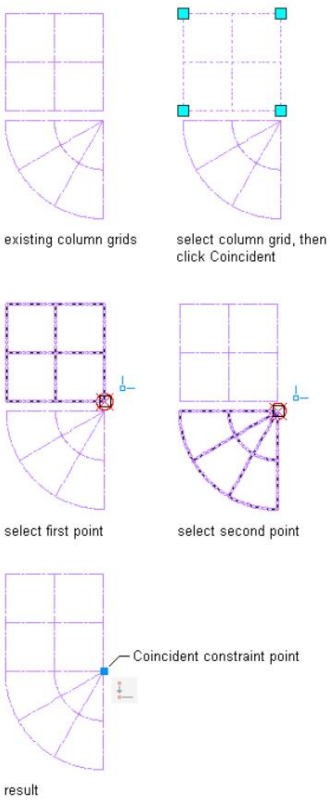
2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Paramétrico ÿ Coincidente **3** .

Selecione um ponto de canto na primeira grade de coluna para restringir.

O ponto selecionado é mostrado com um círculo vermelho e um X no centro.

Machine Translated by Google

4 Selecione um ponto de canto correspondente na grade da segunda coluna para restringir.



Quando você move uma das grades de coluna, a outra se move com ela. Você também pode girar uma das grades de coluna sobre o ponto de restrição Coincidente. Para restringir totalmente ambas as grades, adicione outra restrição Coincidente ao outro canto da grade da coluna.

Trabalhando com a Restrição Vertical

A restrição Vertical restringe linhas ou pares de pontos em objetos AEC para ficarem paralelos ao eixo Y do UCS atual. Quando você especifica 2 pontos para restringir verticalmente, o segundo ponto torna-se vertical ao primeiro ponto.

Use uma restrição Vertical para realinhar um segmento de parede cortina verticalmente.

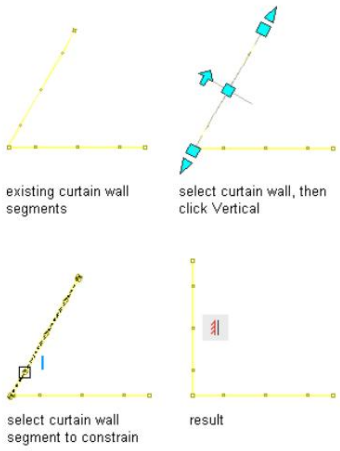
1 Selecione o segmento da parede cortina.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Paramétrico ÿ Vertical **3** .

Especifique um ponto no segmento da parede cortina próximo à extremidade que deseja que permaneça fixo.

A extremidade do segmento da parede cortina mais próxima do ponto especificado torna-se o ponto pivô.



Trabalhando com a restrição colinear

A restrição Collinear alinha um objeto AEC com outro. O segundo objeto AEC selecionado é feito colinear com o primeiro objeto AEC selecionado. Você pode alinhar arestas ou linhas centrais de objetos AEC conforme necessário. A restrição Collinear também funciona entre objetos AEC apropriados e objetos do AutoCAD, como uma grade de coluna e uma linha.

Use uma restrição Collinear para alinhar a linha central de uma parede com uma linha de grade de coluna.

1 Selecione a grade da coluna.

2 Clique na guia Grade da coluna ÿ painel Paramétrico ÿ Colinear **3** Passe o cursor sobre a linha da grade da coluna. .

A linha de grade é destacada com uma linha vermelha.

4 Selecione a linha de grade vermelha.

5 Passe o cursor sobre a borda do segmento de parede.

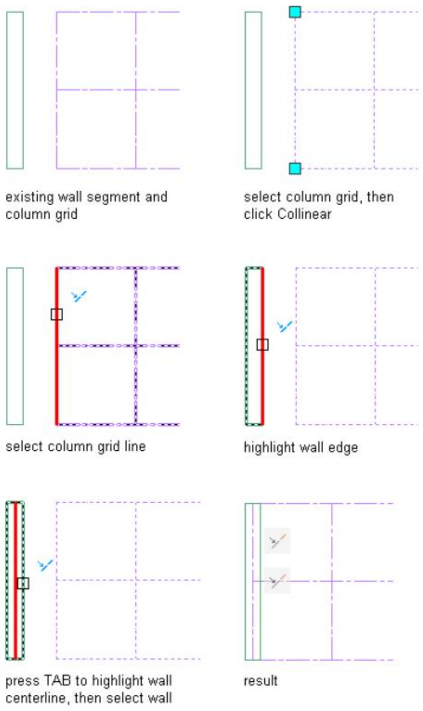
A borda do segmento da parede é destacada com uma linha vermelha.

Machine Translated by Google

6 Pressione *TAB* para realçar a linha central da parede.

A linha central do segmento de parede é destacada com uma linha vermelha.

7 Selecione o segmento de parede.



Use uma restrição Collinear para alinhar a aresta de um elemento de massa com a aresta de um segmento de parede.

1 Selecione o elemento de massa.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Paramétrico ÿ Colinear **3** Passe .

o cursor sobre a aresta do elemento de massa.

A borda superior do elemento de massa é destacada com uma linha vermelha.

4 Pressione *TAB* para realçar os eixos X e Y do elemento de massa.

O eixo X é destacado com uma linha vermelha.

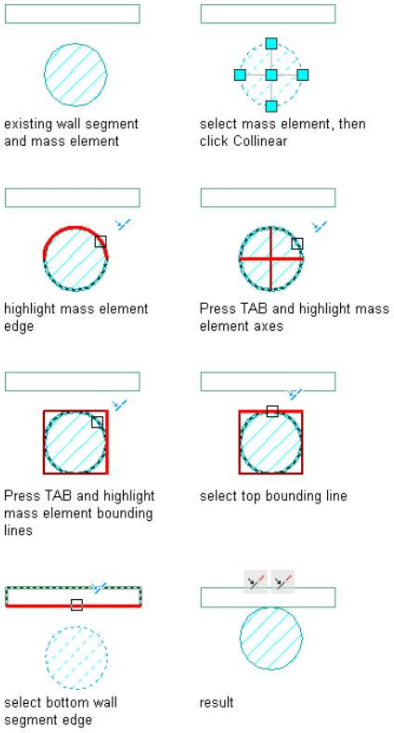
5 Pressione *TAB* para realçar a caixa delimitadora do elemento de massa.

A linha da caixa delimitadora direita é destacada com uma linha vermelha.

Machine Translated by Google

6 Selecione a linha superior da caixa delimitadora do elemento de massa.

7 Selecione a aresta inferior do segmento de parede.



Trabalhando com a restrição horizontal

A restrição Horizontal restringe linhas ou pares de pontos em objetos AEC para ficarem paralelos ao eixo X do UCS atual. Quando você especifica 2 pontos para restringir horizontalmente, o segundo ponto torna-se horizontal ao primeiro ponto.

Use uma restrição Horizontal para realinhar um segmento de parede horizontalmente.

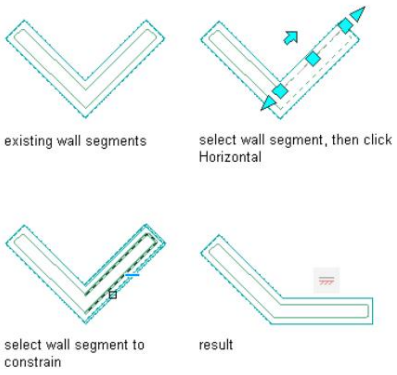
1 Selecione o segmento de parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Paramétrico ÿ Horizontal .

3 Especifique um ponto no segmento de parede próximo ao final que deseja para permanecer fixo.

Machine Translated by Google

A extremidade do segmento de parede mais próxima do ponto especificado torna-se o ponto pivô.



Trabalhando com a Restrição Fix

A restrição Fix é uma restrição de ponto que mantém a posição de um objeto AEC em seu desenho.

Use uma restrição Fix para manter a posição de um membro estrutural.

1 Selecione a coluna.

2 Clique na guia Structural Member ÿ painel Parametric ÿ Fix **3** Selecione .
a coluna a restringir.

A coluna é fixa no lugar e não pode ser movida ou girada.

Trabalhando com a restrição alinhada

A restrição Alinhada mantém a distância entre 2 elementos paralelos em 2 objetos AEC diferentes.

Use uma restrição Alinhada para manter uma distância específica entre um segmento de parede e um bloco de múltiplas vistas.

1 Selecione o bloco de múltiplas visualizações.

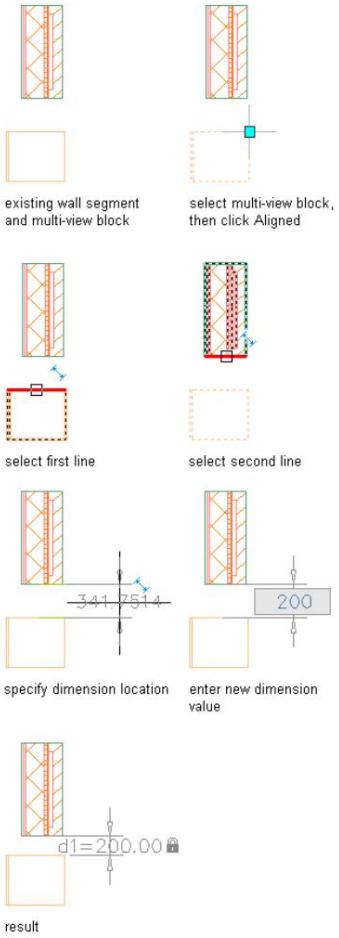
2 Clique na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Paramétrico ÿ Alinhado **3** .
Selecione a aresta do bloco de múltiplas vistas.

4 Selecione a aresta do segmento de parede.

5 Especifique a localização da dimensão.

Machine Translated by Google

6 Insira um novo valor de dimensão.



Quando você move um dos objetos AEC, a distância especificada entre eles é mantida.

Trabalhando com a restrição angular

A restrição Angular mantém um ângulo específico entre 2 objetos AEC. A restrição Angular também funciona entre objetos AEC apropriados e objetos do AutoCAD, como um segmento de parede e uma linha.

Use uma restrição Angular para manter um ângulo entre 2 segmentos de parede anexados.

Machine Translated by Google

1 Selecione o segmento de parede.

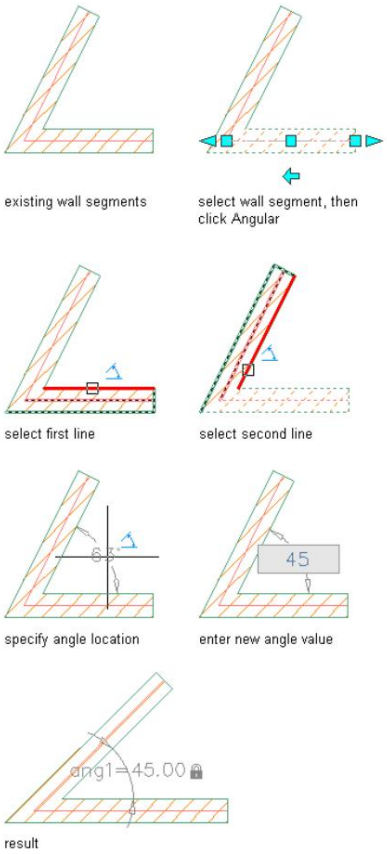
2 Clique na guia Parede ÿ painel Paramétrico ÿ Angular **3** .

Selecione a primeira aresta do segmento de parede como a linha de base do ângulo.

4 Selecione a aresta do segundo segmento de parede para restringir.

5 Especifique a localização de um ângulo.

6 Insira um novo valor de ângulo.



Quando você move um dos objetos AEC, o ângulo especificado entre eles é mantido.

Machine Translated by Google

Trabalhando com a Restrição Radial

A restrição Radial mantém um raio específico de um objeto AEC. A restrição Radial também funciona entre objetos AEC apropriados e objetos do AutoCAD, como um segmento de parede e uma linha.

Use uma restrição Radial para manter o raio de um segmento de parede em arco.

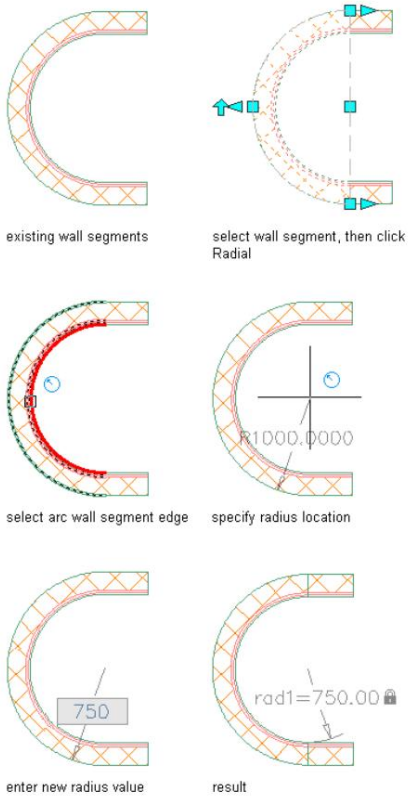
1 Selecione o segmento de parede em arco.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Paramétrico ÿ Radial **3** .

Selecione a aresta do segmento de parede em arco.

4 Especifique a localização do raio.

5 Insira um novo valor de raio.

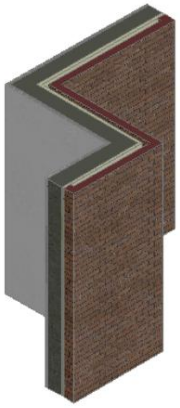


Machine Translated by Google

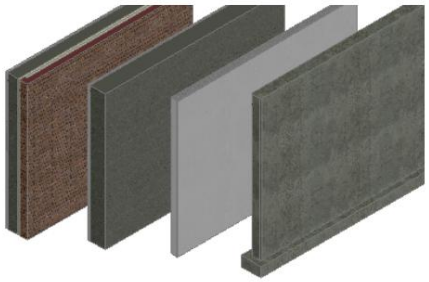
paredes

20

Uma parede é um objeto AEC que representa as características do mundo real de uma parede interna ou externa. O objeto de parede contém toda a geometria necessária para representar uma parede em visualizações bidimensionais (2D) e tridimensionais (3D).



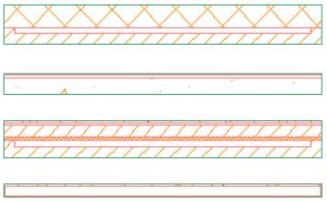
As paredes são os componentes básicos de qualquer plano de construção. Você pode criar tipos de parede muito simples que dependem de configurações padrão e adicioná-los na hora. Você também pode criar paredes complexas com diferentes componentes, materiais e extremidades 2D e 3D atribuídas, ter informações de limpeza detalhadas e conter interferências com outros objetos, como elementos de massa.



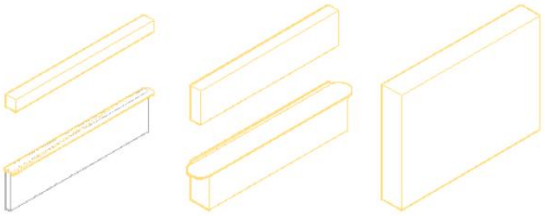
Machine Translated by Google

Uma parede tem um ou mais componentes, que são os materiais usados para construir a parede.
Alguns componentes incluem tijolo, CMU, concreto, pinos, aberturas de ar e isolamento. Os componentes das paredes também podem ter modificadores, que alteram a forma do componente ou sua superfície.

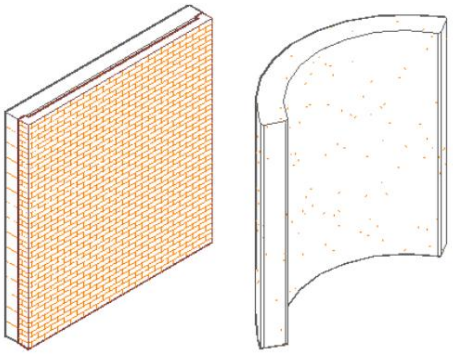
Os estilos de parede controlam a aparência dos objetos de parede. Usando estilos de parede, você pode especificar componentes, tampas, materiais e outras características para criar novos tipos de paredes, como paredes de concreto, paredes de alvenaria e paredes com cavidades de tijolo. Os catálogos fornecidos com o AutoCAD Architecture incluem exemplos de estilos de paredes para tipos de paredes comuns, como paredes de concreto com sapatas ou revestimento, CMU e paredes com cavidades de tijolos e várias paredes divisórias de pinos.



Você também pode trabalhar com estilos de parede de gabinete que incluem balcões, unidades de base e unidades superiores.

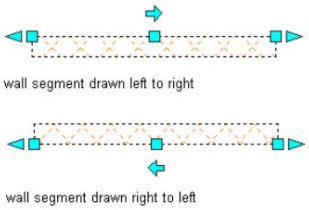


Ao adicionar uma parede a um desenho, selecione uma ferramenta de parede e especifique os pontos que definem cada segmento de parede. Uma parede pode ter segmentos retos e curvos.

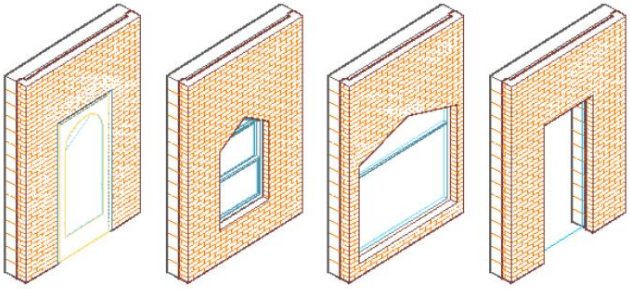


Machine Translated by Google

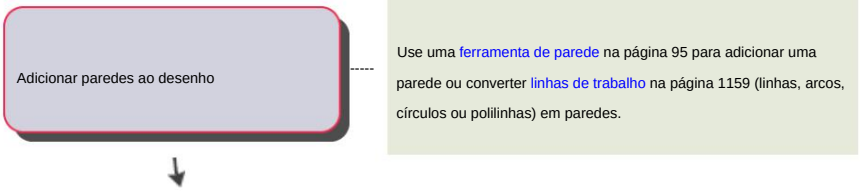
A direção da parede é significativa para algumas modificações nas paredes. Os estilos de parede de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture foram criados com a intenção de posicionar as paredes do perímetro no sentido horário. Depois de colocar uma parede, você pode determinar a direção da parede selecionando a parede. A alça de direção da parede indica a direção da parede. Você também pode inverter a direção de uma parede.



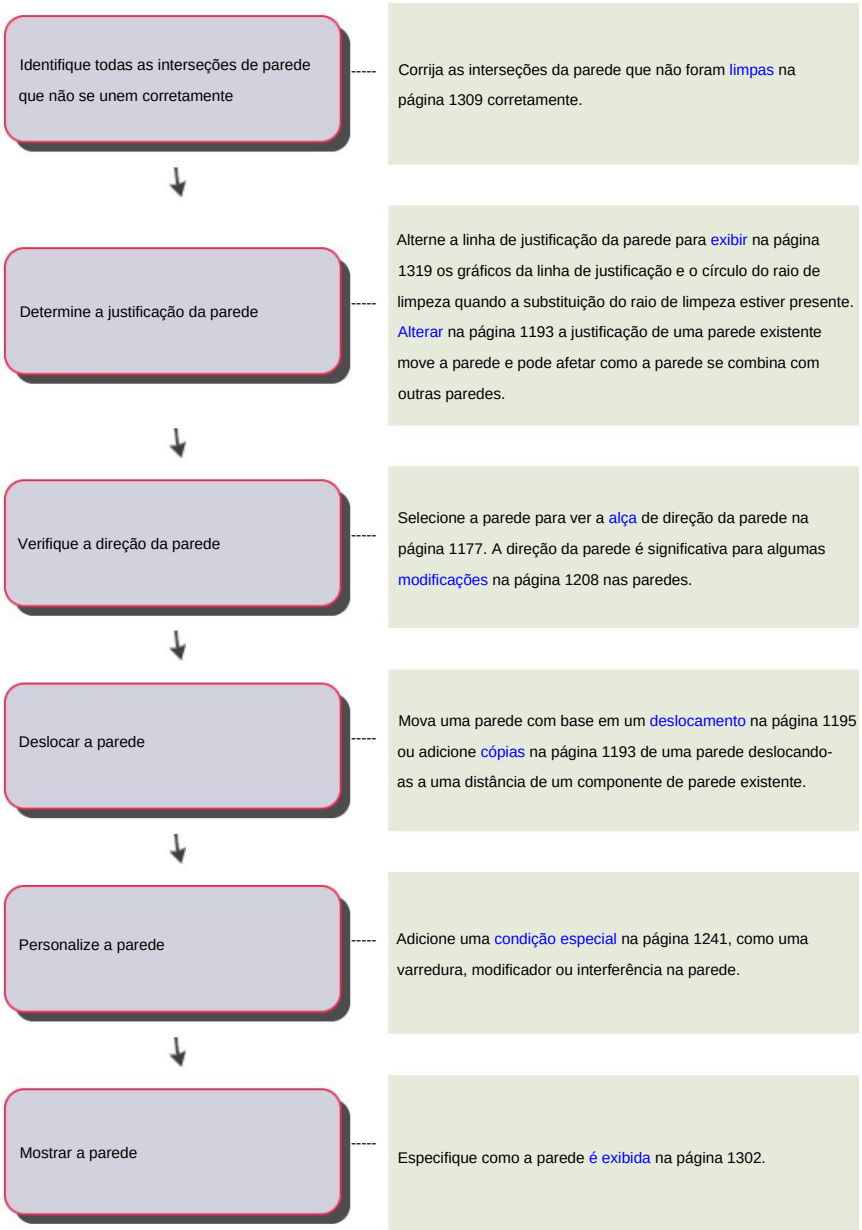
Quando você adiciona portas, janelas, montagens de porta/janela e aberturas a uma parede, a parede se ajusta automaticamente para acomodar o objeto e adiciona tampas quando necessário. Por padrão, esses objetos são ancorados na parede e permanecem com a parede se você movê-la. Se você remover um objeto de uma parede, a parede se repara no espaço onde o objeto estava localizado.



Fluxo de trabalho para adicionar paredes



Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Paredes de desenho

Desenhe segmentos de parede retos ou em arco, altere a orientação ou justificação de um segmento de parede enquanto o desenha ou reposicione um segmento de parede com base em um deslocamento de um componente de parede.

Para desenhar um segmento de parede reto

1 Selecione uma ferramenta de parede.

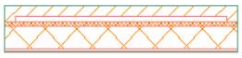
OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

3 Especifique o ponto final do segmento de parede.

specify wall segment start point

specify wall segment endpoint



result

Para desenhar um segmento de parede em arco

1 Selecione uma ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

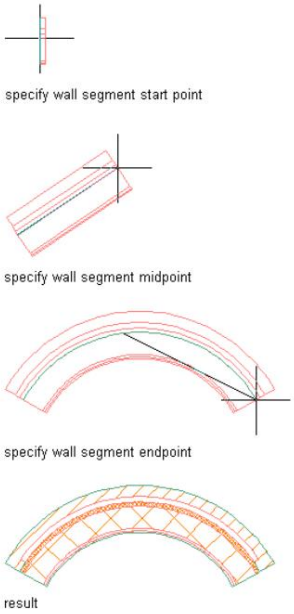
3 Na linha de comando, insira **A** para Arco.

4 Especifique o ponto médio do segmento da parede.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você tiver a Entrada dinâmica ativada na barra de status da janela do aplicativo (DYN), poderá usar cotas dinâmicas para especificar o comprimento e o ângulo da parede. Depois de clicar no ponto inicial da parede, os campos de entrada dinâmicos para o comprimento e o ângulo da parede aparecem ao redor da visualização da parede. Insira os valores conforme desejado e use a tecla TAB para alternar entre os campos de entrada.

5 Especifique o ponto final do segmento de parede.



Para alterar a orientação da parede

1 Selecione uma ferramenta de parede.

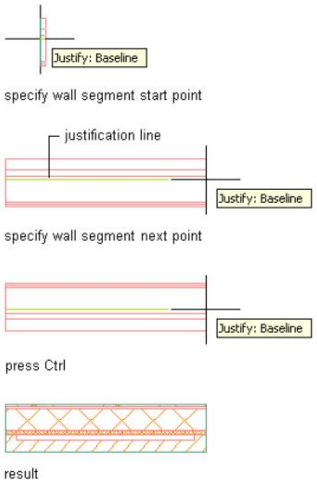
OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

3 Pressione *CTRL* para inverter a orientação do segmento de parede.

Machine Translated by Google

4 Especifique o ponto final do segmento de parede.



Para alterar a justificação da parede

Você pode inserir **J** na linha de comando para iniciar a troca da justificação ou pode pressionar *CTRL* para alternar entre as opções de justificação.

1 Selecione uma ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

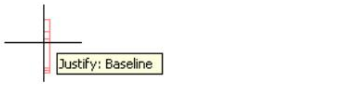
2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

3 Na linha de comando, insira **J** para Justificação e faça o seguinte: **Se**

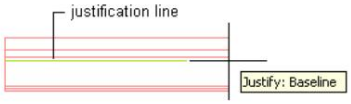
você quiser mudar a justificativa- Então, na linha de comando... ação para...	
Esquerda	...insira J, depois insira L.
Centro	...insira J, depois insira **C**
Certo	...insira J, depois insira **R**
Linha de base	...inserir J, então inserir **B**

Machine Translated by Google

4 Especifique o ponto final do segmento de parede.



specify wall segment start point

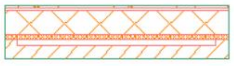


specify wall segment next point

enter J, press Enter, enter L

enter J, press Enter, enter C

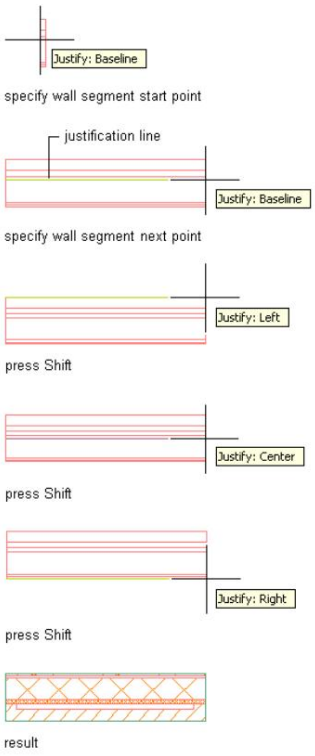
enter J, press Enter, enter R



result

Machine Translated by Google

Você também pode pressionar *SHIFT* para alternar entre as opções de justificação.



Para reposicionar um segmento de parede

Reposicione um segmento de parede enquanto o desenha especificando um deslocamento com base na face ou no centro de um componente de parede ou no centro geral da parede.
Quando você especifica a opção de deslocamento e move o cursor sobre o segmento de parede, linhas assistentes com uma exibição de dica de ferramenta indicam qual parte do componente de parede específico está selecionada. Uma linha sólida indica a face de um componente, uma linha tracejada indica um centro de componente e uma linha central indica o centro geral da parede.

Reposicione um segmento de parede enquanto o desenha para alinhar um determinado componente de parede com um ponto ou diretriz específico. Por exemplo, você pode querer alinhar a face externa do revestimento de tijolo de uma parede com uma linha de grade de coluna ou alinhar a face interna da CMU estrutural de uma parede com uma coluna.

Você também pode escolher qualquer ponto dentro ou fora da parede para especificar como um ponto de deslocamento para reposicionar a parede. Você pode inserir um valor na dinâmica

Machine Translated by Google

caixa de dimensão ou na paleta Propriedades, em Dimensões, insira um valor para Deslocamento e a parede moverá a distância de deslocamento inserida na direção do local do cursor para a linha de justificação atual.

1 Selecione uma ferramenta de parede.

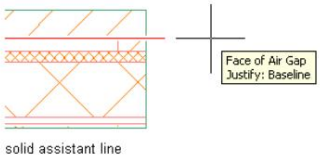
OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

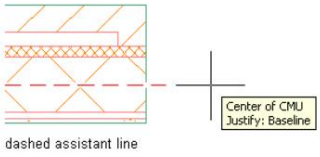
OBSERVAÇÃO Pode ser necessário alterar a orientação ou justificação do segmento de parede neste ponto para posicioná-lo corretamente antes de especificar uma distância de deslocamento.

3 Na linha de comando, insira **O** para Deslocamento ou clique com o botão direito do mouse e clique Desvio.

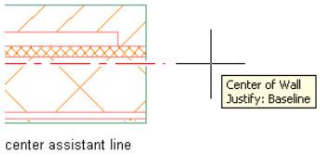
À medida que você move o cursor, as linhas do assistente são exibidas com dicas de ferramentas.



solid assistant line



dashed assistant line



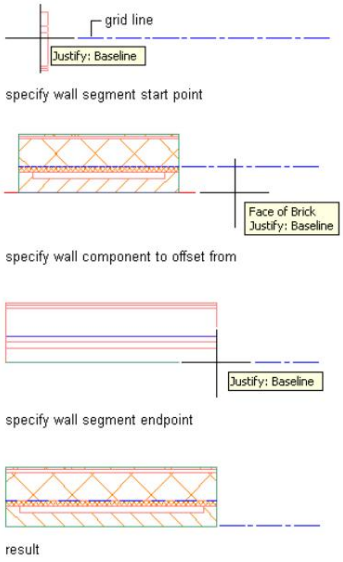
center assistant line

4 Clique para selecionar o componente de parede para compensar ou especificar um ponto fora do segmento de parede.

A linha de justificação muda para acomodar a distância de deslocamento especificada.

Machine Translated by Google

5 Especifique o ponto final do segmento de parede.



Para especificar as propriedades da parede

Use as propriedades da parede para especificar se as paredes que você desenha serão objetos delimitadores para espaços associativos, parâmetros de limpeza e dimensões.

1 Selecione uma ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

2 Especifique o ponto inicial do segmento da parede.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Selecione um estilo de parede.

5 Em Bound Spaces, defina se esta parede pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar 3 opções aqui:

ÿ Sim: esta parede pode ser usada como objeto delimitador para associações espaços.

ÿ Não: esta parede não pode ser usada como objeto delimitador para associação espaços.

Machine Translated by Google

ÿ Por estilo: esta parede usará as configurações delimitadoras da parede
estilo.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

6 Selecione Sim para Limpar automaticamente se quiser que a parede seja limpa com outras paredes e selecione um grupo de limpeza.

7 Expandir Dimensões.

8 Especifique as dimensões da

parede: **Se você deseja …**	**Então …**
especificar a espessura da parede	insira um valor para Largura. Se a largura for não disponível, o estilo de parede que você se selecionado determina a largura do parede.
especifique a altura da parede a partir de insira um valor para Altura da base. o chão até o teto	
especifique o comprimento da parede a partir de insira um valor para Comprimento. o início e os pontos finais	

9 Especifique a justificação da parede, que coloca a parede em relação aos pontos especificados e a direção na qual você desenha a parede:

Se você quiser …	**Então …**
especificar pontos que definem o lado esquerdo da parede	selecione Esquerda para Justificar.
especifique os pontos que definem a direita, selecione Right para Justify. lado da parede	
especifique os pontos que definem o centro selecione Centro para Justificar. linha da parede	
selecionar pontos que definem a linha de base da parede	selecione Baseline para Justificar.

Machine Translated by Google

10 Especifique os deslocamentos: **Se você deseja …** **Então …**

desloque a localização da parede de os pontos que você especificar	insira um valor para Deslocamento da linha de base.
compensar a linha do telhado da altura base especificada	insira um valor para Deslocamento da linha do telhado da altura da base.
deslocar a linha do piso do linha de base	insira um valor para Deslocamento da linha do piso da linha de base.

11 Continue adicionando segmentos de parede.

Você pode inserir **u** (Desfazer) para desfazer qualquer ponto, exceto o ponto inicial.

12 Especifique o ponto final da parede: **Então …**

Se você quiser …	
feche a parede desenhando 2 segmentos de parede que encontram o ponto inicial em um ângulo reto	insira **ou** (Ortho Close) e, a seguir, especifique um ponto na direção em que deseja que a parede feche. A parede segmento é estendido até encontrar um segmento de parede perpendicular ao primeiro segmento de parede.
feche a parede adicionando um segmento de parede do ponto anterior ao ponto inicial da parede	digite **c** (Fechar).
complete o segmento de parede em um ponto que você especificar	especifique o ponto final da parede e pressione *ENTER*.

Para obter mais informações sobre Ortho Close and Close, consulte Usando Ortho Close and Close com paredes na página 1395.

Para desenhar um segmento de parede a partir de uma linha de justificação de parede

Use este procedimento para desenhar um novo segmento de parede usando qualquer um dos modos Object Snap em uma linha de justificação de segmento de parede existente. Comece especificando quais Osnaps você deseja ativar. Por exemplo, você pode querer iniciar um novo segmento de parede a partir do ponto médio de um segmento de parede existente.

Depois de começar a adicionar o novo segmento de parede, a linha de justificação é exibida automaticamente no segmento de parede existente, seja ou não

Machine Translated by Google

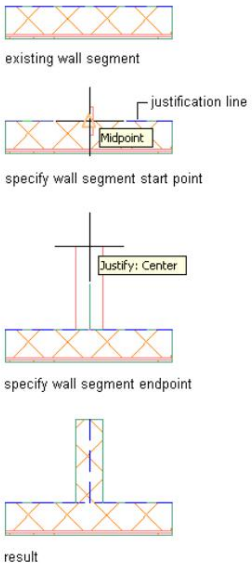
visor foi ligado. Se você mover o cursor para fora do segmento de parede existente, a linha de justificação desaparecerá. A seleção de um ponto próximo ao meio do segmento da parede exibirá Midpoint Osnap na linha de justificação. Clique para especificar este ponto como o novo ponto inicial do segmento de parede e, a seguir, especifique o ponto final do segmento de parede.

1. Na linha de comando, digite **dsettings** e clique no botão Objeto Guia Snap.
2. Em Geral, selecione os modos de snap ao objeto que deseja ativo.
3. Em AutoCAD Architecture, selecione Permitir que as configurações gerais de snap a objeto atuem na linha de justificação da parede.
4. Selecione uma ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede .

---

5. No segmento de parede existente, clique no snap ao objeto no linha de justificação a partir da qual deseja iniciar o novo segmento de parede.
6. Especifique o novo ponto final do segmento de parede.



Machine Translated by Google

Criando paredes a partir de linhas e objetos 3D

Use este procedimento para converter qualquer um dos seguintes objetos em paredes:

ÿ Linhas

ÿ Arcos

ÿ Círculos

ÿ Polilinhas

Por exemplo, você pode criar diagramas de linha ou esboços de paredes usando linhas, arcos, círculos e polilinhas para criar o exterior e os cômodos do prédio e converter esses objetos em paredes. Você pode editar as propriedades da parede após criá-la.

Você também pode converter objetos 3D, como elementos de massa em paredes.

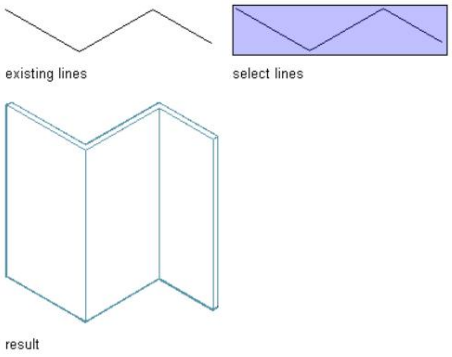
Para converter uma linha em uma parede

1 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

2 Selecione a linha a ser convertida e pressione *ENTER.*

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para reter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

4 Edite as propriedades das novas paredes na paleta Propriedades, se necessário.



Machine Translated by Google

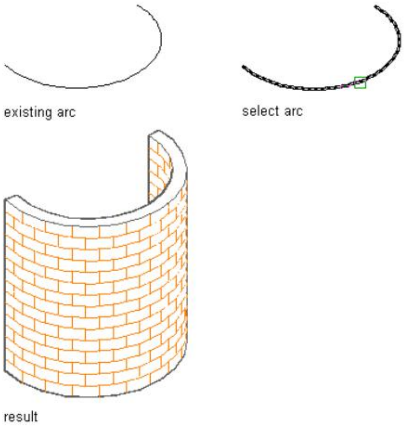
Para converter um arco em uma parede

1 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linework.

2 Selecione o arco a ser convertido e pressione *ENTER*.

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para reter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

4 Edite as propriedades das novas paredes na paleta Propriedades, se necessário.



Para converter um círculo em uma parede

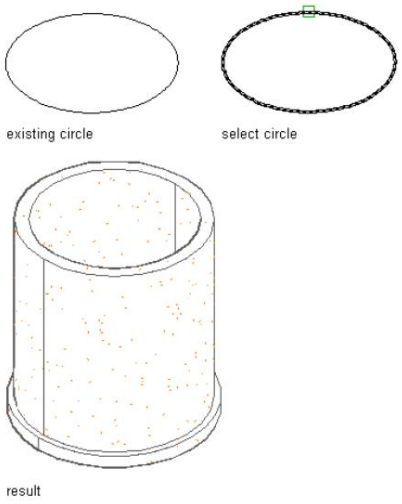
1 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

2 Selecione o círculo a ser convertido e pressione *ENTER*.

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para reter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Machine Translated by Google

4 Edite as propriedades das novas paredes na paleta Propriedades, se necessário.



Para converter uma polilinha em uma parede

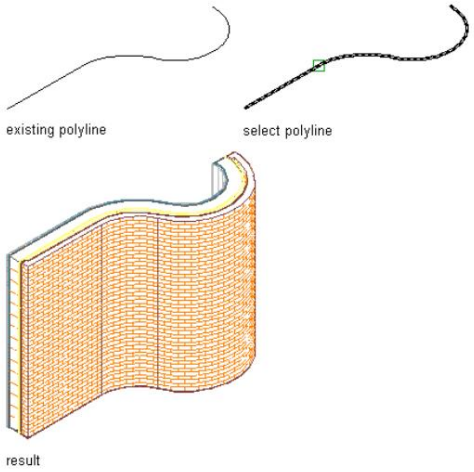
1 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

2 Selecione a polilinha a ser convertida e pressione *ENTER.*

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para reter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Machine Translated by Google

4 Edite as propriedades das novas paredes na paleta Propriedades, se necessário.



Para converter um objeto 3D em uma parede

Converta um objeto 3D, como um elemento de massa ou um sólido ACIS do AutoCAD, em uma parede de componente único.

1 Selecione o objeto que deseja converter em uma parede.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Parede .

3 Digite **y** (Sim) para apagar o objeto original ou digite **n** (Não) para reter o objeto.

4 Especifique a linha de base da parede:

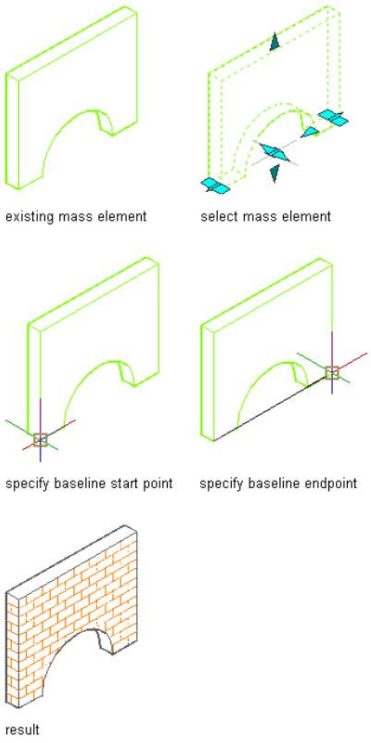
Se você quiser ...	Então ...
especifique a linha de base da parede especificando o ponto inicial e o ponto final da parede	especifique o ponto inicial e, em seguida, especifique o ponto final quando solicitado.
especifique a linha de base da parede a partir de uma linha ou arco existente no desenho	insira **p** (Selecionar) e selecione a linha ou o arco que deseja definir para a linha de base.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Especificar uma linha de base distante do objeto que você está convertendo em uma parede afeta a inserção de objetos ancorados, como portas, janelas e aberturas. Objetos ancorados são inseridos em uma parede em relação à linha de base da parede.

5 Selecione um estilo de parede.

O estilo de parede selecionado deve ser um estilo de componente único.



Adicionando portas e janelas às paredes

Quando você adiciona portas e janelas a uma parede, a parede se ajusta automaticamente para acomodar o objeto e adiciona tampas quando necessário.

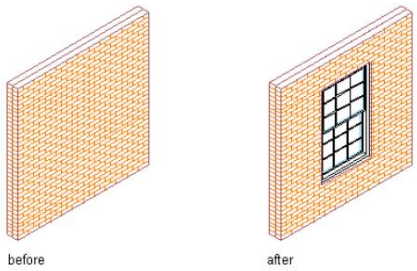
Portas e janelas podem ser adicionadas às paredes de diferentes maneiras. Você pode optar por adicionar uma porta ou janela sem restrições, pode espaçar janelas e portas uniformemente ao longo de uma parede ou pode usar os pontos de uma grade de coluna sobreposta para definir a posição da porta ou janela.

Machine Translated by Google

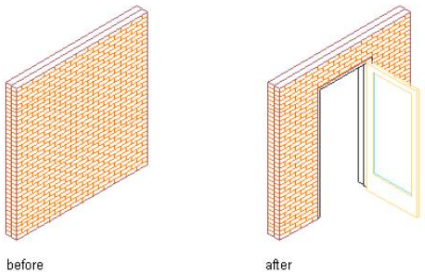
Adicionando portas e janelas irrestritas

Você pode adicionar uma porta ou janela a uma parede colocando-a livremente em qualquer ponto da parede.

Inserindo uma janela em uma parede



Inserindo uma porta em uma parede



1 Selecione uma parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Geral ÿ Janela ou clique em Parede.

aba ÿ painel General ÿ Door .

3 Especifique as configurações para a janela ou porta.

Para obter mais informações sobre como adicionar janelas ou portas, consulte Criando uma janela com configurações especificadas pelo usuário na página 1945 ou Criando uma porta na página 1857.

4 Especifique um ponto de inserção ao longo da parede.

DICA Para ter um posicionamento irrestrito, verifique se a configuração Posição na parede na paleta Propriedades está definida como Irrestrito e verifique se a configuração OSNAP na barra de status está desativada.

---

5 Continue a colocar portas ou janelas na parede e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

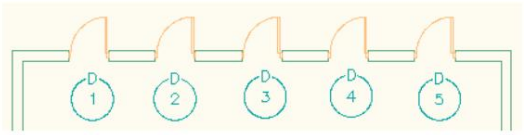
Adicionando portas e janelas em relação às paredes

Você pode colocar portas e janelas precisamente em relação às paredes.

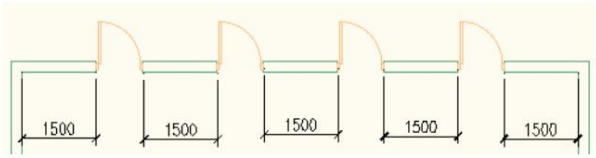
Inserindo portas e janelas uniformemente em uma parede

Você pode inserir várias portas e janelas uniformemente em uma parede. As seguintes opções podem ser definidas durante a inserção:

Número fixo de aberturas ou distância fixa entre aberturas ÿ Inserção de um número fixo de portas ou janelas em uma parede selecionada



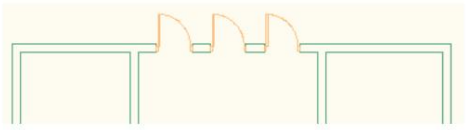
ÿ Inserindo um número variável de portas ou janelas a uma distância especificada em uma parede selecionada



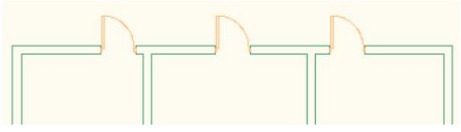
Inserção em um segmento de parede ou em toda a parede

Você pode selecionar se portas ou janelas são inseridas ao longo de um segmento de parede (entre paredes que se cruzam) ou ao longo de toda a parede.

Inserção de várias portas uniformemente em um segmento de parede



Inserção de várias portas uniformemente em toda a parede

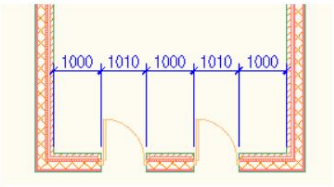


Machine Translated by Google

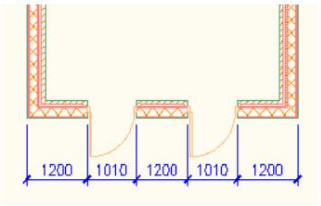
Deslocamento de Inserção das Bordas da Parede

Você pode selecionar a aresta da parede a partir da qual as portas ou janelas devem ser deslocadas. Especifique as arestas da parede interna ou externa a partir das quais deslocar as portas ou janelas.

Distribuindo portas uniformemente na parede interna



Distribuindo as portas uniformemente na parede externa



Para inserir um número fixo de portas ou janelas uniformemente em uma parede

1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ Door drop-down ÿ Evenly entre Paredes.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ Janela drop-down ÿ Uniformemente entre paredes.

3 Defina se deseja inserir portas ou janelas em um segmento de parede ou a parede completa:

ÿ Para inserir várias portas ou janelas em um segmento de parede selecionado, pressione **B** (Between Walls).

ÿ Para inserir várias portas ou janelas ao longo de todo o comprimento da parede, pressione **W** (Whole Wall).

4 Selecione a aresta da parede desejada para colocar as portas ou janelas clicando na aresta na tela. A linha vermelha serve como uma visualização. Você pode escolher entre borda externa e interna.

Machine Translated by Google

5 Verifique se a opção Multiple Insert na paleta Properties está definido como Sim.

6 Na paleta Propriedades, insira o número desejado de portas ou janelas em Número a Inserir.

Por padrão, o comando assume que o usuário deseja inserir portas ou janelas em uma distância espaçada uniformemente e sugere um intervalo mínimo e máximo possível de portas ou janelas que podem caber no segmento de parede selecionado.

7 Verifique se a opção Position Multiple está definida como Evenly.

8 Clique na tela para colocar as portas ou janelas.

Para inserir um número variável de portas ou janelas com uma distância fixa em um parede

1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ Door drop-down ÿ Evenly entre Paredes.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ Janela drop-down ÿ Uniformemente entre paredes.

3 Defina se deseja inserir portas ou janelas em um segmento de parede ou a parede completa: ÿ

Para inserir várias portas ou janelas em um segmento de parede selecionado, pressione **B** (Between Walls).

ÿ Para inserir várias portas ou janelas ao longo de todo o comprimento da parede, pressione **W** (Whole Wall).

4 Selecione a aresta da parede desejada para colocar as portas ou janelas clicando na aresta na tela. A linha vermelha serve como uma visualização. Você pode escolher entre borda externa e interna.

5 Verifique se a opção Multiple Insert na paleta Properties está definido como Sim.

6 Na paleta Propriedades, selecione Deslocamento em Espaçamento.

Na linha de comando, os valores de deslocamento mínimo a máximo são exibidos. O deslocamento mínimo é 0 (sem deslocamento), o deslocamento máximo é calculado pela distância máxima possível entre 2 portas ou janelas no segmento da parede.

7 Insira o valor de deslocamento desejado em Múltiplos de deslocamento.

Machine Translated by Google

O programa calcula automaticamente o número máximo de portas ou janelas que podem caber no segmento da parede enquanto observa o deslocamento e exibe esse número na linha de comando. Faça um dos seguintes:

ÿ Para inserir o número máximo de portas ou janelas, pressione ENTER e clique na tela para colocar as portas ou janelas.

ÿ Para colocar um número menor de portas ou janelas enquanto ainda observa o deslocamento, insira o número desejado na linha de comando e pressione ENTER. em seguida, clique na tela para colocar as portas ou janelas. As portas ou janelas estão centralizadas

o segmento de parede, mantendo seu deslocamento entre si.

Inserção de uma porta ou janela ao longo de uma parede

Você pode inserir uma porta ou uma janela que se estende por todo o comprimento de uma parede.

1 Selecione a parede na qual deseja inserir uma porta ou janela em todo o comprimento.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel geral ÿ menu suspenso Porta ÿ Todo Parede.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ menu suspenso Janela

ÿ Parede inteira.

3 Coloque a porta ou janela.

DICA Por padrão, a porta ou janela é inserida com o último estilo de porta ou janela usado. Se você quiser alterar o estilo da porta ou janela, insira **ST** (Estilo) e digite o nome do estilo desejado, altere o estilo após a inserção na paleta Propriedades.

Adicionando portas e janelas em relação a grades de colunas

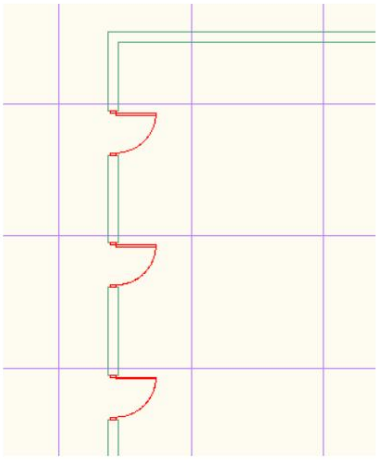
Você pode adicionar portas e janelas em uma parede em relação às linhas de uma grade de coluna sobreposta.

Machine Translated by Google

Colocando portas e janelas em relação a uma linha de grade

Você pode adicionar portas e janelas a uma parede com uma distância especificada para uma linha de grade.

Adicionando várias portas a uma distância especificada às linhas de grade



1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas em relação a uma linha de grade.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ menu suspenso Door ÿ Offset from Grid Line.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ Janela menu suspenso ÿ Deslocamento da linha de grade.

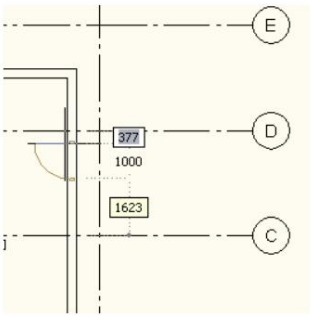
3 Verifique se a configuração Relative to Grid na paleta Properties em Location está definida como Yes.

4 Verifique se a configuração Posição na paleta Propriedades está definida como Desvio.

5 Insira o deslocamento desejado da linha de grade em Deslocamento automático.

6 Coloque as portas ou janelas na tela. O comando calcula a distância solicitada para a linha de grade mais próxima.

Machine Translated by Google

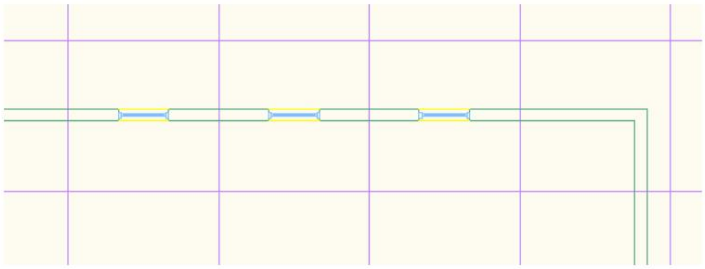


7 Coloque quantas portas ou janelas forem necessárias e pressione DIGITAR.

Inserção de portas e janelas centralizadas entre linhas de grade

Você pode inserir uma porta ou janela em uma parede no centro entre duas linhas de grade.

Inserindo janelas no centro entre duas linhas de grade



1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas centralizado em uma linha de grade.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel geral ÿ menu suspenso Porta ÿ Centro entre linhas de grade.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ Janela menu suspenso ÿ Centralizar entre as linhas de grade.

3 Verifique se na paleta Propriedades a configuração Relativo à grade está definido como Sim.

4 Verifique se na paleta Propriedades a configuração de Posição está definida como Centro.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você definir a configuração Position como Center e a configuração Relative to Grid como None, o comportamento de inserção será equivalente à configuração Legacy Position along wall=Center. A primeira porta ou janela será colocada no centro da parede, e a próxima porta ou janela será centralizada entre a primeira e o final da parede.

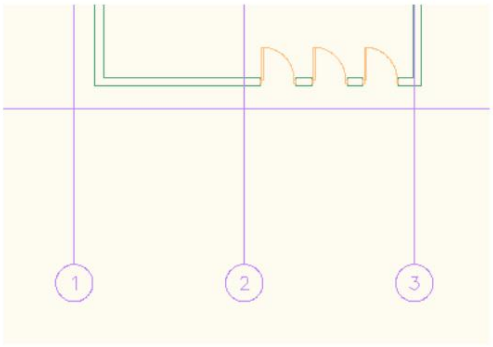
5 Use a visualização na tela para colocar a porta ou janela centralizada entre duas linhas de grade.

6 Coloque quantas portas ou janelas forem necessárias e pressione DIGITAR.

Inserção de portas e janelas uniformemente entre as linhas de grade

Você pode inserir um número fixo de portas ou janelas em distâncias iguais entre duas linhas de grade.

Inserção de portas uniformemente espaçadas entre as linhas de grade



Para inserir um número fixo de portas ou janelas uniformemente em um segmento de linha de grade

1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ Door drop-down ÿ Evenly entre linhas de grade.

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ menu suspenso Window ÿ Evenly between Grid Lines.

3 Selecione um segmento de parede entre duas linhas de grade clicando no segmento na tela. A linha vermelha serve como uma prévia.

Machine Translated by Google

4 Verifique se a opção Multiple Insert na paleta Properties está definido como Sim.

5 Insira o número desejado de portas ou janelas em Número a Inserir.

Por padrão, o comando assume que o usuário deseja inserir portas ou janelas em uma distância espaçada uniformemente e sugere um intervalo mínimo e máximo possível de portas ou janelas que podem caber no segmento de parede selecionado.

6 Verifique se a opção Position Multiple está definida como Evenly.

7 Clique na tela para colocar as portas ou janelas.

Para inserir um número variável de portas ou janelas com uma distância fixa em um segmento de linha de grade

1 Selecione a parede na qual deseja inserir portas ou janelas.

2 Clique em um destes comandos:

ÿ Clique na guia Wall ÿ General Panel ÿ Door drop-down ÿ Evenly entre linhas de grade.

ÿ Clique na guia Parede ÿ Painel Geral ÿ Janela menu suspenso ÿ Uniformemente entre as linhas de grade.

3 Selecione um segmento de parede entre duas linhas de grade clicando no segmento na tela. A linha vermelha serve como uma prévia.

4 Verifique se a opção Multiple Insert na paleta Properties está definido como Sim.

5 Na paleta Propriedades, selecione Deslocamento em Espaçamento.

Na linha de comando, os valores de deslocamento mínimo a máximo para o segmento de parede são exibidos. O deslocamento mínimo é 0 (sem deslocamento), o deslocamento máximo é calculado pela distância máxima possível entre 2 portas ou janelas entre duas linhas de grade.

6 Digite o valor de Deslocamento desejado em Múltiplos de Deslocamento.

O programa calcula automaticamente o número máximo de portas ou janelas que podem caber no segmento entre as duas linhas de grade enquanto observa o deslocamento e exibe esse número na linha de comando. Faça um dos seguintes:

ÿ Para inserir o número máximo de portas ou janelas no segmento, pressione ENTER e clique na tela para colocar as portas ou janelas.

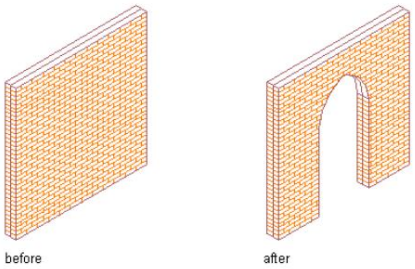
Machine Translated by Google

ÿ Para colocar um número menor de portas ou janelas enquanto ainda observa o deslocamento, insira o número desejado na linha de comando e pressione ENTER. em seguida, clique na tela para colocar as portas ou janelas. As portas ou janelas são centralizadas no segmento entre as duas linhas de grade, mantendo seu deslocamento entre si.

Adicionando uma abertura a uma parede

Use este procedimento para colocar uma ou mais aberturas em uma parede.

Inserindo uma abertura em uma parede



1 Selecione uma parede.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Door ÿ Opening .

3 Especifique as configurações para a abertura.

Para obter mais informações sobre como adicionar aberturas, consulte Criando uma abertura com configurações especificadas pelo usuário na página 2034.

4 Especifique um ponto de inserção ao longo da parede.

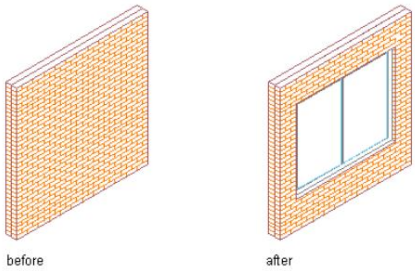
5 Continue a colocar aberturas na parede e pressione *ENTER*.

Adicionando uma montagem de porta/janela a uma parede

Use este procedimento para colocar um ou mais conjuntos de porta/janela em uma parede.

Machine Translated by Google

Inserção de um conjunto de porta/janela em uma parede



1 Selecione uma parede.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Door menu suspenso ÿ Montagem de porta/janela .

3 Especifique as configurações para o conjunto porta/janela.

4 Especifique um ponto de inserção ao longo da parede.

5 Continue a colocar os conjuntos de porta/janela na parede e pressione *DIGITAR.*

Remoção de janelas, aberturas, portas ou porta/janela Montagens de uma parede

Selecione os objetos que deseja remover da parede e pressione *DELETE.* A parede se conserta onde os objetos estavam localizados.

Ancorando um objeto em uma parede

Use este procedimento para mover objetos para uma parede diferente ancorando os objetos.

Um objeto ancorado é limitado pela parede. Você pode mover o objeto ao longo da parede, mas o objeto não se move da parede a menos que você o solte. Objetos ancorados em paredes seguem segmentos de parede conectados.

O centro da face inferior do objeto é ancorado ao ponto de inserção na face inferior da parede, que está no meio da largura da parede.

OBSERVAÇÃO Por padrão, portas, aberturas, janelas e montagens de janelas são ancoradas às paredes às quais esses objetos são adicionados.

Machine Translated by Google

1 Selecione o objeto a ser anexado à parede e siga um destes procedimentos:

Se o objeto selecionado for …	Então …
uma janela	clique na guia Janela ÿ Panorâmica de âncora em ÿ setembro
uma abertura	clique na aba Opening ÿ Anchor pan em ÿ setembro
uma porta	clique na guia Porta ÿ Bandeja de ancoragem em ÿ setembro
um conjunto de porta/janela	clique em Montagem de Porta/Janela guia ÿ painel Âncora ÿ Definir

2 Selecione a parede à qual anexar o objeto.

Separando objetos de uma parede

Use este procedimento para destacar um objeto que está ancorado em uma parede. Ao desanexar um objeto, o objeto não é mais limitado pela parede e pode ser movido para fora da parede.

1 Selecione o objeto a ser solto da parede.

2 Siga um destes procedimentos:

Se o objeto selecionado for …	Então …
uma janela	clique na guia Janela ÿ Panorâmica de âncora o ÿ Lançamento .
uma abertura	clique na aba Opening ÿ Anchor pan o ÿ Lançamento .
uma porta	clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Re alugar .

Machine Translated by Google

Se o objeto selecionado for …	Então …
um conjunto de porta/janela	clique em Montagem de Porta/Janela guia ÿ painel Âncora ÿ Liberar .

O objeto permanece no lugar, mas não está mais preso à parede. A parede não limpa mais ao redor do objeto.

Editando paredes

Depois de colocar as paredes, você pode alterar seu estilo, localização, tamanho, forma, geometria básica e substituir as prioridades do componente e os estilos de extremidade da parede. Você também pode mover uma parede, fundir ou unir paredes, inverter a direção de uma parede e alterar a forma da linha do telhado e da linha do piso de uma parede. Além disso, você pode modificar paredes usando outros objetos como condições de interferência ou modificadores de corpo.

Dependendo do tipo de edição que você deseja realizar, vários métodos podem estar disponíveis:

ÿ Depois de selecionar uma parede, você pode clicar em qualquer ponto sem alça ao longo do perímetro e arrastar todo o objeto para um novo local. Você também pode mover o objeto clicando em uma alça, pressionando a barra de espaço e movendo o objeto para o novo local e clicando novamente.

ÿ Você pode arrastar as alças exibidas em uma parede selecionada para reorientá-la, redimensioná-lo ou alterar outras características físicas.

ÿ Para edições de alça onde você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o O recurso Dynamic Input permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. (Esse recurso é ativado por padrão; você pode ativá-lo e desativá-lo clicando em DYN na barra de status do aplicativo. Para obter mais informações, consulte Dimensões dinâmicas na página 128.)

ÿ Você pode aplicar as propriedades de uma ferramenta de parede a uma parede existente ou propriedades de uma ferramenta de parede cortina, ferramenta de laje ou ferramenta de laje de telhado para uma parede existente.

ÿ Você pode alterar as configurações na paleta Propriedades.

ÿ Você pode usar comandos de edição no menu de contexto do objeto.

Machine Translated by Google

Usando alças para editar paredes

Vários tipos de alças de edição são exibidos para um objeto de parede selecionado. Você pode arrastar essas alças conforme necessário para reposicionar ou redimensionar o objeto, ou pode inserir valores precisos de distância ou ângulo usando o recurso Entrada dinâmica. Ao selecionar uma alça com várias funções, você pode alternar entre elas pressionando *CTRL.* Para obter mais informações, consulte Dimensões dinâmicas na página 128.

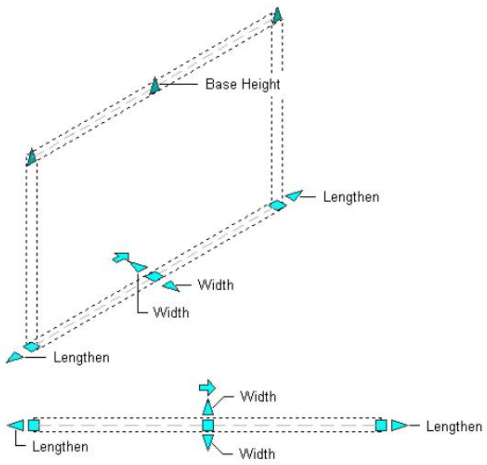
Pegada	Descrição
(Alongar)	Permite alterar o comprimento de um segmento reto de parede
(Altura Base)	Permite alterar a altura da base de um segmento de parede reta
(Largura)	Permite alterar a largura enquanto mantém a linha de base de um segmento de parede reto
(Largura)	Permite alterar a largura enquanto mantém a face oposta de um segmento de parede reto
(Altura Base)	Permite alterar a altura da base de um segmento de parede em arco
(2º Ponto)	Permite alterar o 2º ponto de um segmento de parede em arco.
(Raio da Curva)	Permite alterar o raio da curva de um segmento de parede em arco.
(ângulo final)	Permite alterar o ângulo final de um segmento de parede em arco.
(Direção oposta)	Permite inverter a direção de um segmento de parede em arco.
(Direção oposta)	Permite inverter a direção enquanto mantém a linha de base de um segmento de parede em arco.

Machine Translated by Google

Visualizando Alças de Parede

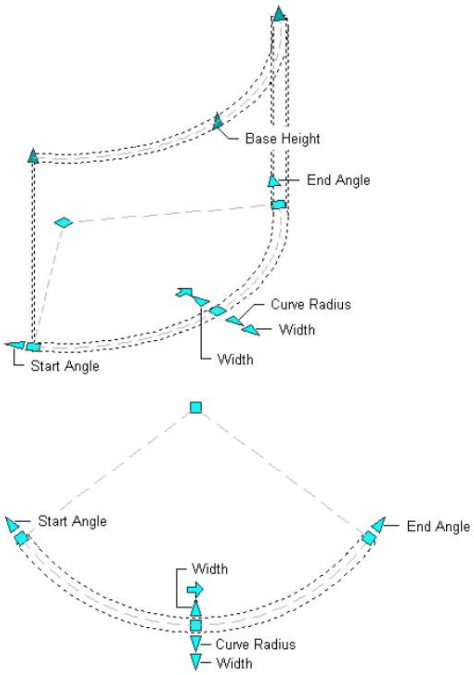
Os tipos de alças de edição disponíveis para uma parede selecionada dependem da direção da vista e do estilo da parede. As alças Alongar, Iniciar, Localizar, Inverter direção, Largura e Fim são exibidas em vistas isométricas planas e 3D. As alças Base Height estão disponíveis apenas em vistas isométricas 3D. As alças Curve 2nd Point, Width e Curve Radius são exibidas em visualizações 2D e 3D para paredes curvas. Os estilos de parede que têm uma largura fixa não exibem alças de largura, enquanto os estilos de parede que têm uma largura variável exibem.

A ilustração a seguir mostra as alças Alongar, Largura e Altura base que aparecem para um segmento de parede reta em vistas 3D e 2D.



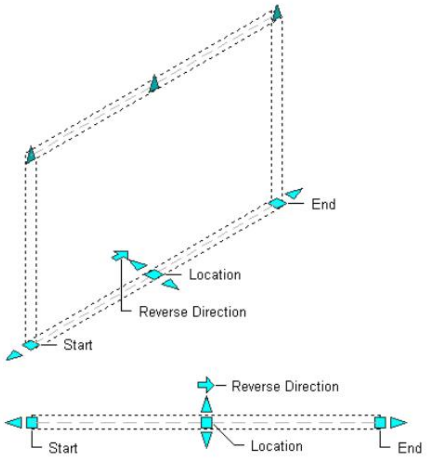
Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra as alças Ângulo inicial, Ângulo final, Largura, Raio da curva e Altura base que aparecem para um segmento de parede curva em vistas 3D e 2D.



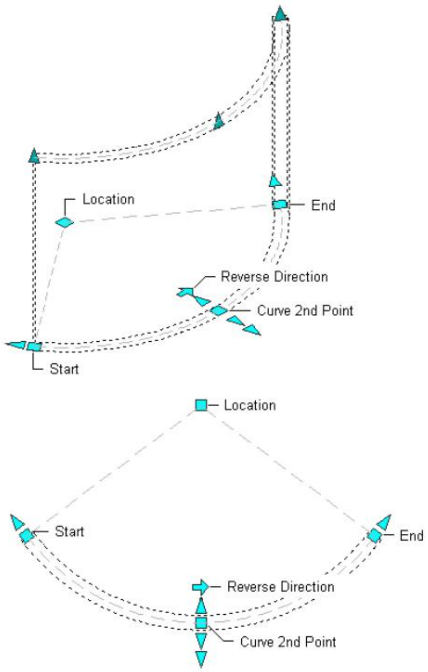
Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra as alças Start, End, Reverse Direction e Location que aparecem para um segmento de parede reta em vistas 3D e 2D.

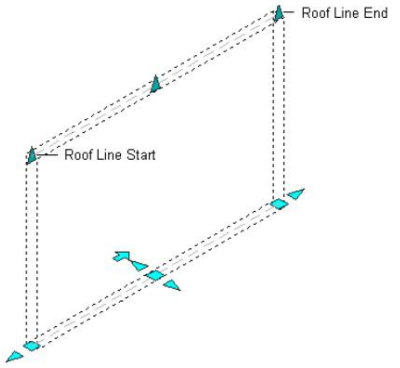


Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra as alças Início, Fim, Direção reversa, Segundo ponto da curva e Localização que aparecem para um segmento de parede curva em vistas 3D e 2D.

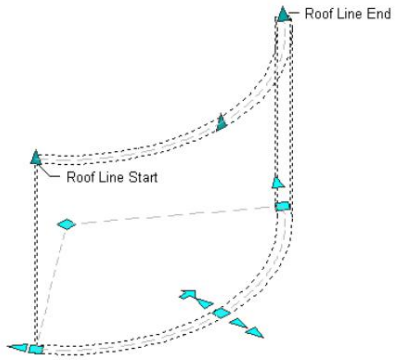


A ilustração a seguir mostra as alças Roof Start Line e Roof End Line que aparecem para um segmento de parede reta em vistas 3D e 2D.



Machine Translated by Google

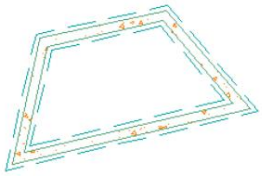
A ilustração a seguir mostra as alças Roof Start Line e Roof End Line que aparecem para um segmento de parede curva em vistas 3D e 2D.



Alterar a localização de uma parede

Use este procedimento para realocar uma parede usando a alça Location. Há 2 casos a serem considerados ao trabalhar com a alça de localização: segmentos de parede paralelos e segmentos de parede não paralelos.

parallel walls



non-parallel walls

Ao trabalhar com paredes paralelas conectadas, a alça de Localização tem 2 modos de edição: Esticar (Paralelo) e Mover. O modo padrão é Esticar (Paralelo) e a direção do alongamento depende da orientação das paredes conectadas à parede selecionada. Por exemplo, se as paredes em ambas as extremidades da parede selecionada forem paralelas entre si, com o modo Esticar (Paralelo), a direção do movimento é limitada à direção das paredes paralelas.

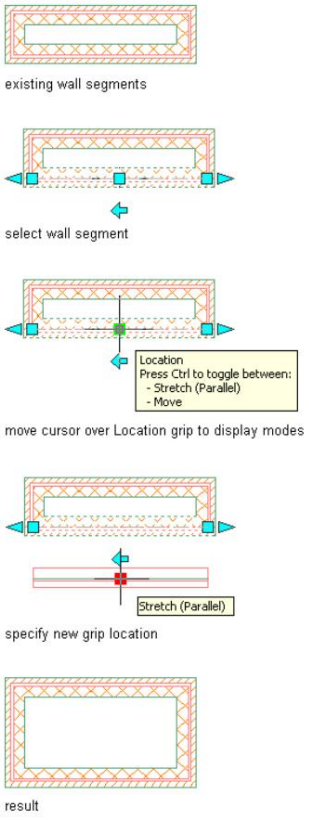
Ao trabalhar com um segmento de parede independente ou com paredes conectadas que não são paralelas, a alça de localização tem 2 modos de edição: Esticar (deslocar) e

Machine Translated by Google

Mover. Neste caso, o modo padrão é Stretch (Offset) e a direção do alongamento é perpendicular à direção da parede selecionada.

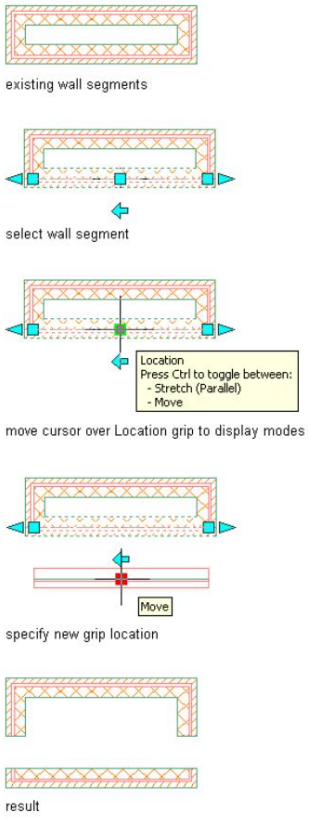
Em ambos os casos, o modo Move location permite um movimento irrestrito da parede selecionada sem manter as conexões da parede adjacente. Você também pode mover uma parede alterando suas coordenadas na paleta Propriedades.

A ilustração a seguir mostra como usar a alça de Localização no modo Esticar (Paralelo) para mover um segmento de parede paralelo conectado e manter as conexões de parede adjacentes.



Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra como usar a alça de Localização no modo Mover para mover um segmento de parede paralelo sem manter conexões de parede adjacentes.



1 Selecione a parede que deseja realocar.

2 Selecione a alça Localização.

O modo de localização Stretch (Parallel) é o padrão, ou você pode pressionar *CTRL* para alternar para o modo Move location.

3 Mova a parede para o local desejado e clique uma vez, ou insira um valor de distância e pressione *ENTER*.

Quando você usa o modo de localização Stretch (Parallel), as conexões de parede são mantidas se as paredes de conexão usarem um raio de círculo de limpeza zero. As paredes conectadas são cortadas, estendidas e invertidas conforme necessário para manter as conexões e a limpeza

Machine Translated by Google

raio do círculo. Usar o modo Mover local resulta em paredes desconectadas.

4 Pressione *ESC* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desmarcar a parede e desativar todas as alças.

Mudando a forma de uma parede

Use este procedimento para alterar uma parede reta para uma parede curva ou para alterar uma parede curva para uma parede reta. Quando você altera uma parede reta para uma parede curva, o software adiciona uma alça Curve 2nd Point no ponto médio do segmento da parede. Você pode então usar a alça para alterar a forma do arco. Para obter mais informações sobre paredes curvas, consulte Sobre paredes curvas na página 1396.

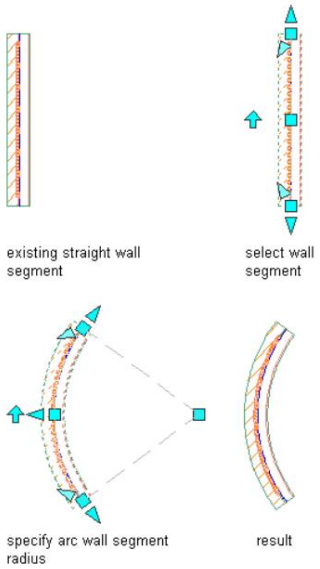
Quando você altera uma parede curva para uma parede reta, o software cria um segmento reto entre o início e os pontos finais da curva. Você pode usar alças para ajustar o comprimento e a localização da parede.

1 Selecione as paredes que deseja alterar e clique duas vezes em uma delas.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Arco ou Linha para o tipo de segmento.

4 Selecione a alça Curve 2nd Point e mova-a para ajustar o raio para uma parede curva.



Machine Translated by Google

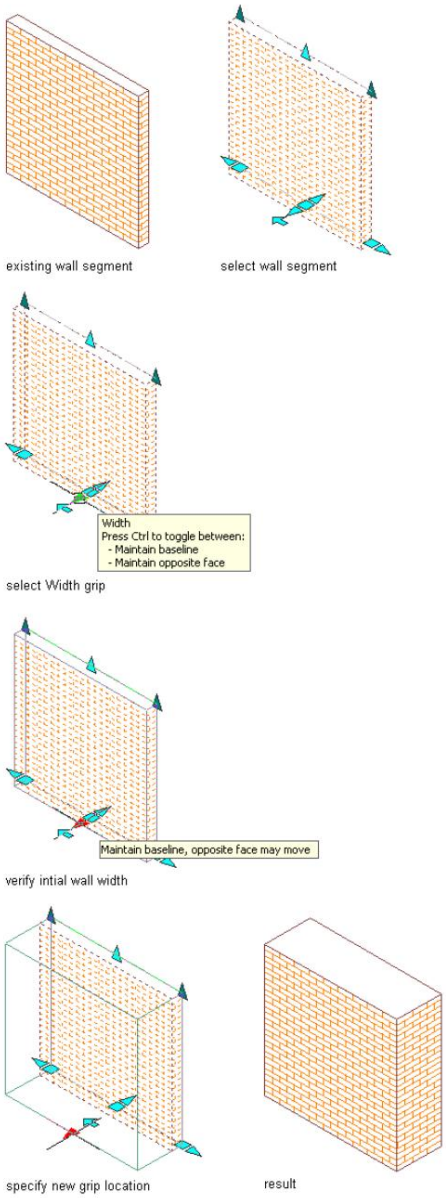
Para alterar a largura da parede com alças enquanto mantém a justificação da parede Linha

Se a largura da parede for definida no estilo de parede aplicado à parede, não será possível alterar a espessura de uma parede individual.

1. Selecione a parede.
2. Selecione uma alça de largura, mova a alça até que o valor de largura desejado seja exibido e clique uma vez.

Machine Translated by Google

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir a largura da parede. Para obter mais informações, consulte Dimensões dinâmicas na página 128.



Machine Translated by Google

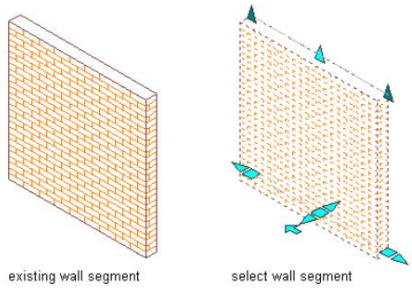
Para alterar a largura da parede com alças enquanto mantém a face oposta da parede

Você também pode alterar a largura da parede na paleta Propriedades. Se a largura da parede for definida no estilo de parede aplicado à parede, não será possível alterar a espessura de uma parede individual.

1. Selecione a parede.
2. Selecione uma alça de largura e pressione *CTRL* para manter a posição da face oposta da parede ao alterar a largura da parede.
3. Mova a alça até que o valor de largura desejado seja exibido e clique uma vez.

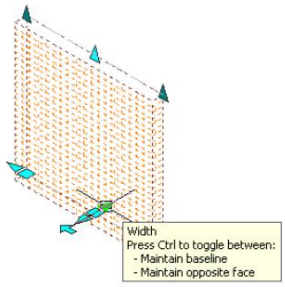
Machine Translated by Google

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir a largura da parede. Para obter mais informações, consulte Dimensões dinâmicas na página 128.

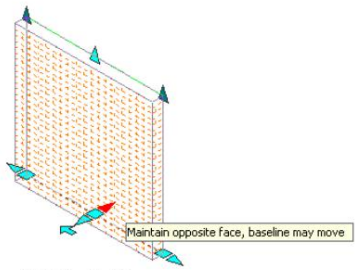


existing wall segment

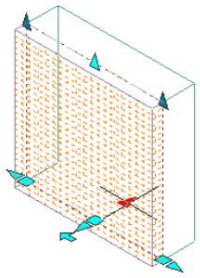
select wall segment



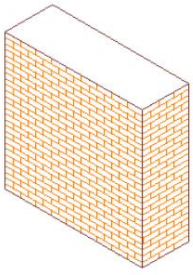
select Width grip



verify intial wall width



specify new grip location



result

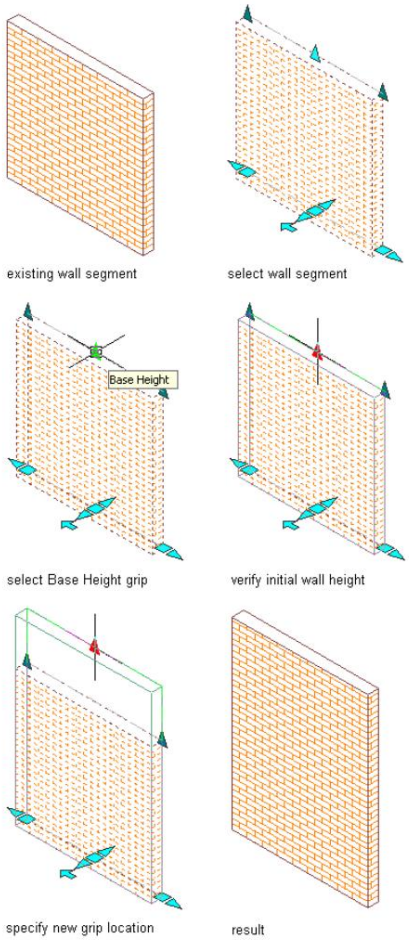
Machine Translated by Google

Para alterar a altura da base da parede com alças

A altura da base é a altura da parede do chão ao teto. Você também pode alterar a altura da base na paleta Propriedades.

1. Selecione a parede.
2. Selecione a alça Base Height, mova a alça até que o valor da altura desejado é exibido e clique uma vez.

   Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir a altura da base da parede.



Machine Translated by Google

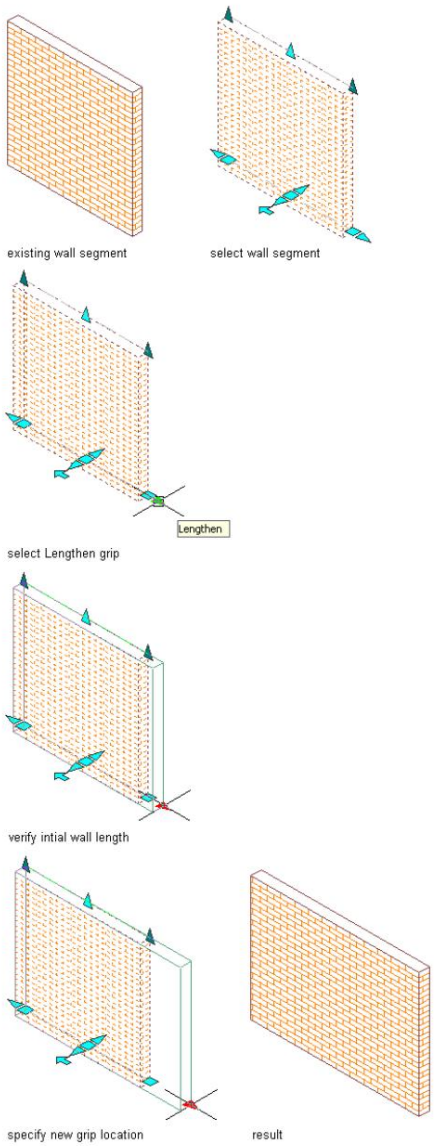
Para alterar o comprimento da parede com alças

Você também pode alterar o comprimento na paleta Propriedades.

1. Selecione a parede.
2. Selecione uma alça Alongar, mova a alça até o valor de comprimento que você deseja é exibido e clique uma vez.

Machine Translated by Google

Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir o comprimento da parede.



Machine Translated by Google

Para alterar a justificação da parede com alças

A justificação determina a localização da parede em relação à direção em que a parede foi desenhada e os pontos usados para desenhá-la. A alteração da justificação de uma parede existente move a parede e pode afetar como a parede se combina com outras paredes. Você também pode alterar a justificação na paleta Propriedades.

Mudando a justificação da parede

1 Selecione a parede.

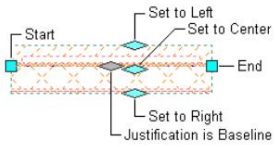
2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ ÿ Editar justificação .

Aparecem seis alças, com quatro indicando as opções de justificação: Esquerda, Direita, Centro e Linha de base. A alça cinza identifica a justificação atual. As alças inicial e final para o segmento de parede também são exibidas.

3 Selecione a alça que corresponde à justificação desejada.

Na ilustração a seguir, a justificação da linha de base é a atual, conforme indicado pela alça cinza.

Alças de justificação de parede



Compensando novas paredes de paredes existentes

Use este procedimento para adicionar cópias de uma parede existente que são deslocadas de um componente da parede a uma distância que você especificar.

Este comando de deslocamento permite copiar paredes deslocando-as a uma distância clara da face ou centro de um componente de parede específico, como o pino ou o acabamento da parede.

1 Selecione a parede que deseja copiar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Deslocamento ÿ Copiar .

Machine Translated by Google

3 Especifique a localização do ponto de deslocamento: **Se**

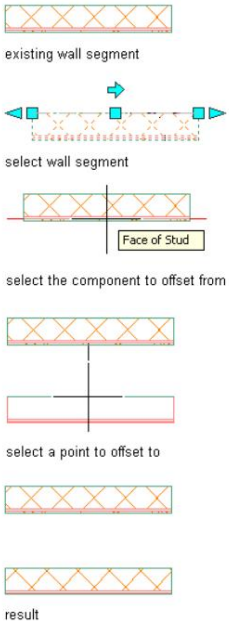
você deseja ...	**Então ...**
deslocar a parede da face de um componente de parede	mova o cursor sobre a parede até a face do componente que você deseja é destacada com uma linha vermelha e clique uma vez.
deslocar a parede do centro de um componente de parede	pressione *CTRL* e mova o cursor sobre a parede até o centro da componente que você deseja é realçado. Clique uma vez.

4 Especifique a distância de deslocamento.

5 Continue adicionando paredes, cada nova parede deslocada da face ou centro da parede que você adicionou antes dela.

Você pode especificar uma distância de deslocamento diferente sempre que adicionar outra parede.

Deslocamento copiando um segmento de parede de um componente de segmento de parede existente



6 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Reposicionando uma parede

Use este procedimento para mover uma parede deslocando a parede do centro ou face de um componente de parede para um ponto ou distância que você especificar.

1 Selecione a parede que deseja mover.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Deslocamento ÿ Mover .

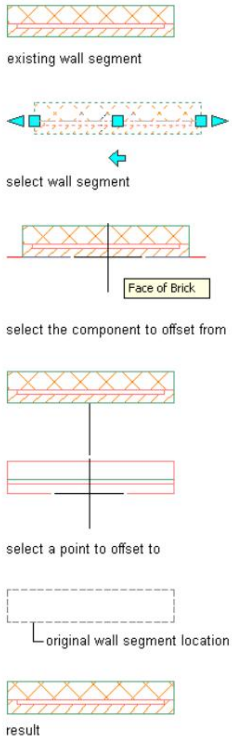
3 Especifique a localização do ponto de deslocamento:

Se você deseja …	**Então …**
deslocar a parede da face de um componente de parede	mova o cursor sobre a parede até a face do componente que você deseja é destacada com uma linha vermelha e clique uma vez.
deslocar a parede do centro de um componente de parede	pressione *CTRL* e mova o cursor sobre a parede até o centro da componente que você deseja é realçado. Clique uma vez.

4 Especifique a distância da face ou centro do componente até sua nova posição.

Machine Translated by Google

Deslocamento movendo um segmento de parede de seu componente de segmento de parede existente



Ajustando a posição da parede

Use este procedimento para ajustar a posição de uma parede alinhando ou deslocando o centro ou a face de um componente de parede a partir de um ponto de referência que você especificar. Por exemplo, você pode ajustar o posicionamento de uma parede divisória de pinos definindo a distância do pino ao pino no centro.

1 Selecione a parede que deseja mover.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Deslocamento ÿ Definir de .

Machine Translated by Google

3 Especifique a localização do ponto de deslocamento:

Se você deseja …	Então …
deslocar a parede da face de um componente de parede	mova o cursor sobre a parede até a face do componente que você deseja é destacada com uma linha vermelha e clique uma vez.
deslocar a parede do centro de um componente de parede	pressione *CTRL* e mova o cursor sobre a parede até o centro da componente que você deseja é realçado. Clique uma vez.

4 Especifique o ponto de referência para o qual você deseja medir.

Por exemplo, se você deseja mover uma parede para que sua face externa fique alinhada com a face externa de outra parede, especifique um ponto na face da outra parede.

5 Especifique a nova distância da face ou centro do componente de parede ao ponto de referência.

Insira **0** (zero) para alinhar a parede selecionada com o ponto de referência.

Aplicando as propriedades da ferramenta a uma parede existente

Use este procedimento para modificar uma ou mais paredes aplicando as propriedades de uma ferramenta de parede. As propriedades incluem o estilo da parede e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de parede que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

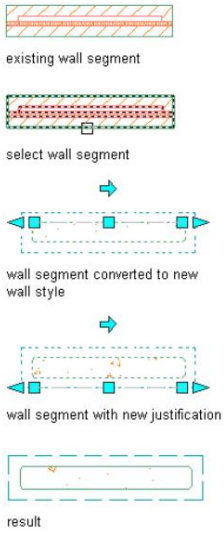
2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Parede.

3 Selecione as paredes a serem modificadas e pressione *ENTER*.

4 Edite as propriedades das paredes modificadas na paleta Propriedades, se necessário.

Machine Translated by Google

Aplicando uma ferramenta de parede diferente e uma nova propriedade a um segmento de parede existente



Mudando o estilo de uma parede

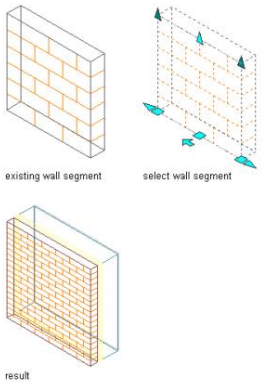
Use este procedimento para selecionar um estilo de parede diferente para uma ou mais paredes.

1 Selecione as paredes a serem alteradas e clique duas vezes em uma delas.

2 Expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo diferente.

Alterar o estilo de um segmento de parede



Machine Translated by Google

Alterar a localização de uma parede

Use este procedimento para realocar uma parede alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A parede também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base da parede são paralelos ao plano XY, sua normal é paralela ao eixo Z. Você pode alterar a orientação da parede alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a parede em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

4 Especifique a localização da parede:

Se você quiser …	**Então …**
realocar a parede	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localizar a parede no plano XY	faça a normal da parede paralela ao eixo Z: em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a parede no plano YZ	faça a normal da parede paralela ao eixo X: em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a parede no plano XZ	faça a normal da parede paralela ao eixo Y: em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
mudar a rotação da parede	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

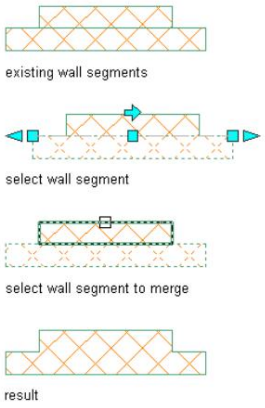
5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Mesclando Paredes

Use este procedimento para mesclar o perfil das paredes selecionadas. Isso não fornece limpeza de parede automática, mas a fusão de paredes é útil em situações apertadas que envolvem segmentos de parede curta.

Mesclando segmentos de parede



1 Selecione uma parede para mesclar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Cleanup ÿ ÿ Add Wall Merge

Doença .

3 Selecione outras paredes para mesclar com a primeira parede e pressione *ENTER*.

DICA Para identificar paredes mescladas, ative a representação de exibição de diagnóstico. Selecione uma parede e clique na guia Parede ÿ Limpeza

painel ÿ Exibição de justificação . Selecione a parede à qual você adicionou condições de mesclagem. Um arco conecta a parede original a cada parede com a qual ela é mesclada.

Removendo Condições de Mesclagem Individuais

Use este procedimento para remover seletivamente as condições de mesclagem de uma parede.

1 Selecione uma parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Exibição de justificação .

Machine Translated by Google

3 Selecione a parede que foi selecionada primeiro quando as paredes foram mescladas.

Um arco conecta a parede a cada parede fundida com ela.

4 Selecione a alça Remove Wall Merge Condition para a parede que deseja remover da parede original.

O arco e a alça são removidos para indicar que não existe mais uma condição de mesclagem com a parede.

Removendo todas as paredes mescladas

Use este procedimento para remover todas as condições de parede mescladas de um grupo de paredes mescladas.

DICA Para identificar paredes mescladas, ative a representação de exibição de diagnóstico. Selecione uma parede e clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Justificação Exibir parede . Selecione os à qual você adicionou condições de mesclagem. Um arco conecta a parede original a cada parede com a qual ela é mesclada.

---

1 Selecione a parede que foi selecionada primeiro quando as paredes foram mescladas.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Cleanup ÿ ÿ Remove All Wall Merge Condições .

Se uma mensagem na linha de comando indicar que nenhuma condição de mesclagem foi removida, a parede selecionada não era a primeira parede quando a condição de mesclagem foi criada. Você pode pressionar *ENTER* para repetir o comando e, em seguida, selecionar uma parede diferente.

Unindo Paredes

Use este procedimento para combinar as linhas de base de 2 paredes para criar um segmento de parede. As paredes que você juntar devem atender aos seguintes requisitos:

ÿ Paredes lineares devem ter linhas de base colineares e tocar em uma extremidade.

ÿ As paredes do arco devem ter o mesmo centro, raio e tocar em uma extremidade.

ÿ As paredes devem ter o mesmo estilo e largura.

ÿ As paredes devem pertencer ao mesmo grupo de limpeza.

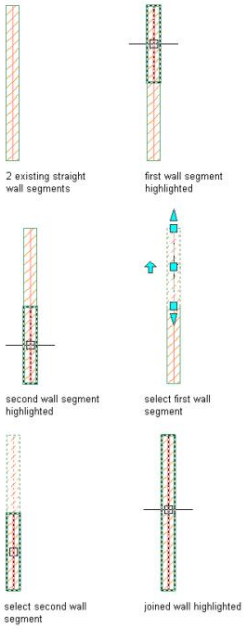
Machine Translated by Google

Unir paredes também transfere todos os subobjetos e objetos ancorados de uma parede para a outra. Os subobjetos incluem linha do teto, linha do piso, âncoras, modificadores de parede, substituições de estilo de parede e condições de interferência. Objetos ancorados incluem portas, janelas e aberturas ancoradas nas paredes.

OBSERVAÇÃO Certos segmentos de parede colinear podem parecer já unidos. No entanto, se eles foram desenhados como 2 segmentos, na verdade são segmentos separados e podem ser realçados como segmentos separados.

A ilustração a seguir mostra a união de 2 segmentos retos de parede após primeiro destacar cada segmento separado.

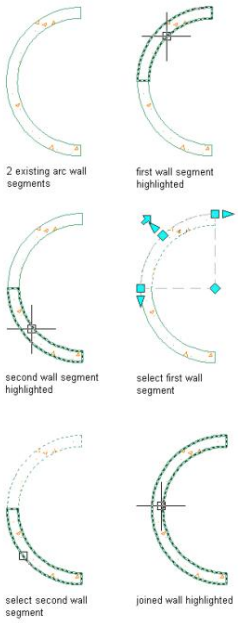
Unindo 2 segmentos retos de parede



A ilustração a seguir mostra a união de 2 segmentos de parede curvada após primeiro destacar cada segmento separado.

Machine Translated by Google

Unindo 2 segmentos curvos de parede



1 Selecione a primeira parede.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Cleanup ÿ ÿ Join **3** Selecione a segunda parede.

Filetagem de Paredes

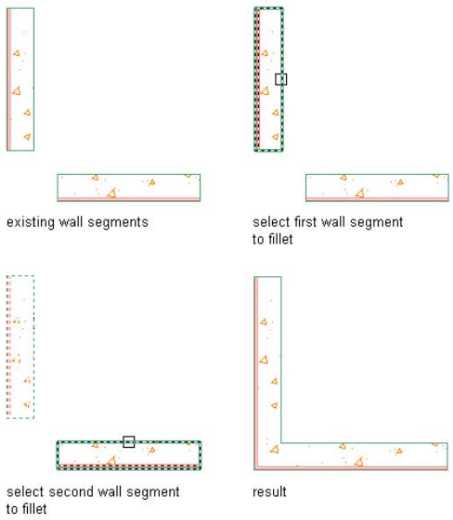
Use este procedimento para arredondar 2 paredes. A concordância de paredes cria um segmento de parede curvo com um raio especificado que é tangente às linhas de base das paredes selecionadas.

Se você especificar zero para o raio do filete, as paredes serão aparadas ou estendidas até que se cruzem, mas nenhum segmento curvo de parede será criado. Usar um raio de zero permite forçar paredes de ângulos ímpares a se encontrarem. Se você selecionar segmentos de parede paralelos, o raio da concordância será ignorado e um segmento de parede curvo será criado tangente às linhas de base das paredes selecionadas.

A ilustração a seguir mostra como aplicar concordância em dois segmentos de parede com raio zero.

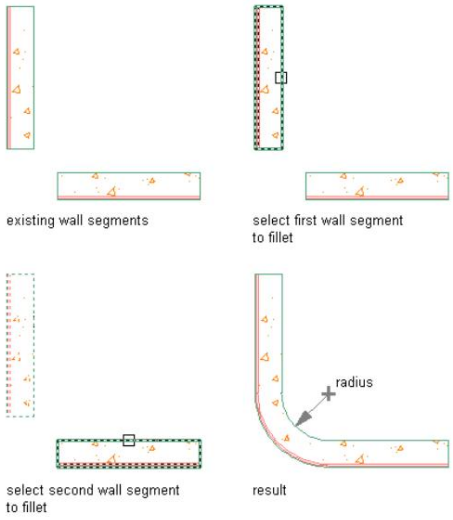
Machine Translated by Google

Filetagem de segmentos de parede com raio zero



A ilustração a seguir mostra como aplicar concordância em dois segmentos de parede com um raio especificado.

Filetando segmentos de parede com um raio especificado



As opções do modo de corte permitem que você especifique se as paredes são cortadas ou estendidas para o novo segmento (opção de corte) ou se seus pontos finais permanecem

Machine Translated by Google

inalterado (sem opção de acabamento). Se você não selecionar nenhum corte, o raio do fillet deve ser maior que zero.

Antes de filetar paredes, certifique-se de que as seguintes condições existam:

ÿ As paredes têm o mesmo estilo e justificação da linha de base.

ÿ O raio do fillet não é um valor negativo.

Ícones de dica de solução podem ser exibidos quando você preenche as paredes se essas condições não são atendidas.

1 Abra uma paleta de ferramentas que contém a ferramenta Filete.

A ferramenta Filete está localizada com as Ferramentas de desenho no Catálogo de ferramentas de estoque no Navegador de conteúdo. Você pode adicionar essa ferramenta a qualquer paleta de ferramentas e, a seguir, usar a ferramenta para aplicar concordância em paredes e outros objetos.

2 Selecione a ferramenta Filete.

3 Verifique o modo de corte e as configurações de raio: **Se**

você deseja …	**Então …**
aparar ou estender segmentos de parede para se encontrarem ou para atender o en dpoints do segmento de parede curva resultante	insira **t** (Aparar) e, em seguida, insira **t** (Aparar).
mantenha os pontos finais dos segmentos de parede em seus locais originais e ajuste o segmento de parede curvo entre eles	insira **t** (aparar) e, em seguida, insira **n** (sem aparar).
especificar um novo raio de filete	insira **r** (Raio) e, a seguir, insira um valor para o raio. Digite 0 para o raio se você quiser que os segmentos da parede se encontrem sem criando um segmento de parede curvo.
filete de paredes múltiplas	digite **m** (Múltiplo).

4 Selecione a primeira parede.

5 Selecione a segunda parede.

Machine Translated by Google

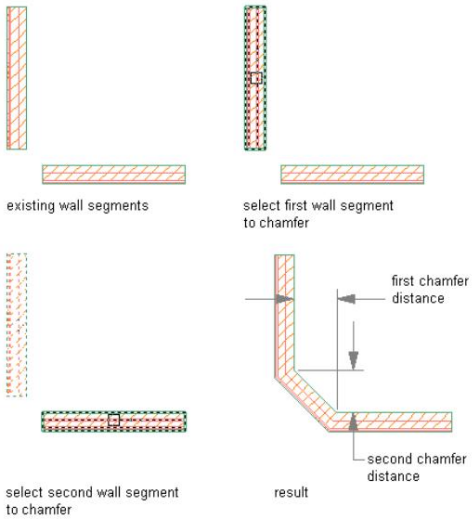
Paredes chanfradas

Use este procedimento para chanfrar 2 paredes. Chanfrar paredes cria um novo segmento de parede entre 2 paredes que não são paralelas. O chanfro é útil quando você está trabalhando com ângulos de parede exclusivos ou detalhes arquitetônicos.

Você pode chanfrar paredes especificando distância ou ângulo:

ÿ Usando a opção de distância, você especifica o comprimento que cada parede deve ser aparada ou estendida até encontrar o novo segmento de parede ou a outra parede. Se ambas as distâncias de chanfro forem zero, as paredes serão estendidas até que se cruzem, mas um novo segmento de parede não será criado.

Chanfrando segmentos de parede usando a opção de distância



ÿ Usando a opção de ângulo, você especifica o comprimento do chanfro e o ângulo que ele forma com a primeira parede.

As opções do modo de corte permitem especificar se as paredes são cortadas ou estendidas para o novo segmento de parede (opção de corte) ou se seus pontos finais permanecem inalterados (sem opção de corte). Se você não selecionar nenhuma apara, as distâncias do chanfro devem ser maiores que zero.

Antes de chanfrar paredes, certifique-se de que as paredes tenham o mesmo estilo e justificação de linha de base. Ícones de dica de solução podem ser exibidos quando você chanfrar as paredes se essas configurações não forem as mesmas para cada parede.

Machine Translated by Google

1 Abra uma paleta de ferramentas que contém a ferramenta Chanfro.

A ferramenta Chanfro está localizada com as Ferramentas de desenho no Catálogo de ferramentas de estoque no Navegador de conteúdo. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas e, a seguir, usar a ferramenta para chanfrar paredes e outros objetos.

2 Selecione a ferramenta Chanfro.

3 Especifique as configurações padrão para chanfrar paredes:

Se você quiser …	**Então …**
aparar ou estender segmentos de parede para se encontrarem ou para atender o en dpoints do novo segmento de parede	insira **t** (Aparar) e, em seguida, insira **t** (Aparar).
mantenha os pontos finais dos segmentos de parede em seus locais originais e ajuste o novo segmento de parede entre eles	insira **t** (aparar) e, em seguida, insira **n** (sem aparar).
especifique os valores padrão de comprimento e ângulo para a opção de ângulo	insira **um** (Ângulo). Insira a distância do ponto final até o ponto na parede onde deseja que o chanfro comece. Insira o ângulo do chanfro.
especifique as distâncias padrão para a opção de distância	digite **d** (Distância). Insira valores para Distância 1 e Distância 2. Insira 0 para ambas as distâncias se desejar que as paredes se encontrem sem criar um novo segmento de parede.
especifique a opção de distância como a opção padrão para chanfrar paredes	insira **e** (Método) e, em seguida, insira **d** (Distância).
especifique a opção de ângulo como a opção padrão para chanfrar paredes	insira **e** (Método) e, em seguida, insira **a** (Ângulo).
chanfrar paredes múltiplas	digite **m** (Múltiplo).

4 Selecione a primeira parede.

5 Selecione a segunda parede.

Machine Translated by Google

Invertendo a direção de uma parede

Use este procedimento para alterar a direção na qual uma parede é desenhada, invertendo o ponto inicial e o ponto final da parede. As paredes são desenhadas do primeiro ponto especificado até o último ponto. Alguns comandos e propriedades são afetados por essa ordem. Por exemplo, você pode adicionar modificadores de parede ao lado esquerdo ou direito de uma parede. Os lados esquerdo e direito são oeste e leste, respectivamente, quando uma parede é desenhada de sul para norte, independentemente de como a parede é exibida na vista atual.

Existem 2 maneiras diferentes de inverter a direção da parede. Quando você inverte uma parede no lugar, a posição da parede no desenho não muda; apenas a direção da parede muda e a linha de justificação da parede é trocada no desenho, mas não em relação aos componentes da parede. Esse método de inverter paredes é comum quando você cria paredes do zero e não deseja alterar sua posição física no desenho.

Ao inverter a linha de justificação da parede, a posição da parede no desenho muda, mas a posição da linha de base no desenho permanece a mesma. Você usaria esse método ao criar paredes a partir de polilinhas ou espaços; neste caso, a posição da linha de base pode ser uma geometria importante que você não deseja alterar.

Para determinar a direção na qual uma parede foi desenhada, selecione a parede. A alça Reverse Direction mostra a orientação da parede. Para obter mais informações sobre alças de parede, consulte Usando alças para editar paredes na página 1177.

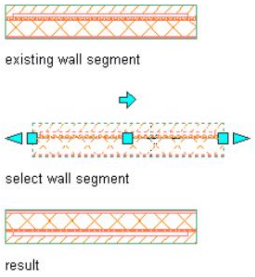
Para inverter a direção da parede no lugar:

1. Selecione a parede.
2. Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Inverter ÿ Parede Reverter .

   As faces externas da parede permanecem no lugar e a linha de base muda, se necessário.

Machine Translated by Google

Invertendo um segmento de parede no lugar



Para inverter a linha de justificação da parede:

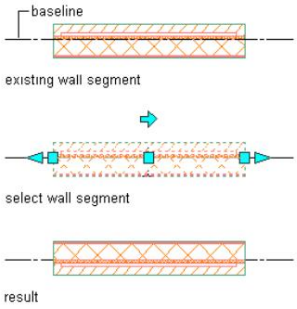
1 Selecione a parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Inverter

menu suspenso ÿ WallReverseBaseline A .

linha de base permanece no lugar e a parede muda, se necessário.

Invertendo um segmento de parede sobre sua linha de base



Usando comandos do AutoCAD para editar paredes

Você pode usar os seguintes comandos padrão do AutoCAD para editar paredes:

ÿ BREAK

ÿ ESTENDER

ÿ TRIM

Para obter mais informações sobre esses comandos, consulte a Ajuda do AutoCAD.

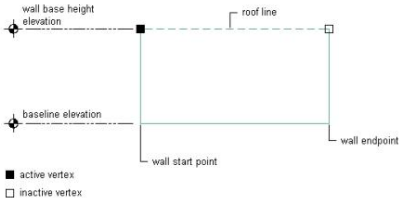
Machine Translated by Google

Alterando a linha do telhado e a linha do piso de uma parede

Você pode modificar as linhas do teto e do piso de uma parede para criar uma parede não retangular.

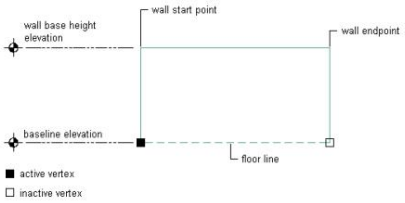
ÿ Você edita as localizações dos vértices na linha do telhado para criar degraus, empenas e outras condições do telhado.

Modificando a linha do telhado de uma parede



ÿ Você edita as localizações dos vértices nas linhas do piso para criar etapas e outras condições.

Modificando a linha do piso de uma parede



Você também pode criar condições de telhado e piso não retangulares projetando em polilinhas.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos de edição de linhas de telhado e linhas de piso. Você pode começar criando graficamente uma condição de linha de telhado ou linha de piso personalizada. Você pode ajustar essa condição especificando valores precisos na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades.

Deslocar ou projetar a linha do telhado de uma parede

Use este procedimento para alterar a altura ou a forma da linha do telhado de uma parede:

ÿ Desloque a linha do telhado da altura atual da parede.

Machine Translated by Google

ÿ Projete a linha do telhado da parede em uma polilinha.

ÿ Projete a linha do telhado da parede para outro objeto, como um telhado ou uma escada.

Você também pode criar uma polilinha que representa a linha do telhado atual das paredes selecionadas. Você pode usar esta polilinha para alterar a linha do telhado de outras paredes.

OBSERVAÇÃO Para projetar a linha do telhado em uma polilinha, primeiro desenhe a polilinha na vista de elevação. Para melhores resultados, a polilinha deve ser paralela à parede. A polilinha não precisa estar no mesmo plano que a parede.

1 Selecione uma parede,

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Modificar linha do telhado .

3 Altere a linha do telhado da parede:

Se você quiser …	**Então …**
compensar a linha do telhado da corrente altura da parede	insira **o** (Deslocamento) e insira uma distância de deslocamento. Insira um valor negativo para projetar a linha do telhado abaixo da altura atual da parede.
projetar a linha do telhado em uma polilinha	insira **p** (Projeto) e selecione a polilinha.
projetar a linha do telhado para outro objeto, como um telhado ou escadas	insira **um** (projeto automático) e selecione o objeto para o qual projetar. Ao projetar para escadas, certifique-se de que o espelho inferior ou a longarina não crie um segmento de altura zero de parede.
gerar uma polilinha da linha do telhado atual	insira **g** (Gerar) e selecione as paredes a partir das quais a polilinha será criada.
remover quaisquer alterações na linha do telhado	insira **r** (Redefinir) e selecione as paredes a serem alteradas.

4 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Deslocar ou projetar a linha do piso da parede

Use este procedimento para alterar a altura ou a forma da linha do piso de uma parede:

ÿ Desloque a linha do piso da linha de base atual da parede.

ÿ Projete a linha do piso da parede em uma polilinha.

ÿ Projete a linha do piso da parede para outro objeto, como uma laje ou escadaria.

Você também pode criar uma polilinha que representa a linha do piso atual das paredes selecionadas. Você pode usar esta polilinha para alterar a linha do piso de outras paredes.

OBSERVAÇÃO Para projetar a linha do piso em uma polilinha, desenhe primeiro a polilinha na vista de elevação. Para melhores resultados, a polilinha deve ser paralela à parede. A polilinha não precisa estar no mesmo plano que a parede.

1 Selecione uma parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Modificar linha do piso .

3 Altere a linha do piso da parede:

Se você quiser …	**Então …**
compensar a linha do piso da atual linha de base da parede	insira **o** (Deslocamento) e insira uma distância de deslocamento. Insira um valor negativo para projetar a linha do piso abaixo da linha de base da parede atual.
projetar a linha do piso em uma polilinha	insira **p** (Projeto) e selecione a polilinha.
projetar a linha do piso para outro objeto, como uma laje ou escada	insira **um** (projeto automático) e selecione o objeto para o qual projetar. Ao projetar para escadas, certifique-se de que o espelho inferior ou a longarina não crie um segmento de parede com altura zero.
gerar uma polilinha da linha do piso atual	insira **g** (Gerar) e selecione as paredes a partir das quais a polilinha será criada.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
remover quaisquer alterações no piso linha	insira **r** (Redefinir) e selecione as paredes a serem alteradas.

4 Pressione *ENTER*.

Adicionando uma empena à linha do telhado de uma parede

Use este procedimento para adicionar uma empena à linha do telhado de uma parede. Você também pode adicionar uma empena na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades.

OBSERVAÇÃO Esta opção está disponível apenas se a linha do telhado não tiver sido editada. Depois que a linha do telhado muda, você não pode adicionar uma empena usando esta opção. Para adicionar uma empena a uma linha de telhado que foi editada, consulte Alterando vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede na página 1220.

1 Selecione a parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Editar no local Um .

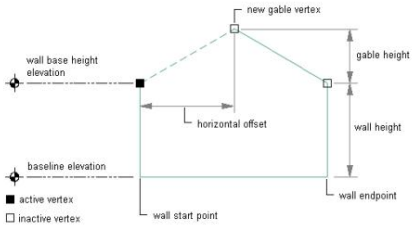
perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado.

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar empena .

Se Adicionar empena não estiver disponível, a linha do telhado foi editada anteriormente.

4 Selecione a linha do telhado.

Modificando uma linha de telhado de parede adicionando uma empena



Um terceiro vértice é adicionado à linha do telhado a meio caminho entre as 2 extremidades da linha do telhado e 8'-0" acima da linha do telhado.

5 Continue editando a linha do telhado ou a linha do piso, se necessário.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede na página 1215.

6 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar …	**Então …**
restaurar a linha do telhado à sua forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações na linha do telhado	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Adicionando um Degrau à Linha do Telhado ou Linha do Piso de uma Parede

Use este procedimento para adicionar uma etapa à linha do telhado ou à linha do piso de uma parede. Você também pode adicionar uma etapa na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades.

NOTA Esta opção está disponível somente quando a linha do telhado ou a linha do piso não foi editada. Depois que a linha foi alterada, você não pode adicionar automaticamente uma etapa usando esta opção. Para adicionar uma etapa a uma linha de telhado ou linha de piso que foi editada, consulte Alteração de vértices na linha de telhado ou linha de piso de uma parede na página 1220.

1 Selecione a parede.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Editar no local .

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado ou da linha do piso.

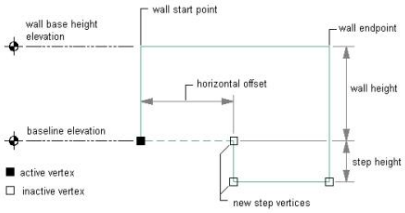
3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar etapa .

Se Add Step não estiver disponível, a linha do telhado ou a linha do piso foi editada anteriormente.

4 Selecione a linha do telhado ou a linha do piso.

Machine Translated by Google

Modificando uma linha de piso de parede adicionando uma etapa



Um terceiro vértice é adicionado à linha a meio caminho entre as 2 extremidades da linha e 4'-0" da linha. Uma etapa é criada do vértice selecionado para o segundo vértice.

5 Continue editando a linha do telhado ou a linha do piso, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede na página 1215.

6 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar…	**Então …**
restaurar a linha do telhado ou a linha do chão à sua forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações na linha do telhado ou na linha do piso	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede

Use este procedimento para editar a geometria da linha do telhado ou da linha do piso de uma parede:

ÿ Adicionar, modificar ou remover empenas.

ÿ Adicionar, modificar ou remover etapas.

ÿ Projete a linha do telhado ou a linha do piso em uma polilinha ou em outros objetos, como telhados, lajes de telhado, lajes e escadas.

ÿ Crie condições personalizadas de linha de telhado ou linha de piso adicionando e ajustando vértices e arestas.

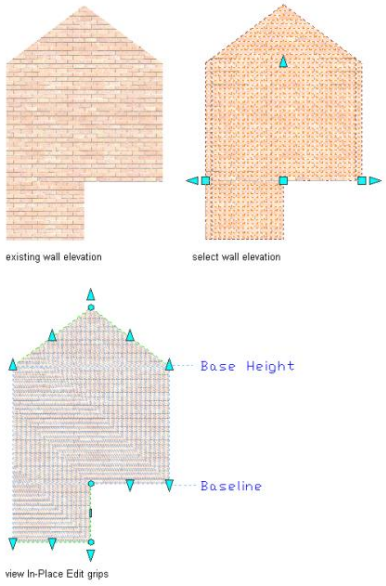
Machine Translated by Google

ÿ Inverta a linha do telhado ou a linha do piso da parede sem inverter a parede em si.

ÿ Remova todas as alterações na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede.

Você também pode editar a linha do telhado e a linha do piso na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede na página 1220.

Visualizando alças de elevação de parede editadas no local



OBSERVAÇÃO Se você deseja projetar a linha do telhado ou a linha do piso em uma polilinha, desenhe a polilinha antes de iniciar este procedimento.

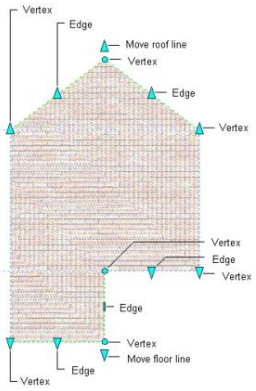
1 Selecione a parede que tem a linha do telhado ou linha do piso que deseja mudar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Editar no local .

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado e da linha do piso.

Machine Translated by Google

Grips de edição de elevação de parede no local



3 OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

Edite o perfil: **Se**

você quiser …	**Então …**
adicione uma empena à linha do telhado ou à linha do piso	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar empena . Selecione a linha do telhado ou a linha do chão.
adicione um degrau à linha do telhado ou à linha do chão	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Passo . Selecione a linha do telhado ou o a linha do piso.
alterar a forma da linha do telhado ou da linha do chão	selecione o perfil e use as alças Move Roof Line, Move Floor Line, Vertex e Edge para ajustar a forma.
adicionar vértices à linha do telhado ou ao linha de chão	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Vértice . Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
remover vértices da linha do telhado ou a linha do chão	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover Vértice . Selecione os vértices para remover e pressione *ENTER*.
projetar a linha do telhado ou a linha do chão em uma polilinha	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Local ÿ painel Perfil ÿ Projeto Para polilinha . Selecione a linha do telhado ou a linha do piso e selecione a polilinha. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **y** (Sim) para apagá-la.
projetar a linha do telhado ou a linha do piso para outro objeto, como uma escada ou um telhado	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Place ÿ painel Profile ÿ Auto Projete a . Selecione a linha do telhado ou linha do piso e selecione o objeto.
inverter a linha do telhado ou a linha do chão	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Inserir ÿ painel Perfil ÿ Reverso . Selecione a linha do telhado ou o piso linha.
restaurar a linha do telhado para a base altura da parede, ou restaurar a linha do piso para a linha de base da parede	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover . Selecione a linha do telhado ou o piso linha.

OBSERVAÇÃO Para adicionar uma empena ou um degrau a uma linha de telhado ou linha de piso que foi editada, primeiro use a ferramenta Remover para remover uma condição de linha de telhado ou linha de piso existente.

4 Salve ou descarte as alterações:

Se desejar…	Então …
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

Machine Translated by Google

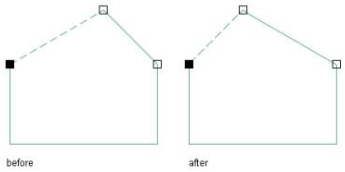
Se você quiser …	Então …
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . A parede usa o perfil editado para definir sua geometria.

Invertendo a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede

Use este procedimento para inverter as condições aplicadas à linha do telhado ou à linha do piso de uma parede. Inverter a linha do telhado ou a linha do piso não inverte o ponto inicial e o ponto final da parede.

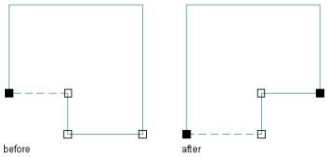
A ilustração a seguir mostra a inversão da linha do telhado de uma parede.

Invertendo a linha do telhado de uma parede



A ilustração a seguir mostra a inversão da linha do piso de uma parede.

Invertendo a linha do piso de uma parede



1. Selecione a parede que tem a linha do telhado ou linha do piso que deseja mudar.
2. Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Linha do telhado/piso menu suspenso ÿ Editar no local .

   Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado ou da linha do piso.
3. Selecione o perfil.
4. Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Reverso .

Machine Translated by Google

5 Selecione a linha do telhado ou a linha do piso.

A linha selecionada é invertida; a condição é aplicada na extremidade oposta da linha.

6 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar…	**Então …**
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . A parede usa o perfil editado para definir sua geometria.

Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede

Use este procedimento para executar as seguintes tarefas na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades:

ÿ Adicionar, mover ou remover vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede.

ÿ Adicione empenas ou degraus a uma linha de telhado ou degraus a uma linha de piso que foi editada anteriormente adicionando vértices que definem essas condições.

Você também pode editar a linha do telhado e a linha do piso graficamente. Para obter mais informações, consulte Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede na página 1215.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

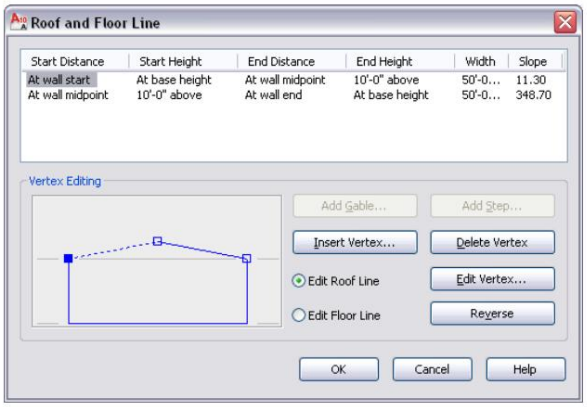
2 Expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Selecione Linha Telhado/Piso.

4 Selecione Editar linha do telhado ou selecione Editar linha do piso.

Machine Translated by Google

Alterando os vértices de uma linha de telhado



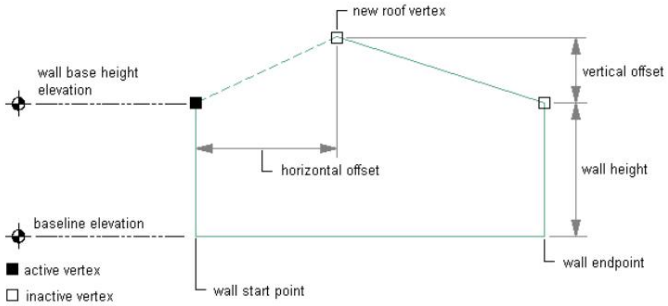
O vértice ativo na ilustração muda quando você seleciona uma linha diferente para editar. Quaisquer alterações feitas na parede são refletidas na ilustração.

5 Para adicionar um vértice, clique em Inserir vértice. Especifique o deslocamento horizontal e o deslocamento vertical para o novo vértice e cada distância de deslocamento e clique em OK.

Para obter mais informações sobre como especificar a localização de um vértice, consulte Especificando deslocamentos para vértices da linha do telhado e da linha do piso na página 1397.

A ilustração a seguir mostra a modificação da linha do telhado de uma parede adicionando um vértice.

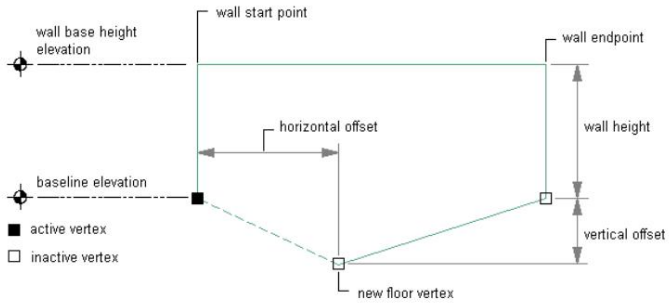
Modificando uma linha de telhado de uma parede adicionando um vértice



A ilustração a seguir mostra a modificação da linha do piso de uma parede adicionando um vértice.

Machine Translated by Google

Modificando uma linha de piso de uma parede adicionando um vértice



6 Para mover um vértice, selecione o vértice na tabela ou ilustração e clique em Editar vértice. Especifique o deslocamento horizontal e o deslocamento vertical para o novo vértice e cada distância de deslocamento e clique em OK.

Para obter mais informações sobre como especificar a localização de um vértice, consulte Especificando deslocamentos para vértices da linha do telhado e da linha do piso na página 1397.

7 Para excluir um vértice, selecione um vértice e clique em Excluir vértice.

O vértice selecionado é excluído e a linha conecta automaticamente os 2 vértices adjacentes.

8 Para inverter a linha do telhado ou a linha do piso, clique em Inverter.

9 Clique em OK.

Especificando os materiais de paredes individuais

Use este procedimento para selecionar um material diferente para os componentes de uma parede individual.

Para alterar os materiais atribuídos a todas as paredes do mesmo estilo de parede, consulte Especificando os materiais de um estilo de parede na página 1299.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de parede, você pode alterar as propriedades do componente de exibição conforme descrito em Alteração das propriedades de exibição de paredes individuais na página 1224.

---

1 Selecione a parede que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

Machine Translated by Google

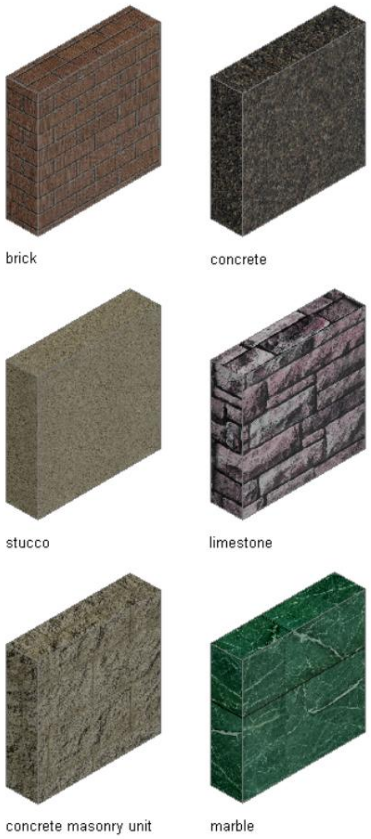
2 Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam apareça e clique .

3 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.

4 Clique na guia Materiais.

5 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Segmentos de parede com materiais atribuídos em estilo visual realista



Machine Translated by Google

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material a partir desta caixa de diálogo, quaisquer alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

6 Clique em OK.

Alterando as propriedades de exibição de paredes individuais

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência das paredes que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, especifique o material atribuído a cada componente de parede ou especifique as propriedades de exibição para cada estilo de parede. No entanto, em certos casos, pode ser necessário substituir uma propriedade de exibição para uma parede individual para obter um resultado específico. Todas as propriedades de exibição que você pode especificar em estilos de parede estão disponíveis para paredes individuais:

- ÿ Se as propriedades de exibição dos componentes da parede são determinadas por atribuições de material
- ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes de exibição da parede
- ÿ A hachura usada com cada componente
- ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte avião
- ÿ Outras informações de exibição de parede específicas, como se extremidades complexas são exibidas e se a parede é cortada em torno de molduras de portas e janelas

Quando você altera as propriedades de exibição de uma parede individual, as alterações se aplicam somente àquela parede. Outras paredes do mesmo estilo não são afetadas. Para alterar as propriedades de exibição de todas as paredes de um estilo de parede específico, consulte Estilos de parede na página 1282.

Machine Translated by Google

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de uma parede

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de uma parede individual:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (um material atribuído ao componente de exibição determina sua propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Para alterar essas propriedades de exibição para todas as paredes do mesmo estilo de parede, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de um componente de exibição de parede, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de paredes individuais na página 1222.

---

1 Selecione a parede que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

---

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

Machine Translated by Google

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura para componentes de uma parede

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de uma parede individual. A hachura de parede é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para alterar a hachura de todas as paredes do mesmo estilo de parede, consulte Especificando a hachura para os componentes de um estilo de parede na página 1303.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determina as propriedades de hachura de um componente de parede, você pode alterar a hachura do componente desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de paredes individuais na página 1222.

1 Selecione a parede que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Hachuras.

6 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

Machine Translated by Google

7 Selecione a hachura para o componente: **Se desejar** …

	Então …
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

8 Clique em OK.

9 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

10 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

11 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja …**

	Então …
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

12 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição do plano de corte de uma parede

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma parede individual. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Machine Translated by Google

Para visualizar melhor os elementos de uma parede na vista de planta, você pode criar planos de corte. O plano de corte principal é onde a embalagem retrátil e a hachura são aplicadas. A exibição da planta mostra os componentes e objetos na parede à medida que são exibidos na altura de cada plano de corte.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as paredes do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as paredes deste estilo, selecione Estilo da parede:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede na página 1282.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto.

8 Para especificar se os componentes do objeto devem ser exibidos acima e abaixo do plano de corte ou para definir planos de corte adicionais para o parede, clique em Planos de corte manual.

9 Na planilha Manual Cut Planes, faça um ou ambos os seguindo:

ÿ Para exibir os componentes do objeto acima e abaixo do plano de corte, verifique se Escolher automaticamente as alturas do plano de corte acima e abaixo está selecionado.

ÿ Para definir especificamente um plano de corte, selecione Manual acima e abaixo das alturas do plano de corte, clique em Adicionar e insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura inferior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades Camada/Cor/Tipo de linha especificadas para o componente Plano de corte abaixo do objeto.

Machine Translated by Google

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura superior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades Layer/Color/ Linetype especificadas para o componente Above Cut Plane do objeto.

Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da parede, como segue:

1 Selecione a parede que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de extremidades em visualizações de modelo

Use este procedimento para especificar se deseja exibir tampas de aberturas em uma parede selecionada em uma representação de exibição usada para vistas de modelo.

1 Clique duas vezes na parede.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as paredes do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as paredes deste estilo, selecione Estilo da parede:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede na página 1282.

Machine Translated by Google

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

7 Para Exibir tampas de abertura, selecione Sim ou Não.

Especificando a exibição de outras características de uma parede

Use este procedimento para especificar propriedades de exibição para uma parede individual que se aplicam somente em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho. Essas propriedades incluem a exibição de extremidades complexas, a exibição de caixilhos de portas e janelas ou a exibição de mitra de componentes de parede específicos.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as paredes do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as paredes deste estilo, selecione Estilo da parede:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede na página 1282.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

7 Clique Propriedades adicionais.

8 Especifique as configurações de propriedade de exibição individuais conforme necessário:

Se você deseja ...	**Então ...**
exibir as linhas componentes dentro da parede acima do plano de corte (por exemplo, através de uma janela ou porta na parede)	selecione Exibir linhas internas acima. Desmarque essa opção se não quiser exibir essas linhas.
exibir as linhas componentes dentro da parede abaixo do plano de corte (por exemplo, através de uma janela ou porta na parede)	selecione Exibir linhas internas abaixo. Desmarque essa opção se não quiser exibir essas linhas.

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
desativar as linhas acima de uma janela, porta ou abertura no plano de corte	selecione Ocultar linhas abaixo das aberturas acima do plano de corte. Desmarque esta opção se desejar exibir as linhas.
desativar as linhas abaixo de uma janela ou uma abertura no plano de corte	selecione Ocultar linhas abaixo das aberturas no plano de corte. Desmarque esta opção se desejar exibir as linhas.
exibir terminações complexas	selecione Display Endcaps. Desmarque esta opção para exibir extremidades complexas como uma única linha.
exibir aberturas de portas cortando a parede na borda externa da moldura da porta	selecione Cortar molduras de portas. Limpar isso opção se você quiser aberturas de portas para cortar a parede no interior da Moldura da porta.
aberturas de janelas de exibição cortando a parede na borda externa da moldura da janela	selecione Cortar molduras de janelas. Claro esta opção se você quiser que as aberturas da janela cortem a parede no lado interno da moldura da janela.
desenhe componentes de parede por seu número de prioridade para controlar a exibição de um componente sobre outro componente	selecione Ordem de Desenho de Componente por Prioridade. Desmarque esta opção se desejar desenhar os componentes na ordem em que foram criados.
execute uma fatia do modelo tridimensional (3D) real em cada plano de corte para obter varreduras de visualizações mais precisas ou modificadores de corpo, ou se as paredes com varreduras ou modi de corpo não mudarem ao longo da altura dos fiers da parede.	selecione Fazer True Cut. Desmarque esta opção se a parede não tiver
exibir linhas de esquadria nos cantos da parede para componentes de parede selecionados	Em Desenhar mitra para componentes, selecione cada componente cujas linhas de mitra você deseja exibir.

9 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações adicionais por meio do menu de contexto da parede, como segue

Machine Translated by Google

1 Selecione a parede que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e altere as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Anexar notas e arquivos a uma parede

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma parede. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma parede.

1 Clique duas vezes na parede.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Clique na configuração para Notas.

4 Digite a nota e clique em OK.

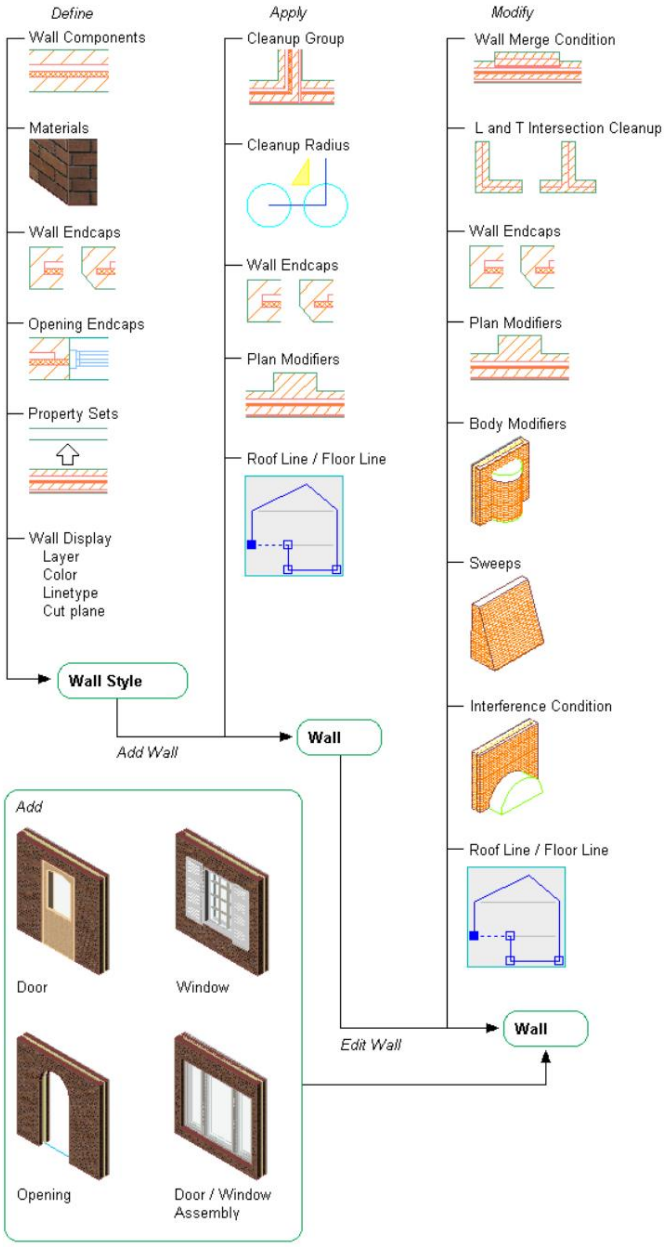
5 Clique na configuração para Documentos de referência e anexe, edite ou desanexar um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique na descrição. Edite a descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Parâmetros da parede



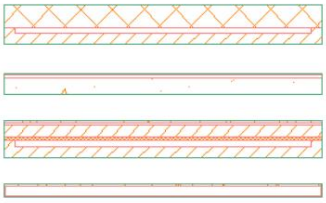
Machine Translated by Google

Estilos de parede

Muitas características de uma parede são determinadas pelo estilo de parede usado. Você pode criar estilos de parede simples que tenham uma exibição mais simbólica, ou você pode criar estilos de paredes detalhados com uma exibição de representação, contendo muitos elementos que a parede real terá. Essas configurações são definidas no estilo de parede:

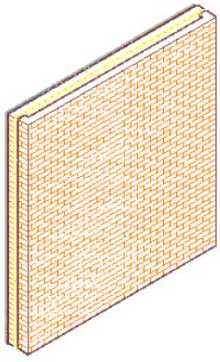
ÿ **Dados do conjunto de propriedades:** se você deseja identificar uma parede em um desenho ou incluí-la em uma tabela de tabela, é necessário anexar os dados do conjunto de propriedades à parede ou ao estilo de parede. Os dados de propriedade anexados a um estilo de parede geralmente contêm propriedades automáticas, como a altura ou a largura da parede, ou propriedades manuais que são idênticas para todas as paredes desse estilo, como, por exemplo, a classificação de incêndio.
Para obter mais informações, consulte Adicionar dados de conjunto de propriedades a um estilo de parede na página 1284.

ÿ **Componentes de parede:** em um estilo de parede, você pode definir componentes de parede.



Para obter mais informações, consulte Especificando os componentes de um estilo de parede na página 1285

ÿ **Materiais:** em um estilo de parede, você pode definir materiais para a exibição 2D e 3D de paredes, bem como para a exibição de renderização da parede.



Para usar um material em um estilo de parede, ele precisa ser definido primeiro no Gerenciador de estilo. Para obter informações sobre como atribuir um material a um estilo de parede, consulte Especificando os materiais de um estilo de parede na página 1299.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como definir materiais, consulte Criando e editando definições de materiais na página 905.

ÿ **Especificando exibição de parede:** a aparência visual de uma parede é definida no estilo de parede. Defina as configurações de camada, cor e tipo de linha dos componentes individuais da parede, hachura e a exibição do plano de corte da parede em vistas de planta.
As configurações de exibição definidas no estilo de parede podem ser substituídas para uma parede individual. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302

ÿ **Especificando configurações de parede padrão:** acesse a caixa de diálogo Opções e especifique os padrões para dimensionar paredes e para limpeza de parede. As configurações de limpeza se aplicam apenas a novas paredes.

ÿ **Usando ferramentas de parede:** as ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem coloque paredes rapidamente selecionando uma ferramenta de parede com um estilo de parede específico e outras propriedades predefinidas. Você também pode usar ferramentas de parede para converter linhas de trabalho em paredes e aplicar as configurações de uma ferramenta de parede a paredes existentes.
Você também pode acessar os catálogos da Stock Tool, da paleta Sample e da Design Tool.
Ao colocar paredes usando ferramentas de parede, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou alterar as configurações de quaisquer propriedades de parede que não sejam controladas pelo estilo.

Tampas de parede e tampas de abertura

Trabalhe com tampas de parede e abertura para criar condições de tampa:

ÿ **Modificando extremidades de parede com alças Editar no local:** você pode usar alças Editar no local para modificar extremidades de parede e criar as condições de extremidade de parede desejadas. As alças de vértice e aresta são exibidas para todos os componentes de parede na extremidade da parede que você especificar. Para obter mais informações, consulte Usando Editar no local para modificar extremidades de parede na página 1361.

ÿ **Criando extremidades de parede usando Calcular automaticamente:** você pode usar o recurso Calcular automaticamente com linhas de polilinha apropriadas para criar tampas de parede. Calcular automaticamente adicionará segmentos de limite para concluir uma configuração de extremidade se a polilinha inicial for desenhada com relação à localização e orientação do componente de parede específico. Para obter mais informações, consulte Criando tampas de parede usando Calcular automaticamente na página 1382.

ÿ **Criando tampas de parede usando ferramentas de modificação AEC:** você pode usar as ferramentas de modificação AEC para manipular componentes de parede para criar configurações de tampa de parede apropriadas. Use as ferramentas Trim, Extend, Subtract e Merge conforme necessário para fazer isso. Você pode modificar componentes de parede simples ou pode modificar todos

Machine Translated by Google

componentes em sua tampa de parede ou abertura de uma só vez. Em cada caso, você usará o recurso Editar no local ao modificar os componentes da parede para criar sua condição de extremidade da parede. Para obter mais informações, consulte Usando Editar no local para modificar extremidades de parede na página 1361.

ÿ **Especificando as extremidades da parede por estilo:** No estilo da parede, você pode definir as extremidades para o início e o fim da parede. O estilo de tampa padrão é uma linha reta. Se você precisar de acabamentos diferentes, precisará criar um estilo de acabamento de parede e atribuí-lo ao estilo de parede. Para obter mais informações, consulte Aplicando um estilo de acabamento de parede a um estilo de parede na página 1388 e Trabalhando com acabamentos de parede e abertura de acabamentos na página 1359.

OBSERVAÇÃO Você pode substituir o estilo de acabamento da parede em paredes individuais no desenho.

ÿ **Especificando tampas de abertura por estilo:** no estilo de parede, você define as tampas de qualquer porta, janela e abertura inserida na parede. Por padrão, as extremidades da abertura são 4 linhas retas para o início e o fim do batente, e o peitoril e a cabeça da abertura.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

Criando uma ferramenta de parede

Use este procedimento para criar uma ferramenta de parede e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas se estiver colocando várias paredes de estilos específicos que tenham as mesmas propriedades.

Por exemplo, você está criando uma planta de escritório com paredes divisórias para cubículos. Embora todas as paredes divisórias usem o mesmo estilo de parede em sua planta baixa, as paredes das áreas administrativas são mais baixas do que as paredes das áreas de escritórios.
Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de parede para cada altura de parede e selecionar a ferramenta apropriada para colocar as paredes com a altura correta em cada área da planta baixa.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de parede:

ÿ Arraste uma parede que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

ÿ Arraste um estilo de parede do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta de parede existente e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta de parede de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e, em seguida, personalize as propriedades da ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser …	**Então …**
criar uma ferramenta de uma parede no desenho	selecione a parede e arraste-a para a paleta de ferramentas. **DICA** Arraste a parede por um ponto em seu perímetro, não por uma de suas alças.
criar uma ferramenta a partir de um estilo de parede no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta, clique em Copiar e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo	abra o catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

Machine Translated by Google

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Digite uma descrição da ferramenta.

8 Se não quiser usar a chave de camada padrão, selecione uma chave de camada.

9 Se você deseja substituir os nomes de camada padrão, selecione uma camada sobrepor.

10 Selecione um estilo de parede.

11 Para Localização do estilo, selecione o arquivo de desenho que contém o estilo a ser usado para esta ferramenta ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

12 Em Espaços delimitados, defina se esta ferramenta de parede pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar 3 opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de parede pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta ferramenta de parede não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de parede usará as configurações de delimitação do estilo de parede.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

---

13 Selecione Sim para Limpeza automática se desejar que a parede seja limpa com outras paredes e selecione um grupo de limpeza.

14 Para Definição de local, selecione Procurar e use um arquivo padrão caixa de diálogo de seleção para selecionar a definição de grupo de limpeza a ser usada para esta ferramenta.

15 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

16 Especifique as dimensões da

parede: **Se você deseja …**	**Então …**
especificar a espessura da parede	insira um valor para Largura. Se a largura for não disponível, o estilo de parede que você se selecionado determina a largura do parede.
especifique a altura da parede a partir de	insira um valor para Altura da base. o chão até o teto

17 Especifique a justificação da parede, que coloca a parede em relação aos pontos especificados e a direção na qual você desenha a parede:

Se você quiser …	**Então …**
especificar pontos que definem a esquerda lado da parede	selecione Esquerda para Justificar.
especifique os pontos que definem a direita,	selecione Right para Justify. lado da parede
especifique os pontos que definem o centro	selecione Centro para Justificar. linha da parede
especificar pontos que definem a linha de base da parede	selecione Baseline para Justificar.

18 Especifique os

deslocamentos: **Se você deseja** …	**Então …**
deslocar a localização da parede de os pontos que você especificar	insira um valor para Deslocamento da linha de base ou selecione o ponto de deslocamento.
compensar a linha do telhado da altura base especificada	insira um valor para Deslocamento da linha do telhado da altura da base.
deslocar a linha do piso do linha de base	insira um valor para Deslocamento da linha do piso da linha de base.

19 Na paleta Propriedades, expanda Avançado.

Machine Translated by Google

20 Expanda Limpezas e especifique as opções de limpeza: **Se você**

deseja …	Então …
especifique a linha que a representação da exibição de diagnóstico usa para a linha de justificação da parede	selecione Linha de justificação da parede ou selecione Linha central da parede.
especifique uma distância radial do ponto final de uma parede na qual outras paredes serão conectadas	insira um valor para Substituição do raio de limpeza.

21 Clique em OK.

Solução de problemas de paredes

Esta seção fornece soluções para problemas que você pode encontrar ao trabalhar com paredes.

Paredes herdadas não são exibidas em vistas isométricas

Em alguns casos, as paredes de um desenho proveniente de uma versão anterior do AutoCAD Architecture não são exibidas em vistas isométricas. A razão para isso pode ser o número de casas decimais na altura da base da parede. Se você encontrar essa situação, tente o seguinte:

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Unidades.

3 Em Área, para Precisão, selecione o máximo de 8 casas decimais.

4 Feche a caixa de diálogo Configuração do desenho.

5 Selecione a parede no desenho e edite seu valor Base Height no Paleta de propriedades para exibir o valor correto.

A parede agora deve ser exibida em uma vista isométrica.

Solução de problemas de limpeza de paredes

A limpeza de paredes pode ser complexa, especialmente para paredes com vários componentes. Para obter uma lista de problemas que podem surgir e como resolvê-los, consulte Solução de problemas de limpeza de paredes na página 1329.

Machine Translated by Google

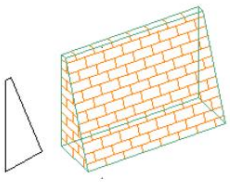
Criação de Condições Especiais e Parede Personalizada Superfícies

Varreduras de parede, modificadores de parede (planta), modificadores de corpo e condições de interferência são recursos que você pode usar para criar condições especiais, como entalhes, e personalizar superfícies de parede.

Varreduras de parede criadas a partir de perfis

Uma varredura de parede é uma parede ou um componente de parede cuja forma é extrudada horizontalmente a partir de um perfil que foi criado a partir de uma polilinha fechada. O perfil “varre” ao longo do comprimento da parede para definir a forma da parede ou do componente da parede.

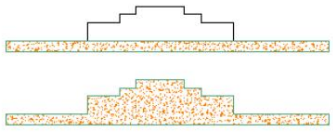
Perfil e varredura de parede resultante



Modificadores de parede (planta) criados a partir de polilinhas

Os modificadores de parede usam a geometria bidimensional (2D) de uma polilinha aberta para personalizar a forma de uma parede ou de um componente de parede. Para usar modificadores de parede, você desenha uma polilinha na forma que precisa e cria um estilo de modificador de parede a partir da polilinha. Você pode adicionar modificadores de parede desse estilo a qualquer parede.

Polilinha e modificador de parede resultante

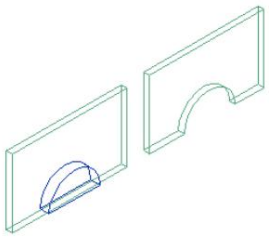


Modificadores corporais criados a partir de objetos 3D

Os modificadores de corpo usam a geometria tridimensional (3D) de um objeto, como um elemento de massa ou um grupo de massa, para adicionar, subtrair ou substituir completamente um componente em uma parede. Se a parede tiver apenas um componente, o modificador de corpo se aplica a toda a parede. Se a parede tiver vários componentes, o modificador se aplica apenas ao componente especificado.

Machine Translated by Google

Elemento de massa Barrel Vault e modificador de corpo resultante subtraído de uma parede



Condições de interferência criadas a partir de objetos 3D

As condições de interferência usam a geometria de objetos 3D para criar aberturas ou recortes personalizados nas paredes. Você pode especificar como a condição de interferência é aplicada à parede: adicionada à parede, subtraída da parede ou ignorada.

As condições de interferência se aplicam a todos os componentes da parede que o objeto interferente toca. A parede pára na condição de interferência. A maneira como você aplica a condição de interferência à parede determina como a embalagem retrátil da parede é afetada pela condição na vista de planta. Nas vistas do modelo, a condição de interferência é sempre subtrativa, independentemente da opção de embrulho selecionada.

Quando você edita o objeto que atua como a condição de interferência, a parede muda para acomodar as mudanças na geometria do objeto. Por exemplo, você pode mover o objeto interferente para alterar sua localização na parede.

Um elemento de massa cilíndrica adicionado como uma condição de interferência aditiva

Trabalhando com varreduras de parede

Uma varredura de parede é uma parede ou um componente de parede cuja forma é extrudada horizontalmente a partir de um perfil que foi criado a partir de uma polilinha fechada. O perfil “varre” ao longo do comprimento da parede para definir a forma da parede.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura do componente da parede. O perfil não é dimensionado quando varrido na parede. O ponto de inserção do perfil torna-se o canto inferior esquerdo do componente de parede.

Machine Translated by Google

Depois de criar varreduras de parede, você pode chanfrar varreduras de parede que se encontram em um canto. Você também pode alterar como a varredura é aplicada à parede:

ÿ Você pode editar a geometria que define uma varredura.

ÿ Você pode atribuir um perfil de varredura a um componente de parede diferente.

ÿ Você pode ajustar os ângulos de esquadria em cada extremidade de uma parede que tenha um perfil de varredura.

ÿ Você pode remover um perfil de varredura de uma parede ou de um componente de parede.

Criando um perfil para uma varredura de parede

Use este procedimento para criar um perfil a partir de uma polilinha fechada. Você pode então varrer o perfil ao longo do comprimento de uma parede ou de um componente de parede para criar uma parede com uma forma personalizada.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura do componente da parede. O perfil não é dimensionado quando varrido na parede. O ponto de inserção do perfil torna-se o canto inferior esquerdo do componente de parede.

Você também pode definir a forma de uma varredura de parede ao adicioná-la a uma parede, usando a opção Começar do zero. Você pode achar essa opção mais fácil de usar porque pode definir a forma na parede. Você pode querer criar separadamente um perfil conforme descrito neste procedimento se a forma for altamente complexa ou contiver muitos arcos.

1. Desenhe uma polilinha fechada da forma necessária para a parede resultante componente.
2. Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.
3. Especifique o ponto de inserção do perfil.

   O ponto especificado torna-se o canto inferior esquerdo do componente de parede.

4. Pressione *ENTER.*
5. Digite um nome para o perfil e clique em OK.

   Agora você pode usar o perfil como uma varredura de parede para substituir um componente de parede. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma varredura a uma parede na página 1244.

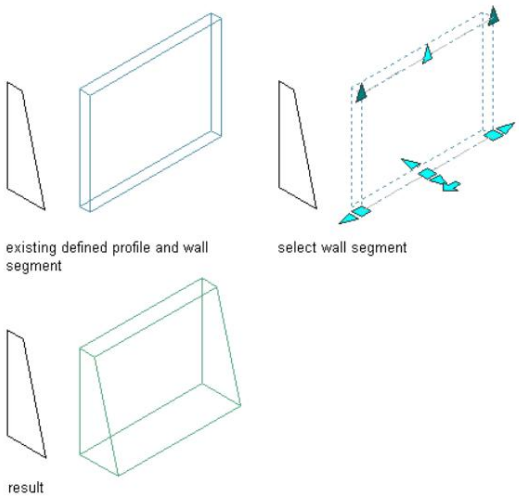
Machine Translated by Google

Adicionando uma varredura a uma parede

Use este procedimento para criar uma parede personalizada ou um componente de parede definindo sua forma a partir de um perfil.

Você pode criar o perfil ao adicioná-lo a uma parede. No entanto, se a forma que você precisa for elaborada e tiver segmentos curvos, talvez seja mais fácil criar primeiro o perfil a partir de uma polilinha. Você pode então adicionar o perfil à parede. Para obter mais informações, consulte Criando um perfil para uma varredura de parede na página 1243.

Adicionando um perfil de varredura a uma parede

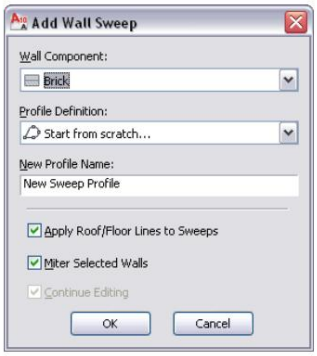


1. Selecione as paredes para varrer.
2. Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Adicionar .
3. Selecione o componente ao qual aplicar a varredura.
4. Selecione o perfil a ser usado para a varredura.

   Se desejar definir a varredura após aplicá-la ao componente, selecione Iniciar do zero e insira um nome para o perfil.

Machine Translated by Google

Especificando configurações para uma varredura de parede



5 Especifique como a varredura é aplicada à parede: **Se você**

deseja …	**Então …**
aplique as condições existentes da linha do telhado ou da linha do piso à varredura	selecione Aplicar linhas de telhado/piso a varreduras.
use a geometria da varredura para definir a linha do telhado e o piso linha	desmarque Aplicar linhas de telhado/piso a varreduras.
mitra a interseção da parede contendo a varredura e outras paredes	selecione Paredes selecionadas em meia-esquadria.
evitar esquadrias na interseção da parede que contém a varredura e outras paredes	limpe as paredes selecionadas da esquadria. Você pode Mitre as paredes mais tarde, se necessário. Você também pode ajustar os ângulos de esquadria.
alterar a geometria da varredura quando ela for aplicada à parede	selecione Continuar editando. Para obter mais informações sobre como editar o arquivo pro, consulte Editando a geometria de uma varredura de parede na página 1246.
use a geometria existente do perfil para definir a varredura	desmarque Continuar Editando.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

DICA Para criar paredes adicionais com a mesma condição de varredura, selecione a parede com a varredura e clique na guia Parede ÿ painel Geral ÿ Adicionar Selecionado .

Editando a geometria de uma varredura de parede

Use este procedimento para alterar a forma de um componente de parede que foi definido com uma varredura de parede. Você pode selecionar um perfil diferente para alterar a aparência da varredura ou pode editar o perfil atual.

Se você deseja remover uma varredura de parede, aplique a varredura a um componente de parede diferente ou altere como a varredura limpa com paredes que se cruzam, consulte Gerenciando varreduras de parede na página 1253.

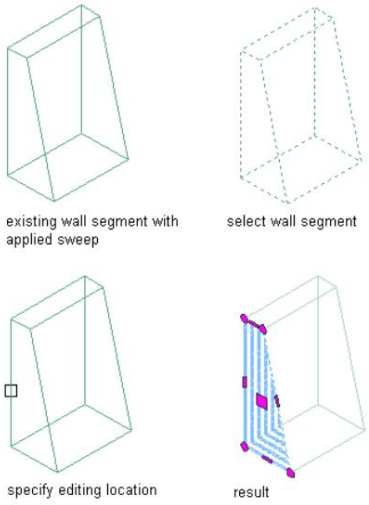
Use este procedimento para exibir alças no local de edição de varredura de parede

1. Selecione a parede que possui a varredura que deseja alterar.
2. Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Editar perfil No lugar .
3. Selecione um local na parede onde a forma da varredura ser conveniente para editar.

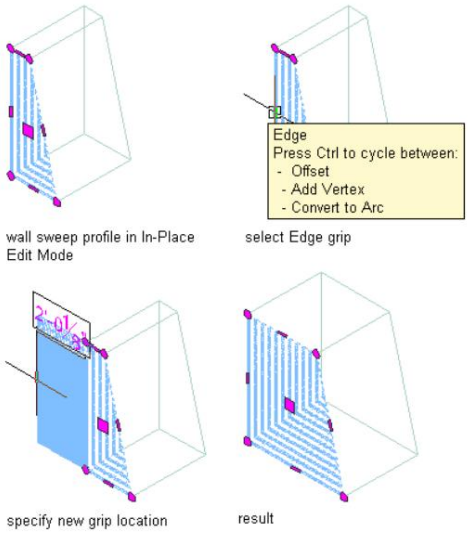
   Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da varredura.

Machine Translated by Google

Visualizando as alças de edição de varredura de parede no local



Deslocando uma aresta de perfil de varredura de parede no local de edição



Use este procedimento para deslocar uma aresta de perfil de varredura de parede no local editada

1 Selecione a parede que possui a varredura que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Editar perfil

No lugar .

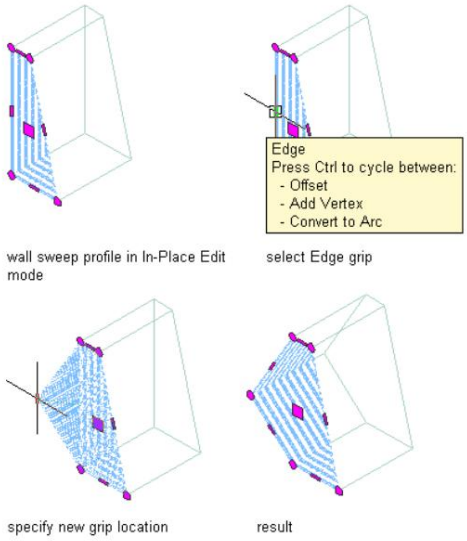
3 Selecione um local na parede onde a forma da varredura ser conveniente para editar.

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria do varrer.

4 Selecione a alça Edge e especifique um novo local de alça.

O perfil de varredura da parede agora tem uma aresta de deslocamento.

Adicionar um vértice a uma aresta de perfil de varredura de parede no local de edição



wall sweep profile in In-Place Edit mode

select Edge grip

specify new grip location

result

Use este procedimento para adicionar um vértice a uma aresta de perfil de varredura de parede no local de edição

1 Selecione a parede que possui a varredura que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Editar perfil

No lugar .

3 Selecione um local na parede onde a forma da varredura ser conveniente para editar.

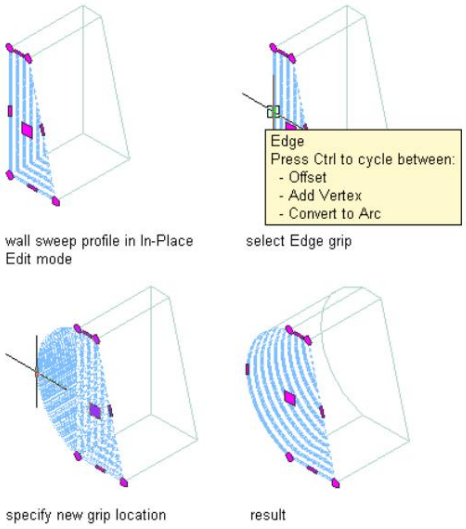
Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da varredura.

4 Selecione a alça Edge, pressione *CTRL* e especifique um novo local de alça.

Machine Translated by Google

O perfil de varredura da parede agora tem um novo vértice de aresta.

Convertendo uma aresta de perfil de varredura de parede no local editada em um arco



Use este procedimento para converter uma aresta de perfil de varredura de parede no local editada em uma arco

1 Selecione a parede que possui a varredura que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Editar perfil

No lugar .

3 Selecione um local na parede onde a forma da varredura ser conveniente para editar.

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da varredura.

4 Selecione a alça Edge, pressione *CTRL* duas vezes e especifique uma nova alça localização.

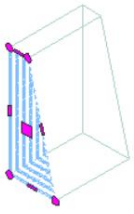
A aresta do perfil de varredura da parede agora é um arco.

---

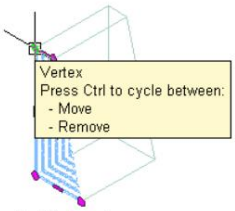
1 NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

Machine Translated by Google

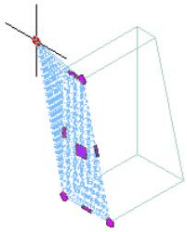
Mover um vértice de varredura de parede no local de edição



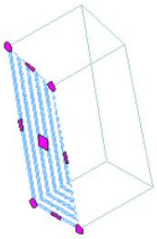
wall sweep profile in In-Place Edit mode



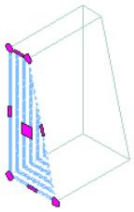
select Vertex grip



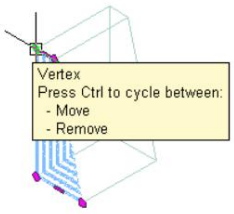
specify new grip location



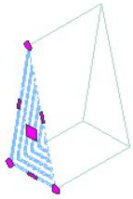
result



wall sweep in In-Place Edit mode



select Vertex grip



result

Edite o perfil: **Se**

você quiser…	**Então …**
mudar a localização da varredura	selecione a alça Ponto de inserção e mova-a para a posição desejada.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use as alças para ajustar a forma. A alça Edge tem 3 modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário. Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar vértices ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para a edição Add Vertex modo. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER.*
remover vértices do perfil	selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para mudar para a edição Remover modo. Mova o cursor para fora do se vértice selecionado e clique.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Substituir Anel . Selecione o anel para substituir,

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
adicione um anel ao perfil para subtrair uma área do perfil	desenhe o trabalho de linha no local no perfil temporário. Selecione o perfil e clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar . Selecione os geometria de anel para definir o anel. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **y** (Sim) para apagá-la.
remover um anel do perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover Anel . Selecione o anel a ser removido e pressione *ENTER*. Esta opção não aparece se o perfil tiver apenas um anel.

2 Salve ou descarte as alterações: **Se desejar** …

Então …
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .A varredura usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A varredura usa o novo perfil para definir sua geometria. Outros estilos ou

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
	os objetos que usam o perfil original não são afetados.

Paredes de esquadria com varreduras

Use este procedimento para chanfrar paredes de interseção cuja forma é definida por uma varredura de parede.

OBSERVAÇÃO Se você esquadrinhar a extremidade das paredes, nenhuma tampa será desenhada.

1 Selecione uma parede com uma varredura que deseja esquadrinhar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Varrer ÿ Esquadria .

3 Selecione a segunda parede.

Para ajustar os ângulos das paredes em meia-esquadria, consulte Gerenciando varreduras de parede na página 1253.

Gerenciando varreduras de parede

Use este procedimento para editar ou remover uma varredura de parede de uma parede individual. Você pode alterar o componente ao qual a varredura é aplicada. Você também pode alterar os ângulos de esquadria em cada extremidade da varredura e os deslocamentos na parede.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Selecione a configuração para Varreduras.

4 Selecione uma varredura de parede e altere suas configurações:

Se você quiser ...	Então ...
alterar o perfil usado para definir a geometria da varredura	selecione um perfil diferente para Perfil.
aplicar a varredura a um componente de parede diferente	selecione um componente diferente para Componente.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
mude os ângulos de esquadria em cada fim da parede	insira valores diferentes para Start Mitre e Extremidade Mitra.
compensar a varredura dentro da parede	insira um valor para Offset Within.
deslocar verticalmente a varredura	insira um valor para Deslocamento vertical.
exclua a varredura do componente de parede	clique .

5 Clique em OK.

Trabalhando com modificadores de parede

Os modificadores de parede (também chamados de modificadores de planta) usam a geometria bidimensional (2D) de uma polilinha aberta para personalizar a forma de uma parede ou de um componente de parede. Para usar modificadores de parede, você desenha uma polilinha na forma que precisa e cria um estilo de modificador de parede a partir da polilinha. Você pode adicionar modificadores de parede desse estilo a qualquer parede. Uma parede pode ter mais de um modificador de parede anexado a ela.

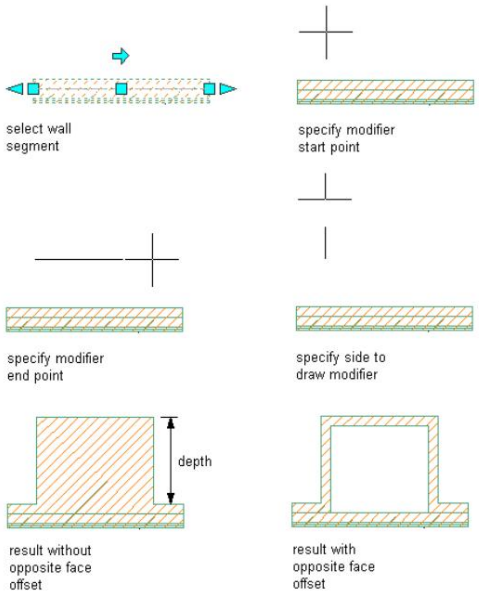
Colocando um modificador de parede em uma parede

Você especifica a colocação de um modificador de parede, incluindo sua posição vertical e horizontal e sua profundidade. O modificador de parede pode ser adicionado no tamanho desenhado da polilinha ou dimensionado para um tamanho específico. O modificador de parede é extrudado verticalmente ao longo da superfície da parede.

Você pode adicionar o modificador de parede a um ou a ambos os lados da parede. Ao selecionar a face, você também pode deslocar o modificador de parede da face oposta para criar uma saliência, como para ranhuras de tubos ou colunas internas.

Machine Translated by Google

Aplicando modificadores de parede a uma parede



Editando um modificador de parede

Depois de colocar um modificador de parede, você pode ajustar seu posicionamento ou atribuir o modificador a um componente de parede diferente. Você também pode editar a geometria do modificador de parede e salvar as alterações no estilo do modificador de parede atual ou em um novo estilo.

Exibir propriedades e materiais para modificadores de parede

Os modificadores de parede assumem a atribuição de material e as propriedades de exibição do componente de parede ao qual estão atribuídos. Isso permite que você use o mesmo modificador de parede em diferentes tipos de paredes.

Estilos modificadores de parede

Você salva a geometria de um modificador de parede como um estilo de modificador de parede. Você pode criar o estilo ao adicionar o modificador de parede a uma parede. Você também pode criar um modificador de parede primeiro e depois aplicá-lo às paredes conforme necessário.

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos modificadores de parede, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para

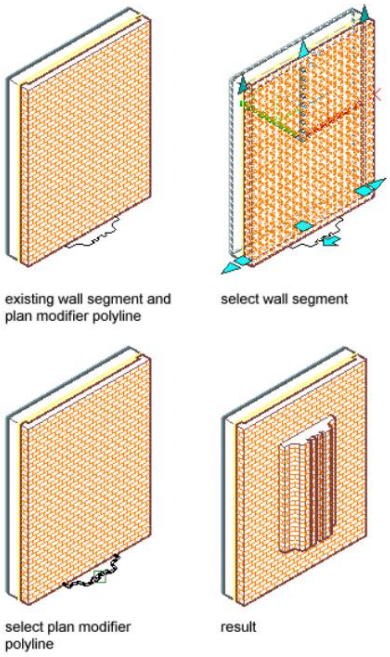
Machine Translated by Google

mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Convertendo uma polilinha em um modificador de parede

Use este procedimento para criar um modificador de parede a partir de uma polilinha aberta. Você pode desenhar a polilinha no local do modificador de parede ou pode projetar o modificador criado na parede. A polilinha não pode ser fechada.

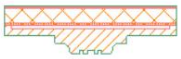
Convertendo uma polilinha em um modificador de plano de parede



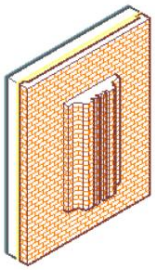
O modificador de parede que você cria é adicionado à parede selecionada e também é salvo como um estilo de modificador de parede que pode ser aplicado a outras paredes.

Machine Translated by Google

Modificador de planta de parede em vistas de planta e 3D



plan view



3D view

1 Desenhe a polilinha na forma do modificador de parede.

2 Selecione uma parede à qual deseja aplicar um modificador de parede.

3 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de planta menu suspenso ÿ Modificadores de conversão de polilinha em parede .

4 Selecione a polilinha.

5 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha selecionada ou insira **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

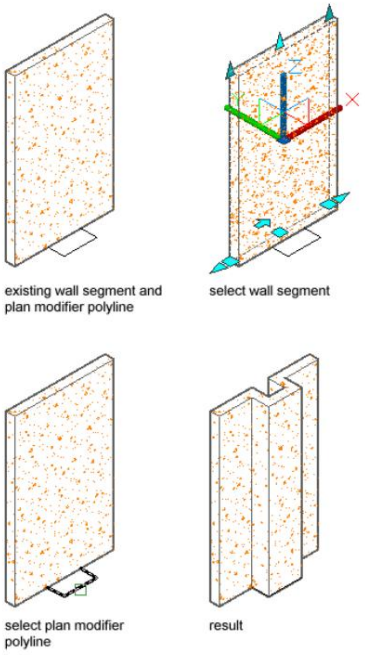
6 Insira um nome para o estilo do modificador de parede criado a partir da polilinha, e clique em OK.

7 Selecione o componente de parede ao qual o modificador de parede se aplica.

8 Para deslocar a face oposta do componente selecionado na forma do modificador de parede, selecione Deslocar face oposta.

Machine Translated by Google

Aplicando um modificador de planta de parede e compensando a face oposta do componente



9 Especifique a posição vertical do modificador no componente de parede:

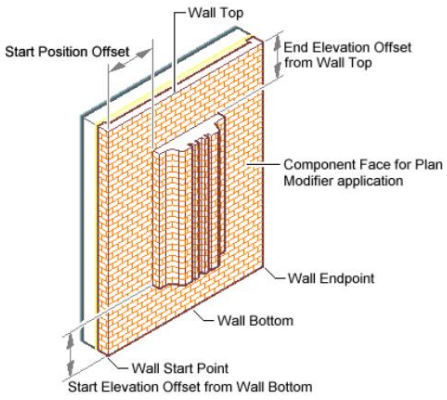
Se você deseja

...	**Então ...**
especifique a altura inicial do modificador de parede	insira um valor para a elevação inicial Deslocamento e especifique se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, da altura da base da parede, da linha de justificação da parede ou da parte inferior da parede.
especificando a altura final do modificador de parede	insira um valor para End Elevation Off definir e especificar se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, da altura da base da parede, da linha de justificação da parede ou da parte inferior da parede.

Insira um valor de deslocamento negativo para especificar um local em direção ao solo.

Machine Translated by Google

Parâmetros de localização do modificador de plano de parede



10 Clique em OK.

Adicionando um modificador de parede existente a uma parede

Use este procedimento para adicionar um modificador de parede de um estilo de modificador de parede existente a uma parede. Você pode aplicar o modificador a um ou ambos os lados da parede ou do componente. Os lados esquerdo e direito da parede são determinados a partir do início e dos pontos finais da parede.

1 Selecione a parede à qual deseja aplicar um modificador de parede

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificadores de planta ÿ Adicionar .

3 Selecione o ponto inicial para o modificador de parede.

Depois de selecionar o primeiro ponto, uma linha temporária é exibida para mostrar o comprimento do modificador.

4 Selecione o ponto final para o modificador.

5 Selecione o lado da parede para desenhar o modificador.

6 Insira a profundidade para o modificador de parede.

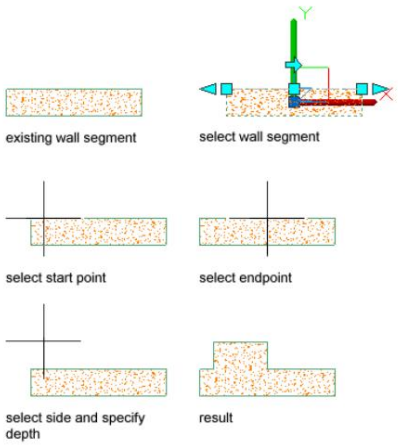
7 Selecione o estilo do modificador de parede.

8 Selecione o nome do componente ao qual aplicar o modificador.

9 Para deslocar a face oposta do componente selecionado na forma do modificador de parede, selecione Deslocar face oposta.

Machine Translated by Google

Adicionando um modificador de plano de parede



10 Especifique a posição vertical do modificador no componente de parede:

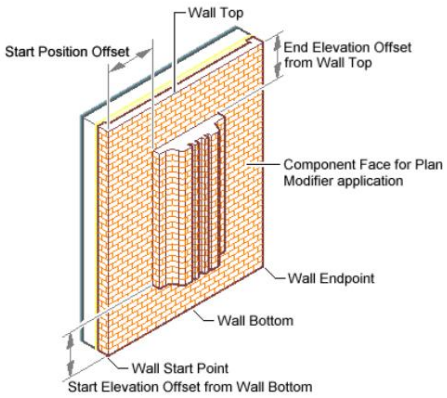
Se você deseja

…	**Então …**
especifique a altura inicial do modificador de parede	insira um valor para a elevação inicial Deslocamento e especifique se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, da altura da base da parede, da linha de justificação da parede ou da parte inferior da parede.
especificando a altura final do modificador de parede	insira um valor para End Elevation Off definir e especificar se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, da altura da base da parede, da linha de justificação da parede ou da parte inferior da parede.

Insira um valor de deslocamento negativo para especificar um local em direção ao solo.

Machine Translated by Google

Parâmetros de localização do modificador de plano de parede



11 Clique em OK.

Depois de adicionar um modificador de parede, você pode editar sua geometria ou ajustar seu posicionamento.

Editando a geometria de um modificador de parede

Use este procedimento para editar a geometria de um modificador de parede aplicado a uma parede. Você pode editar os vértices e arestas do modificador de parede ou substituir a geometria por outra polilinha. Você pode salvar as alterações no estilo do modificador de parede atual ou em um novo estilo.

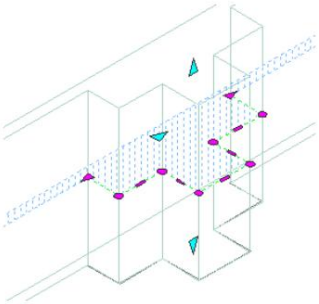
Para mover um modificador de parede horizontalmente ou alterar os deslocamentos verticais de um modificador de parede, consulte Alterando os deslocamentos horizontal e vertical de um modificador de parede na página 1264.

1 Selecione a parede que possui o modificador de parede que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificadores de planta ÿ Editar Perfil no local .

Machine Translated by Google

3 Se for solicitado que o modificador não seja desenhado no tamanho, clique em Sim.



Um perfil temporário é criado para você editar a geometria do modificador de parede. Se a parede contiver vários modificadores de parede, um perfil será criado para cada modificador de parede.

4 OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

Edite o perfil: **Se**

você quiser …	**Então …**
alterar a forma do perímetro do perfil	selecione o perfil e use as alças para ajustar a forma.
ocultar uma ou mais arestas do arquivo pro (somente vista de planta)	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Ocultar Borda . Selecione as arestas que deseja ocultar e pressione *ENTER*.
exibir uma aresta que você escondeu	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Mostrar Borda . Selecione as arestas que deseja mostrar e pressione *ENTER*.
adicionar vértices ao perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Vértice . Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.
remover vértices do perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	Vértice . Selecione cada vértice para remover e pressione *ENTER.*
substituir um perfil por uma nova geometria	selecione o perfil e clique em Clique Guia Editar no local ÿ Panorâmica de perfil el ÿ Substituir Modificador o . Selecione modificador a ser substituído e selecione uma polilinha para definir a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a polilinha no desenho ou insira **y** (Sim) para apagá-la. Os pontos inicial e final da nova polilinha devem ser os mesmos do modificador de parede original.
remover um modificador de parede	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover modificador . Se a parede tiver mul modifique os modificadores de parede, selecione o modificador de parede para remover e pressione *DIGITAR.*

5 Salve ou descarte as alterações: **Se desejar…**

Então …
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .O modificador de parede e o estilo do modificador de parede usam o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outras paredes que usam esse estilo de modificador de parede também são atualizadas com a geometria editada.
clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	o novo modificador de parede e clique em OK. O modificador de parede usa o novo estilo para definir sua geometria. Outras paredes que usam o estilo original não são afetadas.

Alterando os deslocamentos horizontal e vertical de um modificador de parede

Use este procedimento para alterar a posição horizontal de um modificador de parede aplicado a uma parede ou para alterar sua posição vertical em uma parede.

1 Selecione a parede que possui o modificador de parede que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificadores de planta ÿ Editar Perfil no local .

3 Se for solicitado que o modificador não seja desenhado no tamanho, clique em Sim.

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria do modificador de parede. Se a parede contiver vários modificadores de parede, um perfil será criado para cada modificador de parede.

NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

4 Altere o posicionamento do modificador de parede:

Se você quiser …	Então …
mova o modificador de parede horizontalmente ao longo da parede	selecione a alça Mover e mova a alça para reposicionar o modificador de parede. Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um valor para mover a parede modificar uma distância especificada.
posicione o modificador de parede em relação ao topo da parede	selecione uma vista isométrica. Selecione os Desloque-se do topo da alça de parede e mova a alça para reposicionar o modificador de parede. Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um valor para mover o modificador de parede a uma distância especificada do topo da parede.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
posicione o modificador de parede em relação para o fundo da parede	selecione uma vista isométrica. Selecione os Desloque-se da parte inferior da alça de parede e mova a alça para reposicionar o modificador de parede. Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um valor para mover o modificador de parede a uma distância especificada da parte inferior da parede.

5 Se necessário, continue editando o modificador de parede conforme descrito em Editando a geometria de um modificador de parede na página 1261.

6 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar…	Então …
restaurar o modificador de parede para sua ori posição inicial	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações no estilo do modificador de parede atual	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir o modificador de parede e o estilo do modificador de parede usam o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outras paredes que usam esse estilo de modificador de parede também são atualizadas com a geometria editada.
salve as alterações em um novo estilo de modificador de parede	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para o novo estilo modificador de parede e clique em OK. O modificador de parede usa o novo estilo para definir sua geometria. Outras paredes que usam o estilo original não são afetadas.

Ajustando o posicionamento de um modificador de parede

Use este procedimento para ajustar o posicionamento de um modificador de parede que você adicionou a uma parede. Você também pode adicionar ou remover modificadores de parede usando este procedimento.

Machine Translated by Google

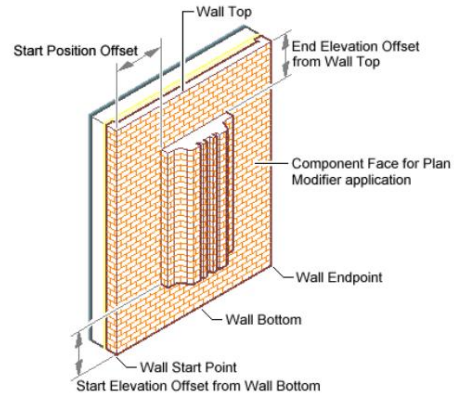
Você também pode ajustar graficamente o posicionamento de um modificador de parede. Para obter mais informações, consulte Alterar os deslocamentos horizontal e vertical de um modificador de parede na página 1264.

Para editar a forma de um modificador de parede, consulte Editando a geometria de um modificador de parede na página 1261.

1. Clique duas vezes na parede que possui o modificador que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Planilhas.
3. Selecione a configuração para Modificadores de plano.
4. Em Estilo, selecione o modificador de parede que deseja alterar.
5. Se necessário, selecione um estilo de modificador ou nome de componente diferente, e especifique em quais lados aplicar o modificador.
6. Insira um valor para Deslocamento da posição inicial e especifique se o o deslocamento ocorre a partir do ponto inicial da parede, do ponto final da parede ou do ponto médio da parede.

   Essas configurações especificam o ponto inicial do modificador ao longo do comprimento da parede. Você pode inserir um valor negativo para especificar um deslocamento na direção reversa da parede.

Parâmetros de localização do modificador de plano de parede



7. Edite a posição vertical do modificador no componente de parede:

Se você quiser …	Então …
especifique a altura inicial do modificador de parede	insira um valor para a elevação inicial Deslocamento e especifique se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, o

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	altura da base da parede, a linha de justificação da parede ou a parte inferior da parede.
especificando a altura final do modificador de parede	insira um valor para End Elevation Off definir e especificar se o deslocamento ocorre a partir do topo da parede, da altura da base da parede, da linha de justificação da parede ou da parte inferior da parede.

Insira um valor de deslocamento negativo para especificar um local em direção ao solo.

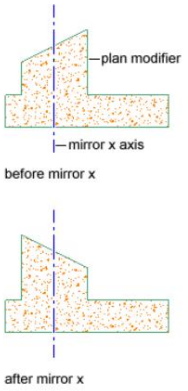
8 Edite as configurações para controlar o tamanho e o posicionamento do modificador:

Se você quiser …	Então …
coloque o modificador no tamanho em que estava, desenhado. definido no estilo do modificador	selecione Usar tamanho
especifique o comprimento e a profundidade do modificador na parede	desmarque Usar tamanho desenhado e insira valores para Comprimento e Profundidade.
espelhar o modificador na direção X ção	selecione Espelho X.
espelhar o modificador na direção Y ção	selecione Espelho Y.
meça o modificador até o centro, selecione Medir até o centro. da parede	

9 Para espelhar o modificador na direção X, selecione Mirror X.

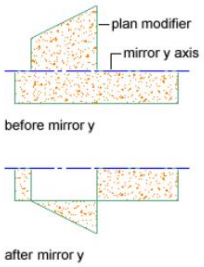
Machine Translated by Google

Modificador de plano de parede espelhado na direção X



10 Para espelhar o modificador na direção Y, selecione Mirror Y.

Modificador de plano de parede espelhado na direção Y



11 Para remover um modificador, selecione o modificador e clique .

12 Clique em OK.

Removendo modificadores de parede

Use este procedimento para remover um modificador de parede de uma parede individual ou de um componente de parede.

OBSERVAÇÃO Se você deslocar o modificador para a face oposta da parede ou o componente da parede ao aplicar o modificador, deverá remover o modificador da parede de cada face.

---

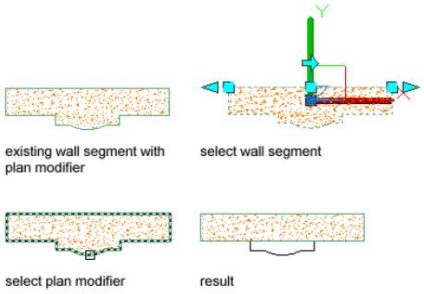
1 Selecione a parede que possui o modificador de parede que deseja remover.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de planta menu suspenso ÿ Remover .

3 Selecione o modificador.

Removendo um modificador de plano de parede



4 Insira **y** (Sim) para criar uma polilinha na forma do modificador ou insira **n** se não desejar criar uma polilinha.

Criando um estilo modificador de parede

Use este procedimento para criar um estilo modificador de parede a partir de uma polilinha. A forma da polilinha define a forma do modificador de parede. Depois de criar o estilo, você pode adicioná-lo a uma parede ou a um componente de uma parede. Para criar um estilo de modificador de parede e aplicá-lo a uma parede ao mesmo tempo, consulte Convertendo uma polilinha em um modificador de parede na página 1256.

Para editar um estilo de modificador de parede, adicione o modificador de parede a uma parede e, a seguir, edite a geometria do modificador de parede. Para obter mais informações, consulte Adicionar um modificador de parede existente a uma parede na página 1259 e Editar a geometria de um modificador de parede na página 1261.

1 Desenhe uma polilinha aberta na forma que deseja usar para a parede modificador.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos de Arquitetura.

4 Clique com o botão direito do mouse em Estilos modificadores de parede e clique em Novo.

5 Insira um nome para o novo estilo.

6 Clique com o botão direito do mouse no novo estilo e clique em Definir de.

7 Selecione a polilinha.

Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Anexar notas ou arquivos a um estilo modificador de parede

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo modificador de parede. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Architectural Objects e expanda Wall Modifier Styles.

3 Selecione o estilo do modificador de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Trabalhando com modificadores corporais

Os modificadores de corpo usam a geometria tridimensional (3D) de um objeto, como um elemento de massa ou um grupo de massa, para adicionar, subtrair ou substituir completamente um componente em uma parede. Se a parede tiver apenas um componente, o modificador de corpo se aplica a toda a parede. Se a parede tiver vários componentes, o modificador se aplica apenas ao componente especificado.

Machine Translated by Google

Se você adicionar o modificador de corpo a um componente de parede ou usar um modificador de corpo para substituir o componente, o modificador de corpo usará a atribuição de material e exibirá as propriedades do componente de parede.

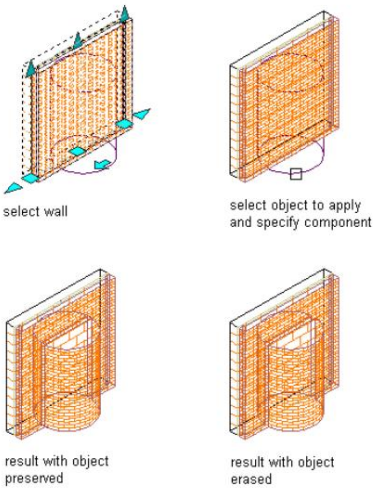
Depois de criar um modificador de corpo de um objeto, você pode excluir o objeto original. No entanto, se você criou um objeto complexo, como um grupo de massa que compreende muitos elementos de massa, você pode querer reter o objeto no desenho até ter certeza de obter os resultados desejados para a parede.

Adicionando um modificador de corpo a uma parede

Use este procedimento para criar um modificador de corpo e adicioná-lo a uma parede. Você pode aplicar o modificador a uma parede de componente único ou a um componente em uma parede de vários componentes.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

Adicionando um modificador de corpo a um componente de parede



1 Coloque o objeto no local onde deseja adicionar o modificador de corpo à parede.

2 Selecione a parede à qual deseja adicionar o modificador de corpo.

Machine Translated by Google

3 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto a ser adicionado à parede.

5 Selecione o componente de parede ao qual adicionar o objeto.

6 Selecione Aditivo ou Aberturas de Corte Aditivo para Operação.

7 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

8 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

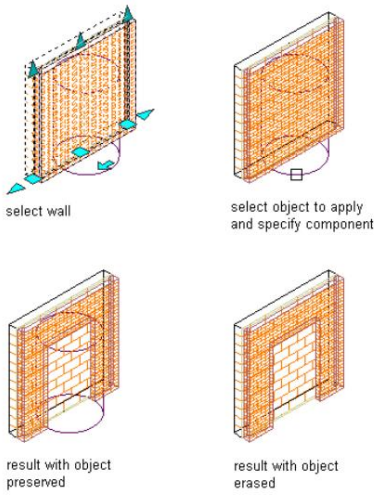
9 Clique em OK.

Subtraindo um modificador de corpo de uma parede

Use este procedimento para criar um modificador de corpo tridimensional (3D) e subtraí-lo de uma parede. Você pode aplicar o modificador a uma parede de componente único ou a um componente em uma parede de vários componentes.

Você pode criar um modificador de corpo a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

Subtraindo um modificador de corpo de um componente de parede



1 Coloque o objeto no local onde deseja subtrair o modificador de corpo da parede.

Machine Translated by Google

2 Selecione a parede da qual deseja subtrair o modificador de corpo.

3 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto a ser subtraído da parede.

5 Selecione o componente de parede do qual subtrair o objeto.

6 Selecione Subtrativo para Operação.

7 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

8 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

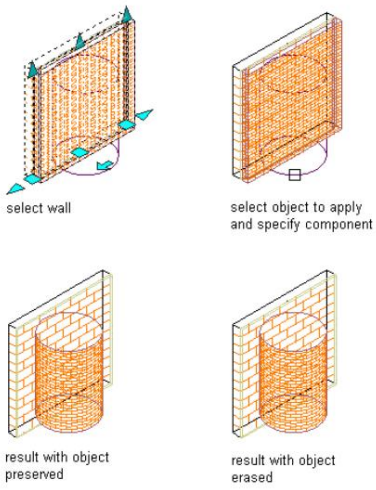
9 Clique em OK.

Substituindo uma parede por um modificador de corpo

Use este procedimento para criar um modificador de corpo tridimensional (3D) e substituir uma parede ou um componente de parede pelo modificador. Você pode aplicar o modificador a uma parede de componente único ou a um componente selecionado em uma parede de vários componentes.

Você pode criar um modificador de corpo 3D a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

Substituindo um componente de parede por um modificador de corpo



Machine Translated by Google

1 Coloque o objeto no local onde deseja substituir a parede pelo modificador de corpo.

2 Selecione a parede que deseja substituir pelo modificador de corpo.

3 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo
menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto para substituir a parede ou o componente de parede.

5 Selecione o componente de parede que deseja que o objeto substitua.

6 Selecione Substituir para operação.

7 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

8 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

9 Clique em OK.

Editando a geometria de um modificador de corpo

Use este procedimento para editar a forma de um modificador de corpo anexado a uma parede. Você pode editar o corpo usando alças para editar faces, usando comandos booleanos para adicionar ou remover outros objetos do modificador de corpo e outros comandos de edição para alterar sua forma.

1 Selecione a parede que possui o modificador de corpo que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo
menu suspenso ÿ Editar no local .

Um elemento de massa temporário é criado para você editar a geometria do modificador de corpo. Se a parede contiver vários modificadores de corpo, um elemento de massa será criado para cada modificador de corpo. Se o objeto não era originalmente um elemento de massa (por exemplo, se você usou uma laje como um modificador de corpo), o objeto torna-se um elemento de massa de forma livre temporário com faces que você pode editar.

NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

3 Edite o modificador do corpo:

Se você quiser …	Então …
mudar a forma de um corpo modifi er que é um elemento de massa de forma livre	selecione o modificador de corpo. Selecione uma alça de face para ativar alças de borda para

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	o rosto. Mova as alças para os locais desejados. Continue editando outras faces da mesma maneira.
alterar a forma de um modificador corporal que é um elemento de massa convencional mento	selecione o modificador de corpo. Selecione as alças e mova-as para alterar a forma do modificador de corpo. As alças disponíveis dependem do tipo de elemento de massa usado como modificador de corpo e da direção da vista atual.
adicionar um objeto a um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Una o . Selecione objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
subtrair um objeto de um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Subtraia o . Selecione objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
criar um modificador de corpo que seja a interseção do modificador de corpo original com outro objeto	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Faça a . Selecione intersecção do objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
aparar um modificador de corpo	selecione o modificador de corpo e clique em Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Trim By Plane . Especifique os pontos que definem o plano de corte e selecione o lado do modificador de corpo a ser aparado. O O modificador de corpo aparado é convertido em um elemento de massa de forma livre.
divida a face de um modificador de corpo em 2 faces	selecione o modificador de corpo e clique em Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Dividir face . Especifique os pontos que definem a aresta criada pela divisão das faces.
juntar 2 faces que estão no mesmo plano em uma única face	selecione o modificador de corpo e clique em Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Join Faces que . Selecione a borda separa as faces coplanares.
remover um modificador de corpo	selecione o objeto que forma o modificador de corpo e pressione *DELETE*.

4 Salve ou descarte as alterações: **Se desejar** …

	Então …
restaurar o modificador de corpo à sua forma original	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações no corpo modificador	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . O modificador de corpo usa o elemento de massa editado para definir sua geometria.

Machine Translated by Google

Gerenciando modificadores corporais

Use este procedimento para editar ou remover modificadores de corpo tridimensionais (3D) de uma parede individual. Você pode alterar o componente ao qual o modificador de corpo é adicionado e selecionar uma operação diferente. Você também pode inserir ou editar as descrições dos modificadores corporais.

OBSERVAÇÃO Para remover um modificador de corpo de um componente de parede e restaurar o modificador como um elemento de massa que você pode editar ou aplicar a outras paredes, consulte Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa na página 1278.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

2 Expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Clique na configuração para Modificadores de corpo.

4 Selecione um modificador de corpo e altere suas configurações:

Se você quiser …	**Então …**
aplique o modificador de corpo a um componente de parede diferente	selecione um componente diferente para Componente.
altere a operação usada para aplicar o modificador de corpo à parede	selecione uma operação diferente para Op eração: ÿ Selecione Aditivo ou Corte Aditivo Aberturas para adicionar o modificador de corpo ao componente de parede ent. ÿ Selecione Subtrair para subtrair o forma do modificador de corpo do componente de parede. ÿ Selecione Substituir para substituir o componente de parede com o modificador de corpo.
exclua o modificador de corpo do componente de parede	selecione o modificador de corpo e clique em .
insira uma descrição do modificador de corpo	clique em Descrição, digite o texto e pressione *ENTER*.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa

Use este procedimento para remover um modificador de corpo de uma parede e adicioná-lo ao desenho como um elemento de massa. A restauração de um modificador de corpo para um elemento de massa permite modificar a forma como um elemento de massa e adicioná-lo à parede novamente como um modificador de corpo. Você também pode restaurar o modificador de corpo para um elemento de massa enquanto deixa o modificador de corpo ainda aplicado à parede. Isso é útil se você quiser criar outras paredes com a mesma forma.

Se o objeto usado para criar o modificador de corpo for um elemento de massa convencional, ele será restaurado para esse elemento de massa. Por exemplo, um elemento de massa de frontão é restaurado como um elemento de massa de frontão. No entanto, se o modificador de corpo foi criado a partir de outro objeto, como uma laje, ou foi editado usando operações booleanas ou comandos de edição de face, o modificador de corpo é restaurado como um elemento de massa de forma livre.

1 Selecione as paredes que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo

menu suspenso ÿ Restaurar .

3 NOTA Este procedimento restaura todos os modificadores de corpo anexados a uma parede.

Crie elementos de massa a partir dos modificadores de corpo: **Se**

você quiser ...	**Então …**
criar elementos de massa do corpo modificadores enquanto mantém os modificadores de corpo presos à parede	pressione *ENTER.*
remova *todos* os modificadores de corpo de parede e criar elementos de massa a partir de suas formas	enter **y** (Sim) e pressione *ENTER.*

Trabalhando com Condições de Interferência

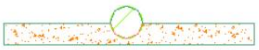
As condições de interferência usam a geometria de objetos tridimensionais (3D) para criar aberturas ou recortes personalizados nas paredes. Você pode especificar como a condição de interferência é aplicada à embalagem retrátil de uma parede: adicionada à parede, subtraída da parede ou ignorada.

Machine Translated by Google

Como as condições de interferência afetam a exibição das paredes

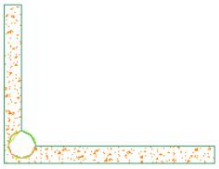
Ao contrário dos modificadores de parede e modificadores de corpo, que se aplicam a um componente de parede selecionado, as condições de interferência se aplicam a todos os componentes de parede que o objeto interferente toca. A parede pára na condição de interferência. A maneira como você aplica a condição de interferência à parede determina como a embalagem retrátil da parede é afetada pela condição na vista de planta:

ÿ Adicione a condição de interferência para incluir a condição no encolhimento.



ÿ Subtraia a condição de interferência para excluir o objeto do empacotamento.

ÿ Ignore a condição de interferência para desenhar a embalagem retrátil como se o objeto não estavam lá. Você também usa a opção ignorar para adicionar condições de interferência aplicadas a uma parede nas paredes subsequentes.



Nas vistas do modelo, a condição de interferência é sempre subtrativa, independentemente da opção de embrulho selecionada.

Editando Condições de Interferência

Quando você edita o objeto que atua como a condição de interferência, a parede muda para acomodar as mudanças na geometria do objeto. Por exemplo, você pode mover o objeto interferente para alterar sua localização na parede. Mover o objeto para fora da parede não remove a condição de interferência do objeto.

Machine Translated by Google

Você também pode alterar como as condições de interferência são aplicadas a uma parede e pode excluir as condições de interferência.

Adicionando uma condição de interferência

Use este procedimento para colocar objetos, como elementos de massa, em paredes para criar aberturas ou recortes personalizados na parede. Um exemplo é uma estrutura de grade de coluna onde as colunas são conectadas por paredes.

Ao definir a condição de interferência, você especifica como a embalagem retrátil da parede nas vistas de planta é afetada pelo objeto interferente. Você pode especificar que o objeto seja adicionado à parede, subtraído dela ou ignorado.
A opção selecionada afeta a parede apenas nas vistas de planta. Nas representações de exibição do modelo, a interferência é sempre subtraída de uma parede, independentemente da opção selecionada neste procedimento.

OBSERVAÇÃO Se desejar aplicar o mesmo objeto como condição de interferência para várias paredes, como paredes que se encontram em um canto, use a opção ignorar para paredes subsequentes após a primeira parede. Em vistas de planta, o efeito é aditivo para todas as paredes às quais você aplica a condição de interferência.

O componente de exibição de filme termoencolhível deve ser ativado nas propriedades de exibição da parede ou do estilo de parede para que a interferência seja visível. Na maioria dos estilos de parede de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture, a embalagem compactada é ativada nas representações de exibição da planta. Para obter mais informações sobre como especificar a embalagem retrátil para um estilo de parede, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.

1. Coloque o objeto no local onde deseja especificar o condição de interferência.
2. Selecione a parede à qual deseja adicionar uma interferência.
3. Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Interferência ÿ Adicionar .
4. Selecione o objeto que cruza a parede e pressione *ENTER.*
5. Especifique como a embalagem compactada na vista de planta é aplicada ao condição de interferência:

Se você quiser …	Então …
adicione a condição de interferência a a embalagem retrátil	insira **um** (Aditivo).

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
tirar a forma do objeto da embalagem retrátil	digite **s** (subtrativo).
ignore o objeto quando encolher, digite **i** (Ignorar). ping é aplicado	

Removendo uma Condição de Interferência

Use este procedimento para remover um objeto que foi adicionado a uma parede como uma condição de interferência.

1 Selecione as paredes que deseja alterar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Remover .

3 Selecione um ou mais objetos para remover e pressione *ENTER*.

4 Insira **r** (Remover) para continuar removendo as condições de interferência de outras paredes ou pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Gerenciando condições de interferência na parede

Use este procedimento para alterar o efeito de embalagem retrátil para uma condição de interferência ou para remover uma condição de interferência de uma parede.

1 Clique duas vezes em uma parede com condições de interferência.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Clique na configuração para Condições de interferência.

4 Selecione uma condição de interferência.

5 Na coluna Shrinkwrap Effect, especifique a maneira como o shrinkwrap é aplicado ao objeto de interferência: **Se**

você deseja …	Então …
adicione a condição de interferência a a embalagem retrátil	selecione Adicionar.
tirar a forma do objeto da embalagem retrátil	selecione Subtrair.

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
ignore o objeto quando encolher e selecione Ignorar. ping é aplicado	

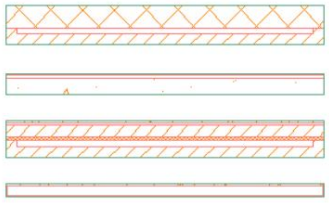
6 Para excluir a condição de interferência, selecione a condição e clique .

7 Clique em OK.

Estilos de parede

Os estilos de parede controlam a aparência dos objetos de parede. Usando estilos de parede, você pode especificar dimensões, componentes, tampas, materiais e outras características para criar novos tipos de paredes, como paredes de concreto, paredes de alvenaria e paredes com cavidades de tijolo. Os catálogos fornecidos com o AutoCAD Architecture incluem exemplos de estilos de paredes para tipos de paredes comuns, como paredes de concreto com sapatas ou revestimento, CMU e paredes com cavidades de tijolos e várias paredes divisórias de pinos.

Estilos de parede que usam vários componentes



Usando materiais em estilos de parede

Você pode usar materiais para controlar como as paredes de cada estilo são exibidas em um desenho. Você atribui materiais aos componentes de parede no estilo. Os componentes são exibidos usando as propriedades de exibição dos materiais atribuídos.

O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Você pode usar esses materiais, modificá-los para os requisitos do seu projeto e definir novos materiais. Para obter mais informações sobre materiais e como defini-los, consulte Materiais na página 871.

Criando ferramentas a partir de estilos de parede

Você pode criar uma ferramenta de parede a partir de qualquer estilo de parede. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode especificar as configurações padrão

Machine Translated by Google

para quaisquer paredes criadas a partir da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de parede na página 1236.

Gerenciando Estilos de Parede

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de parede

Use este procedimento para criar um estilo de parede. Ao copiar um estilo existente, você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo.

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Crie um estilo de parede:

Se você quiser …	**Então …**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de parede e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de parede que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de parede e pressione *ENTER*.

5 Edite o novo estilo de parede:

Se desejar…	**Então …**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
especifique os estilos de acabamento usados para aberturas de parede e as extremidades das paredes do estilo	consulte Aplicando um estilo de acabamento de parede a um estilo de parede na página 1388.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
especificar os componentes estruturais do estilo	consulte Especificando os componentes de um estilo de parede na página 1285.
especificar materiais para os componentes do estilo	consulte Especificando os materiais de um estilo de parede na página 1299.
especifique a hachura da parede, as propriedades do plano de corte e outras propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.
adicionar classificações a um estilo de parede	consulte Adicionando classificações a um estilo de parede na página 1308.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de parede na página 1309.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo de parede, clique OK.

7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de parede, arraste o estilo de o Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de parede na página 1236.

8 Clique em OK.

Adicionando dados de conjunto de propriedades a um estilo de parede

Você pode adicionar dados de conjunto de propriedades a um estilo de parede. Os dados do conjunto de propriedades são necessários se você quiser identificar uma parede em um desenho posteriormente ou incluí-la em uma tabela de tabela. Os dados do conjunto de propriedades geralmente anexados a um estilo de parede são propriedades automáticas, como altura e largura da parede, ou propriedades manuais que são idênticas para todas as paredes desse estilo, como a classificação de incêndio. Para obter informações detalhadas sobre os dados do conjunto de propriedades, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Clique em Conjuntos de propriedades.

Machine Translated by Google

6 clique .

Se o botão Adicionar conjunto de propriedades estiver desativado, nenhum conjunto de propriedades para estilos de parede foi definido.

7 Selecione o conjunto de propriedades que deseja adicionar ao estilo e clique em OK.

As propriedades no conjunto são listadas na planilha Editar Dados do Conjunto de Propriedades.

8 Para remover um conjunto de propriedades de um estilo, , limpar a propriedade clique em definir na lista e clique em OK.

9 Clique em OK.

Especificando os componentes de um estilo de parede

Os componentes da parede são as estruturas físicas dos componentes de uma parede, como concreto, CMU, pinos, GWB, isolamento e espaços de ar.

Componentes da parede e suas propriedades

Cada componente em um estilo de parede corresponde a um componente estrutural de uma parede ou um material de parede, incluindo espaços de ar em paredes de cavidades. Ao criar um componente de parede, você especifica as seguintes características do componente:

ÿ O nome do componente, que geralmente identifica o material usado, como tijolo, concreto, CMU ou isolamento

ÿ A prioridade de limpeza do componente, que determina como o componente é limpo com os componentes das paredes que se cruzam

ÿ A largura (espessura) do componente

ÿ O deslocamento vertical do componente na parte inferior e superior da parede

ÿ A posição do componente dentro da parede, em relação à linha de base do a parede e os componentes adjacentes da parede

ÿ A função do componente dentro da parede. As funções possíveis são componentes estruturais e não estruturais.

ÿ A posição dos pontos de dimensão no componente. Os componentes de parede podem ser dimensionados para as arestas esquerda e direita e para o centro do componente.

Machine Translated by Google

Usando componentes de outros estilos de parede

Além de criar um componente de parede especificando suas propriedades individuais, você também pode copiar componentes de outros estilos de parede para um estilo de parede. O Navegador de componentes de parede é um utilitário que permite visualizar os componentes de outros estilos de parede e copiar componentes para o estilo de parede que você está editando.

Dimensionamento de componentes de parede

Cada componente da parede pode ser dimensionado separadamente. No estilo de parede, você define as configurações para o dimensionamento dos componentes. Um componente de parede pode ser dimensionado para suas arestas esquerda e direita ou para seu centro.

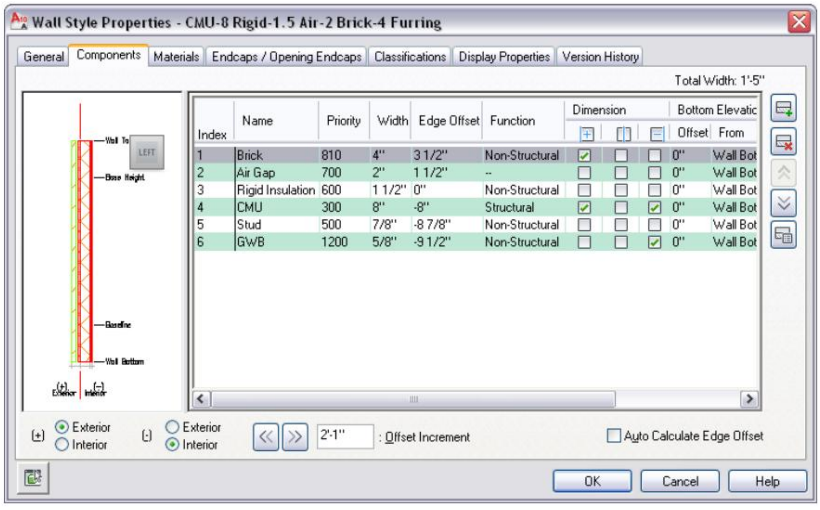
Componentes de parede podem ser atribuídos a uma função estrutural ou não estrutural.
Quando a parede é dimensionada, você pode optar por dimensionar todos os componentes ou apenas os componentes estruturais.

OBSERVAÇÃO Configurações adicionais para dimensionar componentes de parede podem ser definidas no estilo de cota AEC. Aqui, você pode dimensionar uma parede com vários componentes em toda a sua largura e no centro geral da parede. Para obter mais informações, consulte Pontos de cota para paredes na página 3355 e Especificando pontos de cota de objeto em estilos de cota AEC na página 3422.

Aba Componentes

A guia Componentes da caixa de diálogo Estilos de parede permite visualizar os componentes da parede à medida que você os especifica.

Especificando as propriedades dos componentes da parede



Machine Translated by Google

Use os recursos da guia Componentes para as seguintes tarefas:

ÿ Adicione, remova e edite as propriedades dos componentes de parede para estilo de parede.

ÿ Visualize os componentes conforme você os especifica.

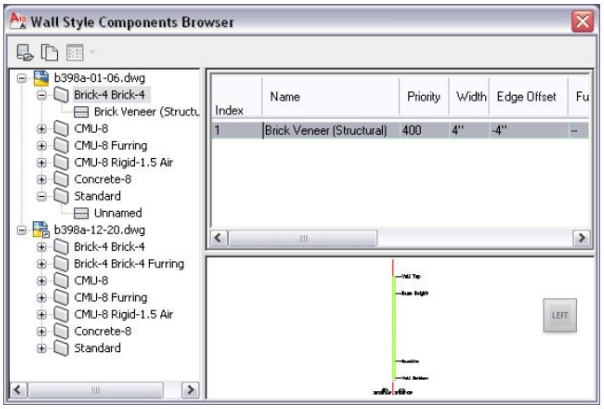
ÿ Alterar a ordem dos componentes em relação a outros componentes na parede
estilo.

ÿ Acesse o Navegador de componentes de estilo de parede, que permite visualizar e copiar componentes de
outros estilos de parede no desenho atual e em outros desenhos.

Navegador de Componentes de Estilo de Parede

O Navegador de componentes de estilo de parede é um utilitário que permite visualizar e copiar componentes de parede de estilos de parede no desenho atual e em outros desenhos.
Você pode copiar componentes desses estilos para o estilo de parede atual. Depois de adicioná-los ao estilo de parede, você pode alterar suas propriedades conforme necessário para o estilo que está editando.

Visualização de componentes de parede de vários estilos e desenhos



O Navegador de componentes de estilo de parede tem os seguintes recursos:

Use este recurso…	Para …
ícones	abra outros desenhos, copie os componentes da parede e altere as opções de exibição do painel direito do navegador.

Machine Translated by Google

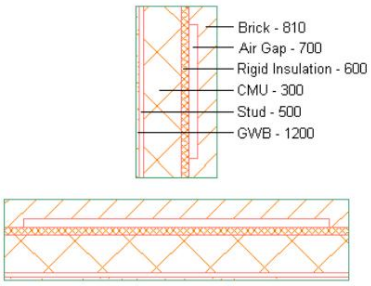
Use este recurso …	**Para …**
estrutura de árvore no painel esquerdo do navegador	expanda estilos de parede para visualizar a lista de componentes no estilo. Selecione um estilo de parede no painel esquerdo para visualizar as propriedades de seus componentes e veja o estilo de parede no painel direito. Você pode usar o menu de contexto para copiar um componente individual ou todos os componentes de um estilo selecionado. Você pode então colar o(s) componente(s) no estilo que está editando.
painel direito do navegador	visualize as propriedades do componente de um estilo selecionado e visualize o estilo na área do visualizador do painel.

Prioridades de limpeza padrão de componentes de parede

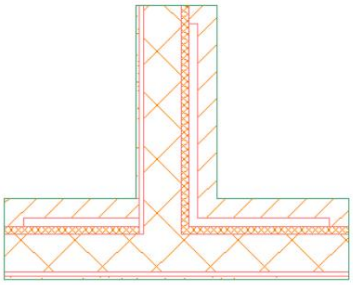
A prioridade do componente determina como cada componente de parede se compara com os componentes de uma parede em interseção. Quanto menor o número de índice do componente, maior a prioridade do componente quando ele cruza outras paredes.

Machine Translated by Google

Prioridades de limpeza de paredes



wall components and priorities



resulting wall component cleanup

A tabela a seguir lista a prioridade de limpeza padrão para componentes usados em estilos de parede de amostra fornecidos nos catálogos do AutoCAD Architecture. Você pode atribuir prioridades diferentes a componentes de parede em estilos de parede e paredes individuais para controlar a limpeza com outras paredes.

Componente	Índice
entreferro	700
Entreferro (tijolo/tijolo)	805
Entreferro (CMU/CMU)	305
Entreferro (Perno/Perno)	505
Tijolo	800
folheado de tijolo	810
Antepara	1800

Machine Translated by Google

Componente	Índice
Trabalho de caso - Backsplash	2030
Trabalho de Caso - Base	2010
Trabalho de Caso - Contador	2020
Trabalho de Caso - Superior	2000
CMU	300
folheado CMU	350
Concreto	200
Concreto (base)	200
Vidro	1200
GWB	1200
GWB (X)	1200,1210,1220,1230
Isolamento (CMU/tijolo, pino/tijolo)	600
Painel Metálico	1000
Painel pré-moldado	400
Isolamento rígido (tijolo)	404
tapume	900
Reboco	1100
Viga	500
divisória de banheiro	3000

Machine Translated by Google

Criando ou editando um componente em um estilo de parede

Use este procedimento para criar um componente de parede ou para editar componentes de parede existentes em um estilo de parede.

Você também pode adicionar componentes a um estilo de parede copiando-os de outros estilos de parede. Para obter mais informações, consulte Adicionar um componente de outro estilo de parede na página 1293.

OBSERVAÇÃO Somente os primeiros 20 componentes de um estilo de parede são controlados pelo sistema de exibição. Embora seja possível especificar mais de 20 componentes em um estilo de parede, é recomendável limitar o número de componentes a 20. Os componentes 21 e superiores são controlados apenas pela atribuição de material.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Componentes.

5 Clique .

6 Insira um nome para o novo componente.

7 Insira a prioridade de limpeza para o componente quando as paredes se cruzam.

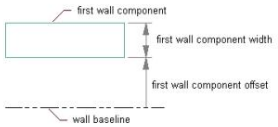
Quanto menor o número de prioridade, maior a prioridade do componente quando ele se cruza com os componentes de outras paredes.
Para obter mais informações, consulte Prioridades de limpeza padrão de componentes de parede na página 1288.

8 Especifique a largura do componente:

Se você quiser ...	Então ...
especifique uma largura fixa que não pode ser editada ao adicionar ou editar paredes deste estilo	insira um valor para Largura.
especifique uma largura variável que pode ser editada ao adicionar ou editar paredes deste estilo	selecione a configuração para Largura. Insira uma fórmula que defina como o a largura do componente é calculada. Para obter mais informações, consulte Especificando a largura e o deslocamento da borda de um componente de parede na página 1398.

Machine Translated by Google

Adicionando o primeiro componente de parede



9 Especifique o deslocamento da borda, que é o deslocamento da borda externa do o componente da linha de base: **Se você**

quiser...	**Então ...**
especificar graficamente o deslocamento	selecione o componente, selecione ou para compensar o componente por um incremento que você especificar. O visualizador mostra a posição do componente de parede conforme você clica nos ícones. O componente selecionado é destacado em verde.
deixe o software calcular o deslocamento	selecione Calcular deslocamento de borda automaticamente.
especificar um deslocamento fixo	insira um valor para Deslocamento da borda.
especifique um deslocamento variável que é calculado a partir dos valores que você especificar	selecione a configuração para Deslocamento de borda. Insira uma fórmula que defina como o deslocamento da aresta é calculado para este componente. Para obter mais informações, consulte Especificando a largura e o deslocamento da borda de um componente de parede na página 1398.

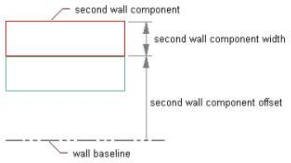
10 Para especificar o deslocamento da elevação superior ou inferior, insira um novo valor e selecione de onde a distância deve ser medida: Parte superior da parede, Altura da base, Linha de base ou Parte inferior da parede.

OBSERVAÇÃO Não defina componentes de parede com deslocamentos de elevação acima do topo da parede ou abaixo da parte inferior da parede. As paredes que têm componentes definidos dessa maneira não são limpas corretamente e podem não ser exibidas corretamente se você editar a linha do telhado ou a linha do piso. Para evitar problemas de limpeza e exibição, você pode definir componentes de parede com deslocamentos de elevação acima da Base Height ou abaixo da Baseline.

Machine Translated by Google

11 Repita as etapas 5 a 10 para adicionar mais componentes à parede estilo.

Adicionando o segundo componente de parede



12 Para alterar a ordem dos componentes no estilo de parede, selecione uma componente e clique para mover o componente para a posição desejada em relação aos outros componentes da parede.

13 Clique em OK.

Adicionando um componente de outro estilo de parede

Use este procedimento para copiar um ou mais componentes de parede de outro estilo de parede para o estilo de parede que você está editando.

OBSERVAÇÃO Somente os primeiros 20 componentes de um estilo de parede são controlados pelo sistema de exibição. Embora seja possível especificar mais de 20 componentes em um estilo de parede, é recomendável limitar o número de componentes a 20. Os componentes 21 e superiores são controlados apenas pela atribuição de material.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Componentes.

5 Clique .

O Navegador de componentes de estilo de parede lista os estilos de parede e seus componentes no desenho atual.

6 Localize os componentes da parede que deseja copiar: **Em**

Se você quiser …	**seguida…**
visualizar os componentes de parede para estilos de parede no desenho atual	no painel esquerdo, selecione um estilo de parede. O painel direito lista os componentes

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	e suas propriedades e exibe o estilo no visualizador.
visualizar os componentes da parede em estilos de parede em outros desenhos	clique . Navegue até o desenho desejado e clique em Abrir. No painel esquerdo, selecione um estilo de parede.
fechar um desenho que você abriu no navegador	selecione o nome do desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Fechar. Você não pode fechar o desenho atual.

Para obter mais informações sobre as informações mostradas no Navegador de componentes de estilos de parede, consulte Especificando os componentes de um estilo de parede na página 1285.

7 Copie os componentes da parede e adicione-os ao estilo de parede que você está edição:

Se você quiser…	Então …
copie todos os componentes em um estilo de parede	selecione o estilo de parede e arraste o estilo para a lista de componentes no Gerenciador de estilo. Todos os componentes são adicionados ao estilo de parede.
copiar um componente de parede individual	selecione o componente de parede e arraste o componente para a lista de componentes no Gerenciador de estilo. O componente selecionado é adicionado ao estilo da parede.

8 Clique para fechar o Navegador de componentes de estilo de parede.

9 Depois de copiar os componentes da parede para o estilo de parede atual, você pode editar ou excluir os novos componentes conforme necessário.

Para obter mais informações, consulte Criando ou editando um componente em um estilo de parede na página 1291.

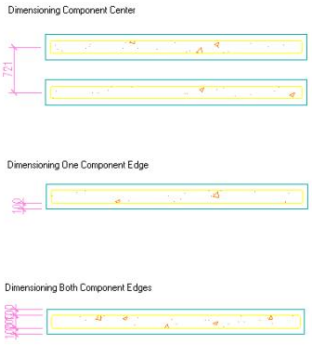
10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definindo as configurações de dimensão para componentes de parede

Você tem várias opções para dimensionar componentes de parede individuais. No estilo de parede, você pode definir as configurações de dimensão para cada componente de parede individual. Cada componente pode ser dimensionado para uma ou ambas as arestas, bem como para o centro do componente. Você também pode optar por não dimensionar um componente específico.

ÿ Lado do componente para dimensionar: No estilo de parede, você pode definir para cada componente de parede se ele deve ser dimensionado para seu lado positivo ou negativo, ou para o centro do componente. Os lados positivo e negativo de uma parede são determinados pela direção na qual a parede é desenhada: se você desenhar uma parede da esquerda para a direita, o lado positivo será o esquerdo (topo). Se você desenhar uma parede do lado direito para o esquerdo, o lado positivo será o direito (abaixo). Se você determinar que um componente de parede é dimensionado apenas para um lado, você pode selecionar o lado positivo ou negativo da parede

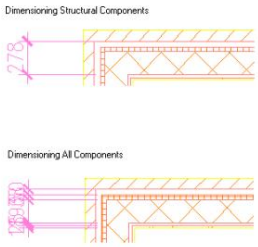


.

ÿ Função estrutural: você pode definir um componente de parede como estrutural ou não estrutural. Ao configurar o estilo de cota AEC, você pode definir

Machine Translated by Google

que apenas os componentes estruturais da parede ou todos os componentes da parede devem ser dimensionados.



Como alternativa, você pode optar por dimensionar uma parede com vários componentes não para cada componente individual, mas para a largura geral da parede ou para o centro geral da parede. Você define esses pontos no estilo de cota AEC, conforme descrito em Especificando pontos de cota de objeto em estilos de cota AEC na página 3422.

No estilo de cota AEC, você pode definir as seguintes configurações adicionais ou de substituição para dimensionar componentes de parede:

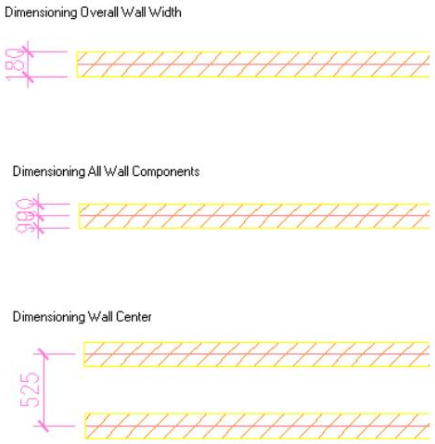
ÿ Por estilo: os pontos de dimensão selecionados no estilo de parede são usados para dimensionar a largura dos componentes da parede.

ÿ Estrutural por estilo: os pontos de dimensão especificados para o estrutural componentes do estilo de parede são usados.

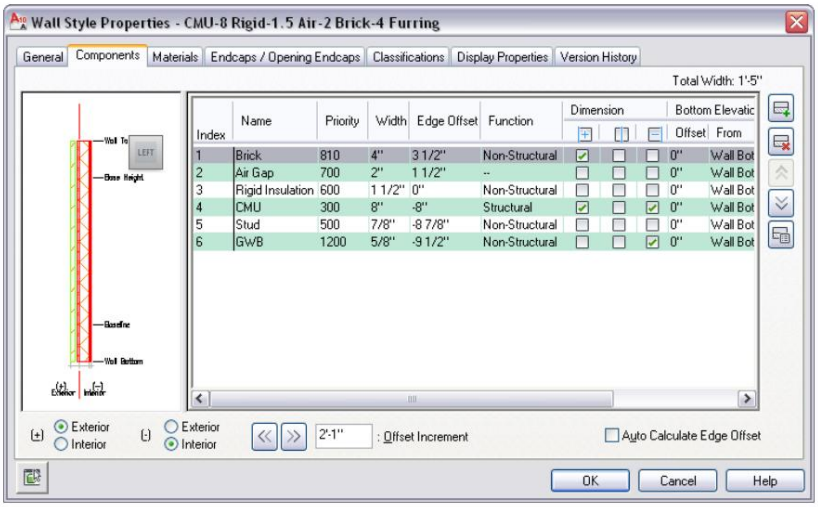
ÿ Total: dimensiona-se a largura total da parede.

Machine Translated by Google

ÿ Centro: é dimensionado o centro da parede.



Definindo o dimensionamento dos componentes



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Componentes.

Machine Translated by Google

5 Defina se os lados positivo e negativo da parede devem ser um lado interno ou externo da parede selecionando Interior ou Exterior para (+) e (-).

6 Para definir um deslocamento para um componente de parede, selecione o componente na exibição de lista e insira um valor para Incremento de deslocamento.

Como alternativa, você pode usar as teclas de seta.

7 Em Função, selecione se o componente é um componente estrutural ou não estrutural.

Essa distinção é importante ao criar um estilo de cota para uma parede com vários componentes, pois você pode definir no estilo de cota que ela dimensiona apenas componentes estruturais.

Você também pode deixar a função do componente como não especificada.

8 Para especificar as configurações de dimensão para um componente de parede, verifique se o componente está selecionado na exibição de lista.

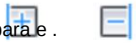
OBSERVAÇÃO O componente selecionado é destacado no gráfico à esquerda.

---

9 Em Dimensão, selecione se o componente deve ser dimensionado para um lado, para ambos os lados ou para o centro do componente. ÿ Para dimensionar o componente apenas para um lado, marque a marca

sob ou dependendo se você deseja dimensionar o componente para o lado esquerdo ou direito.

ÿ Se você deseja dimensionar o componente para ambos os lados, marque ambas as marcas para e .



ÿ Se você deseja dimensionar o componente para seu centro, marque a marca para .

10 Clique em OK para concluir a configuração do dimensionamento do componente no estilo de parede.

Para obter informações sobre como criar um estilo de cota para componentes de parede, consulte Especificando pontos de cota de objeto em estilos de cota AEC na página 3422.

Machine Translated by Google

Removendo um componente de um estilo de parede

Use este procedimento para excluir um componente de um estilo de parede. Quando você remove um componente de um estilo de parede, o componente também é removido de todas as paredes existentes que usam esse estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Componentes.

5 Selecione o componente de parede que deseja remover e clique .

6 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de parede

Uma parede consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente. Ao atribuir materiais a um estilo de parede, você atribui um material a cada componente físico da parede. Por exemplo, você atribui um material de madeira ou metal a pinos, concreto a um componente de concreto e assim por diante. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de parede, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de parede.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais de parede e componentes de exibição

A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de parede.

Componente de parede	Componente de material
Planejar, planejar com poucos detalhes, planejar com muitos detalhes, planejar Apresentação, Plano Examinado	

Machine Translated by Google

Componente de parede	Componente de material
Abaixo do plano de corte	Nenhum Material
Acima do plano de corte	Nenhum Material
Embalar a vácuo	Trabalho de linha 2D
Escotilha Encolhível	Plano Hatch
Limite 1 - 20	Linha de trabalho do plano
Escotilha 1 - 20	Plano Hatch
Refletido, Refletido Telado	
Abaixo do plano de corte	Nenhum Material
Acima do plano de corte	Nenhum Material
Embalar a vácuo	Trabalho de linha 2D
Escotilha Encolhível	Plano Hatch
Limite 1 - 20	Linha de trabalho do plano
Escotilha 1 - 20	Plano Hatch
Modelo, modelo de alto detalhe, modelo de baixo Detalhe	
Corpo Encolhível	Corpo 3D
Limite 1 - 20	Corpo 3D
Esboço	
Linha de base	Nenhum Material
Marcador	Nenhum Material
linha central	Nenhum Material

Machine Translated by Google

Componente de parede	Componente de material
Gráfico	
Raio	Nenhum Material
Borda	Nenhum Material

Atribuir materiais a um estilo de parede

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de parede. Quando você atribui um material a um componente de parede, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da parede. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, todos os componentes estruturais, como tijolos e outras alvenarias, pinos, isolamento e espaços de ar, são componentes físicos aos quais você pode atribuir materiais.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de parede, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de parede conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede na página 1302.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

Machine Translated by Google

10 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material a partir desta caixa de diálogo, quaisquer alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

11 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de parede

Na maioria dos casos, você pode atribuir materiais aos componentes da parede para que a aparência das paredes que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho e com outras paredes e objetos que usam os mesmos materiais.

Se um componente não puder ser atribuído a um material, ou se você não quiser usar materiais, mas ainda quiser consistência entre paredes do mesmo estilo, você pode especificar as propriedades de exibição dos componentes de parede no estilo de parede:

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes da parede

ÿ A hachura usada com cada componente

ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte avião

ÿ Outras informações de exibição de parede específicas, como se extremidades complexas são exibidas e se a parede é cortada em torno de molduras de portas e janelas

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de parede

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um estilo de parede:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina sua propriedades de exibição)

ÿ Camada

Machine Translated by Google

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Para alterar essas propriedades de exibição para uma parede individual, consulte Alterando as propriedades de exibição de paredes individuais na página 1224.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo de parede, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de parede na página 1301.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Especificando a hachura para componentes de um estilo de parede

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um estilo de parede. A hachura de parede é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Hachura.

8 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

9 Selecione a hachura para o componente: **Se você**

deseja …	**Então …**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja …**

	Então …
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

14 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição do plano de corte de um estilo de parede

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um estilo de parede. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para visualizar melhor os elementos de uma parede na vista de planta, você pode criar planos de corte. O plano de corte principal é onde a embalagem retrátil e a hachura são aplicadas. A exibição da planta mostra os componentes e objetos na parede à medida que são exibidos na altura de cada plano de corte.

As configurações do plano de corte especificadas no estilo de parede substituem as configurações do plano de corte em qualquer configuração de exibição aplicada a uma viewport. Ao adicionar portas, janelas, aberturas ou montagens de porta/janela a uma parede, você pode especificar nas propriedades de exibição desses objetos ou seus estilos se eles respeitam o plano de corte da parede ou da configuração de exibição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Plano de corte.

8 Selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição.

9 Para especificar o plano de corte onde encolher, componente limites e a hachura entrar em vigor, insira um valor para Altura do plano de corte.

10 Selecione Escolher automaticamente as alturas do plano de corte acima e abaixo para mostrar os componentes acima e abaixo da altura do plano de corte.

11 Para definir especificamente um plano de corte, selecione Manual acima e abaixo das alturas do plano de corte, clique em Adicionar e insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura inferior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Abaixo do plano de corte na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Machine Translated by Google

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura superior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Plano de corte acima na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

12 Clique em OK.

Especificando a exibição de outras características de um estilo de parede

Use este procedimento para especificar outras propriedades de exibição para o estilo de parede, como exibir tampas complexas, molduras de portas e janelas ou esquadrias de componentes de parede específicos. Essas propriedades de exibição se aplicam apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione as propriedades de exibição para o estilo de parede:

Se você quiser …	Então …
exibir as linhas componentes dentro da parede acima do plano de corte (por exemplo, através de uma janela ou porta na parede)	selecione Exibir linhas internas acima. Desmarque essa opção se não quiser exibir essas linhas.
exibir as linhas componentes dentro da parede abaixo do plano de corte (por exemplo, através de uma janela ou porta na parede)	selecione Exibir linhas internas abaixo. Desmarque essa opção se não quiser exibir essas linhas.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
desligue as linhas abaixo de uma janela, porta ou abertura no plano de corte	selecione Ocultar linhas abaixo das aberturas no plano de corte. Desmarque esta opção se desejar exibir as linhas.
desativar as linhas abaixo de uma janela, porta ou abertura acima do plano de corte	selecione Ocultar linhas abaixo das aberturas acima do plano de corte. Desmarque esta opção se desejar exibir as linhas.
exibir parede complexa e tampas de abertura	selecione Display Endcaps. Desmarque esta opção para exibir extremidades complexas como uma única linha.
exibir aberturas de portas cortando a parede na borda externa da moldura da porta	selecione Cortar molduras de portas. Limpar isso opção se você quiser aberturas de portas para cortar a parede no interior da Moldura da porta.
aberturas de janelas de exibição cortando a parede na borda externa da moldura da janela	selecione Cortar molduras de janelas. Claro esta opção se você quiser que as aberturas da janela cortem a parede no lado interno da moldura da janela.
desenhe componentes de parede por seu número de prioridade para controlar a exibição de um componente sobre outro componente	selecione Ordem de Desenho de Componente por Prioridade. Desmarque esta opção se desejar desenhar os componentes na ordem em que foram criados.
execute uma fatia do modelo tridimensional (3D) real em cada plano de corte para obter varreduras de visualizações mais precisas ou modificadores de corpo, ou se as paredes com varreduras ou modi de corpo não mudarem ao longo da altura dos fiers da parede.	selecione Fazer True Cut. Desmarque esta opção se a parede não tiver
exibir linhas de esquadria nos cantos da parede para componentes de parede selecionados	em Desenhar mitra para componentes, selecione cada componente cujas linhas de mitra você deseja exibir.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Adicionando classificações a um estilo de parede

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de parede.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.
3 Selecione o estilo que deseja alterar.
4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de parede.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de parede atual.
6 Clique em OK.

Definindo um Estilo de Parede como Limite para Espaços Associativos

Use este procedimento para definir um estilo de parede que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de parede é definido como delimitador, por padrão, todas as paredes com o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de parede em uma parede individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.
3 Selecione um estilo de parede.
4 Clique na guia Geral.
5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.
6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Anexar notas e arquivos a um estilo de parede

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de parede. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de parede.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede.

3 Selecione o estilo de parede que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da parede, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

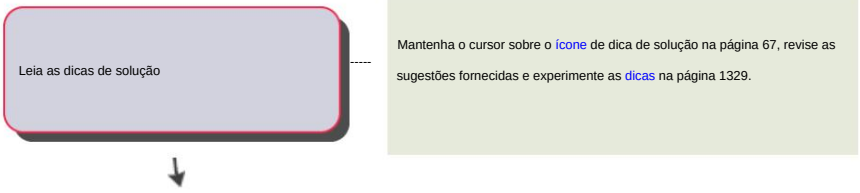
8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

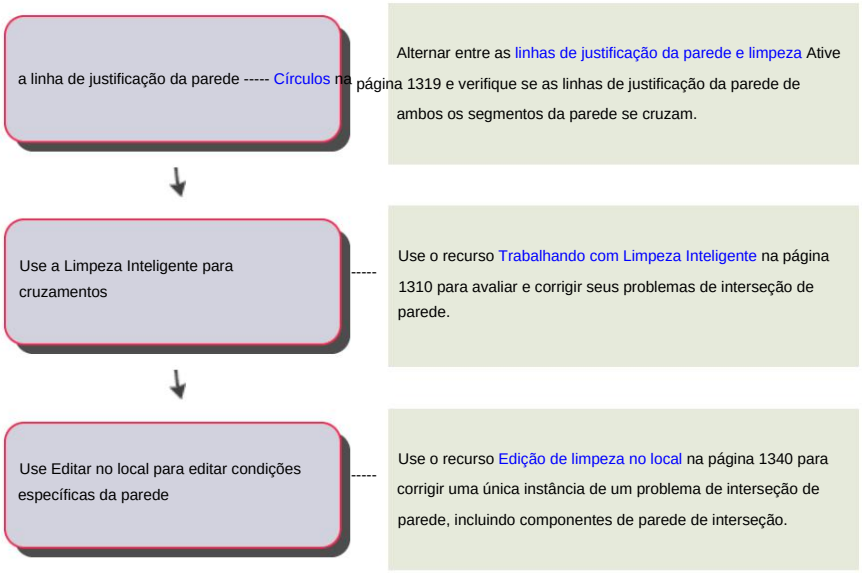
9 Clique em OK.

Fluxo de trabalho para limpeza de interseções de paredes

Use a limpeza inteligente para gerenciar interseções de paredes. Você pode atribuir paredes a um grupo de limpeza ao criá-las ou depois de criá-las.



Machine Translated by Google



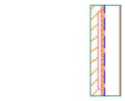
Trabalhando com Limpeza Inteligente

Use o recurso de limpeza inteligente para limpar as interseções da parede. Segmentos de parede não colineares são aparados ou estendidos para resultar em cantos limpos. Selecione os segmentos de parede e especifique um método de limpeza. Em geral, quando você seleciona um limite, ocorre uma limpeza T. Se nenhum limite for selecionado, ocorrerá uma limpeza L.

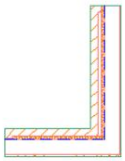
As condições de limpeza são determinadas pelas linhas de justificação dos segmentos de parede e pelo tamanho dos círculos de limpeza localizados no início e nas extremidades de cada linha de justificação. Para obter informações sobre linhas de justificação de parede e círculos de limpeza, consulte Linhas de justificação de parede e círculos de limpeza na página 1319.

Machine Translated by Google

Use a limpeza inteligente para criar uma junta em L com 2 segmentos de parede.

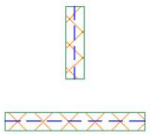


before intelligent cleanup

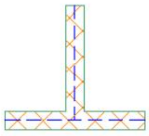


after intelligent cleanup

Use a limpeza inteligente para criar uma junta em T com 2 segmentos de parede.



before intelligent cleanup



after intelligent cleanup

Usando a Limpeza Inteligente para Interseções L

Ao trabalhar com limpeza inteligente para interseções L, as seguintes regras se aplicam:

ÿ L-cleanup funciona com 2 segmentos de parede não colineares por vez.

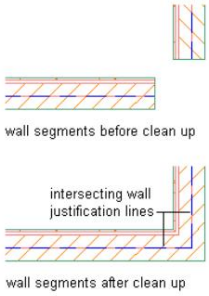
ÿ Os segmentos de parede podem estar a qualquer distância, desde que tenham uma possível interseção.

ÿ Quando ocorre uma condição de limpeza imprópria, uma dica é exibida para sugerir possíveis soluções.

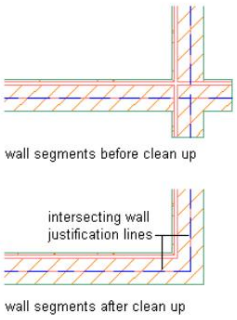
Machine Translated by Google

ÿ Os segmentos de parede são limpos quando suas respectivas linhas de justificação de parede se cruzam perfeitamente.

ÿ Os segmentos de parede que não se cruzam são estendidos para se encontrarem em um canto limpo condição com linhas de justificação de parede que se cruzam.



ÿ Os segmentos de parede que se cruzam são aparados para se encontrarem em uma condição de canto limpo com linhas de justificação de parede que se cruzam.



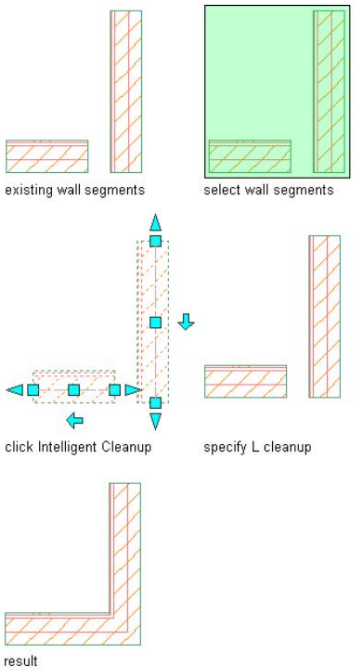
1 Use o procedimento a seguir para limpar uma interseção em L.

Selecione os segmentos de parede para incluir na limpeza da parede.

2 Clique em painel Parede ÿ guia Limpeza ÿ Limpeza inteligente .

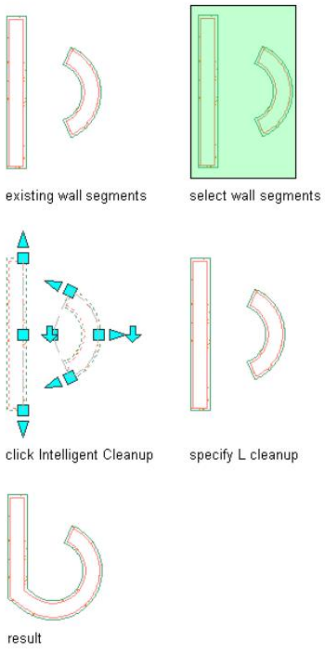
Machine Translated by Google

3 Pressione *ENTER* para L-cleanup.



Machine Translated by Google

L-cleanup funciona da mesma forma para segmentos de parede em arco.



Usando a Limpeza Inteligente para Interseções em T

Ao trabalhar com limpeza inteligente para interseções T, as seguintes regras se aplicam:

ÿ A limpeza em T funciona especificando um segmento de parede limite para a parede selecionada segmentos.

ÿ Os segmentos de parede podem estar a qualquer distância, desde que tenham uma possível interseção.

ÿ Quando ocorre uma condição de limpeza imprópria, uma dica é exibida para sugerir possíveis soluções.

ÿ Os segmentos de parede são limpos quando suas respectivas linhas de justificação de parede se cruzam perfeitamente.

ÿ A limpeza em T funciona para várias interseções de parede, mas apenas um segmento de parede pode ser especificado para o limite.

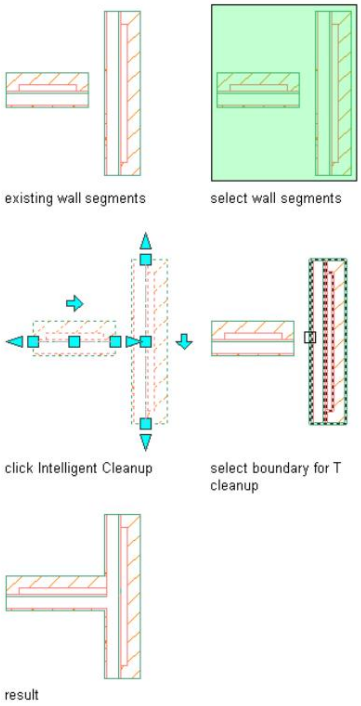
Machine Translated by Google

Use o procedimento a seguir para limpar uma interseção em T.

1 Selecione os segmentos de parede a serem incluídos na limpeza da parede.

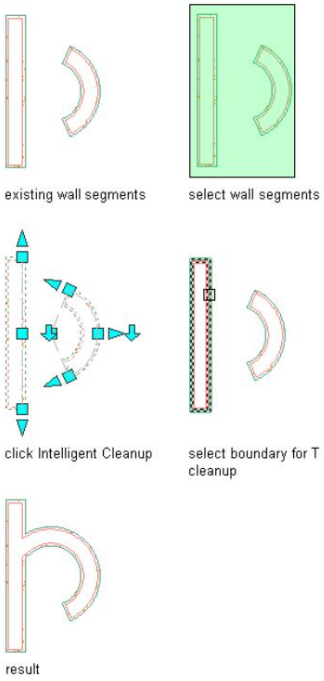
2 Clique em painel Paredes ÿ guia Limpeza ÿ Limpeza inteligente .

3 Selecione um limite para T-cleanup.



Machine Translated by Google

A limpeza em T funciona da mesma forma para segmentos de parede em arco.

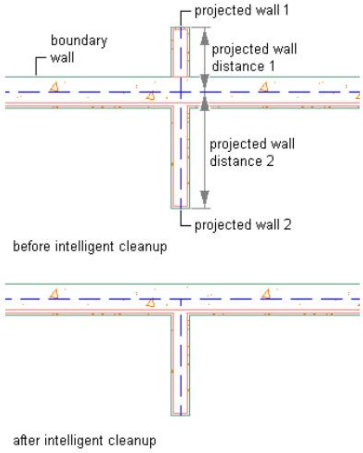


Usando a Limpeza Inteligente para Múltiplas Interseções de Paredes

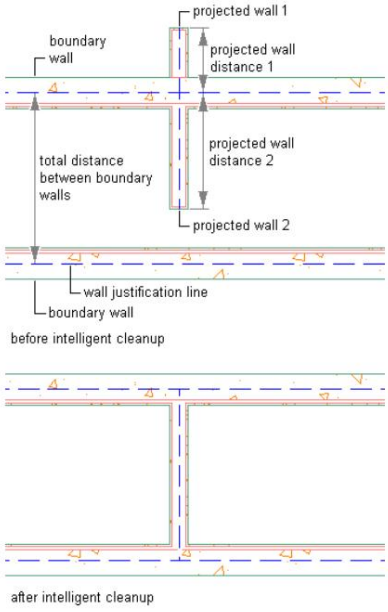
Ao limpar várias interseções de paredes, as paredes projetadas são aparadas ou estendidas para paredes adjacentes que podem atuar como paredes delimitadoras. Somente os segmentos de parede selecionados participam da limpeza.

Machine Translated by Google

Quando um segmento de parede projetado intercepta uma parede limite, o segmento de parede mais curto é aparado. Como a distância projetada da parede 1 é menor que a distância projetada da parede 2, o segmento projetado da parede 1 é aparado.

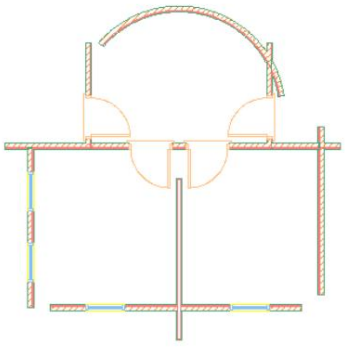


Se a distância projetada da parede for menor que a metade da distância total entre as paredes delimitadoras, a parede será aparada na primeira parede delimitadora. Se a distância projetada da parede for igual ou maior que a metade da distância total entre as paredes delimitadoras, a parede é estendida até a segunda parede delimitadora.

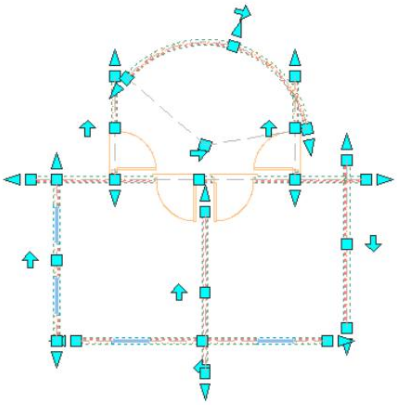


Machine Translated by Google

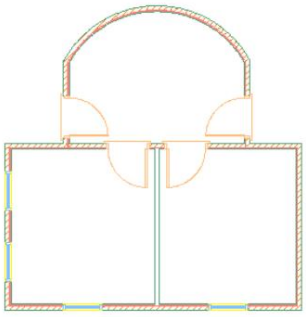
Limpe várias interseções de parede selecionando todos os segmentos de parede.



existing wall segments, doors, and windows



select all wall segments



result

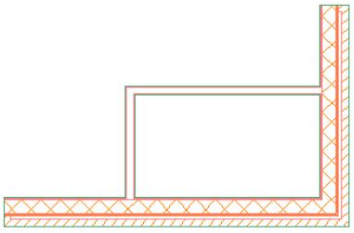
Machine Translated by Google

Linhas de justificação da parede e círculos de limpeza

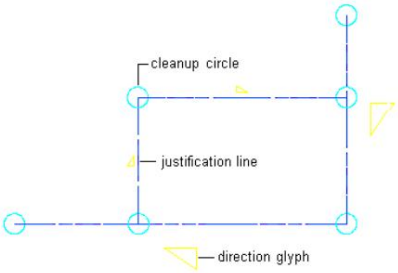
As linhas de justificação da parede e os círculos de limpeza são recursos de objetos de parede usados para determinar as condições de limpeza. Os círculos de limpeza são exibidos para paredes somente na representação da exibição de diagnóstico ou quando você ativa a exibição das linhas de justificação da parede.

Exibindo linhas de justificação de parede e círculos de limpeza

A representação de exibição de diagnóstico exibe a linha de justificação do segmento da parede, o raio do círculo de limpeza e o glifo de direção para ajudá-lo a solucionar problemas de limpeza da parede. Na barra de status do desenho, clique em Exibir representação ÿ Diagnóstico.



Medium Detail display representation



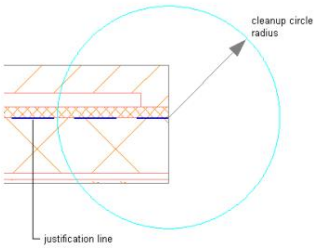
Diagnostic display representation

Um círculo de limpeza está localizado no ponto inicial e no ponto final de cada segmento de parede. O ponto central de cada círculo de limpeza é o ponto inicial ou final da linha de justificação da parede.

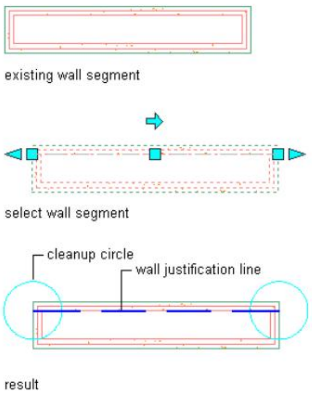
O raio do círculo de limpeza determina o tamanho do círculo de limpeza. Você pode especificar um raio de círculo de limpeza nas ferramentas de parede usadas para adicionar paredes a um desenho. Se necessário, você pode substituir o raio padrão do círculo de limpeza em cada

Machine Translated by Google

extremidade de um segmento de parede. Isso permite ajustar o raio do círculo de limpeza para estilos de parede específicos e para situações individuais.

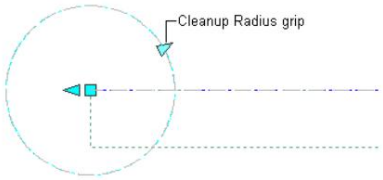


Você também pode ativar a exibição de linhas de justificação sem alternar para a representação de exibição de diagnóstico. Selecione um segmento de parede e clique em Painel parede ÿ guia Limpeza ÿ Exibição de justificação.



As linhas de justificação e os círculos de limpeza são exibidos em todas as paredes do desenho. Além disso, quando você seleciona uma parede, as alças Cleanup Radius são exibidas em cada círculo de limpeza. Mova a alça para aumentar ou diminuir o raio do círculo de limpeza.

OBSERVAÇÃO Os círculos de limpeza de raio zero não são exibidos.



Machine Translated by Google

Limpeza de interseções de paredes com raio de limpeza dinâmica

Você pode visualizar a condição de limpeza da interseção da parede entre 2 ou mais segmentos de parede não conectados ajustando o raio do círculo de limpeza que está mais próximo da interseção pretendida.

1 Ative a aceleração de hardware. Consulte o ajuste manual de desempenho Caixa de Diálogo para mais informações.

2 No prompt de comando, digite *AecDynamicCleanupRadius.*

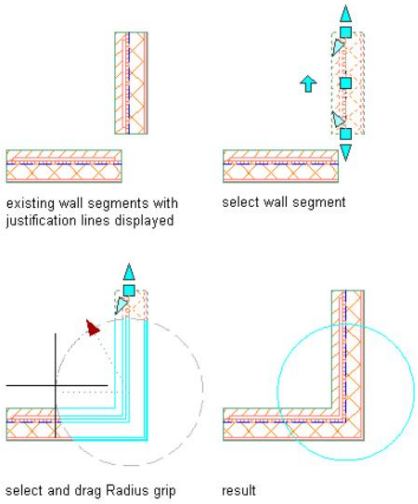
3 Digite *LIGADO.*

4 Selecione um segmento de parede e ative as linhas de justificação da parede. Consulte Linhas de justificação da parede e círculos de limpeza na página 1319 para obter mais informações.

5 Selecione a alça do raio de limpeza e arraste-a até que o círculo de limpeza abrange ambos os segmentos de parede.

Uma visualização da interseção limpa é exibida em ciano dentro do círculo de limpeza.

6 Clique para definir o tamanho do novo raio do círculo de limpeza e aceite a condição de limpeza visualizada.



Machine Translated by Google

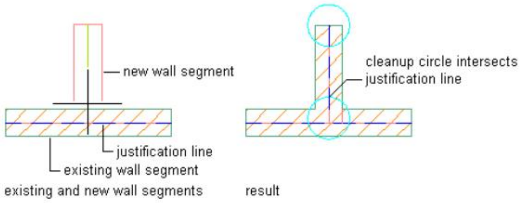
Condições de limpeza da parede

Paredes no mesmo grupo de limpeza limpam quando uma das seguintes condições se aplica:

ÿ O círculo de limpeza de uma parede se sobrepõe ao ponto central do círculo de limpeza de outra parede.

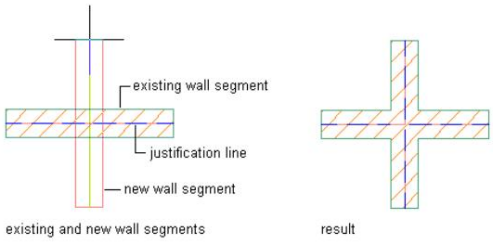
ÿ O círculo de limpeza de uma parede se sobrepõe à linha de justificação da parede de outra parede.

Limpeza de parede com linha de justificação cruzando o círculo de limpeza



ÿ A linha de justificação da parede de uma parede intercepta a linha de justificação da parede de outra parede.

Limpeza de parede com linhas de justificação cruzadas

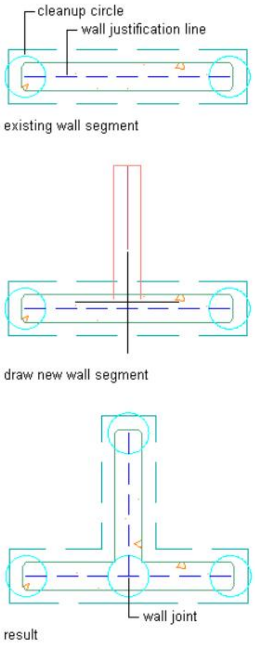


DICA A melhor prática para uma limpeza bem-sucedida da interseção da parede é garantir que as linhas de justificação do segmento da parede se cruzem e que você especifique um raio zero (0) para os círculos de limpeza do segmento da parede.

Quando as paredes se cruzam e se limpam adequadamente, uma nova junta de parede é criada na interseção das linhas de justificação da parede. A localização exata da junta da parede depende da localização do novo ponto final do segmento da parede. Em muitos casos, a localização da junta da parede não coincide com a linha central do segmento da parede existente. A localização da junta de parede é baseada em uma distância média ponderada entre os pontos finais dos segmentos de parede, bem como a espessura dos segmentos de parede.

Machine Translated by Google

Linhas de justificação da parede e junta da parede nas interseções da parede

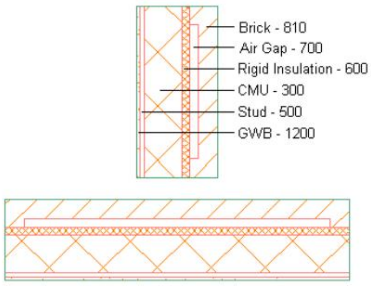


Limpezas e prioridades de paredes

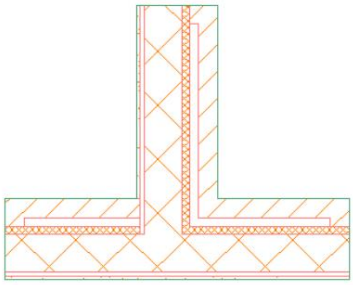
Paredes com vários componentes são limpas com base na prioridade atribuída a cada componente e na localização de cada componente dentro da parede.
As arestas de componentes correspondentes com a mesma prioridade são estendidas ou aparadas em seus pontos de interseção. Componentes com prioridade mais alta (um número de prioridade baixa) cortam componentes com prioridade mais baixa (um número de prioridade alta).

Machine Translated by Google

Prioridades de limpeza de paredes



wall components and priorities



resulting wall component cleanup

Para identificar as prioridades de limpeza padrão para os componentes usados nos estilos de parede de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture, consulte Prioridades de limpeza padrão de componentes de parede na página 1288.

O software calcula e executa limpezas de parede na seguinte sequência:

1 As informações do componente são coletadas do gráfico da parede:

- ÿ Endcaps são calculados. Se uma tampa não couber na seção, um ícone de dica de solução será exibido. Para obter mais informações, consulte Solução de problemas de limpeza de paredes na página 1329.
- ÿ Os lados dos componentes são combinados com extremidades para produzir um perfil de componente (como uma região bidimensional).
- ÿ Se esse perfil for autointerseccionado, um ícone de dica de solução será exibido.

2 Componentes adjacentes de maior prioridade são coletados da parede gráfico de segmentos de parede vizinhos.

3 Perfis de componentes de prioridade mais alta são subtraídos do perfis de componentes de prioridade mais baixa.

Machine Translated by Google

4 Portas, janelas, aberturas e interferências são cortadas e/ou aplicado.

5 O Shrinkwrap pode ser calculado e a hachura aplicada.

Um cálculo de contorno com falha também pode resultar na exibição de um ícone de dica de solução.

6 Os gráficos são desenhados para um dispositivo de saída (por exemplo, o tela do AutoCAD, Object Viewer, fluxo Osnap, fluxo explodido e uma plotadora).

7 As soluções são armazenadas em cache para solicitações de desenho subseqüentes até que a parede é modificado novamente.

Diretrizes para uma limpeza de parede bem-sucedida

Quando as configurações de limpeza ou a colocação de um segmento de parede estão impedindo a limpeza correta da parede, um ícone de dica de solução é exibido para indicar a localização do problema e fornecer possíveis soluções.

Aqui estão algumas recomendações de ações que você pode tomar para obter uma limpeza de parede bem-sucedida:

ÿ As linhas de justificação da parede devem se cruzar.

ÿ Use um raio de círculo de limpeza menor. Um pequeno raio de círculo de limpeza também torna a exibição do gráfico mais legível. O raio do círculo de limpeza deve ser um valor entre metade da largura da parede e a largura total da parede.

OBSERVAÇÃO Um segmento de parede deve ser maior que o raio do círculo de limpeza.

ÿ Procure por segmentos de parede muito curtos. Você pode encontrar esses segmentos curtos ativando a representação da tela de diagnóstico. Você pode corrigi-los ajustando as linhas de base ou aumentando os raios do círculo de limpeza.

ÿ Desenhe paredes com justificação central e use um deslocamento para simular a justificação à direita ou à esquerda. Usando este método, você pode desenhar segmentos muito curtos e saliências apertadas na parede, desde que seja usado o raio do círculo de limpeza apropriado.
Para obter mais informações sobre a justificação da parede, consulte Alteração da justificação da parede na página 1193.

ÿ A fim de garantir que as paredes externas sejam limpas adequadamente com as paredes internas, troque as linhas de justificação nos segmentos da parede externa para o interior, de modo que as linhas de justificação do segmento da parede interna se cruzem.

Machine Translated by Google

Atribuindo uma Definição de Grupo de Limpeza de Parede Diferente a uma Existente paredes

Use este procedimento para alterar o grupo de limpeza de parede atribuído a paredes existentes. Atribuir diferentes grupos de limpeza é útil quando você deseja evitar que 2 paredes se limpem uma com a outra. Para criar um novo grupo de limpeza, consulte Definições do grupo de limpeza na página 1337.

1 Selecione as paredes a serem alteradas e clique duas vezes em uma delas.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e depois expanda Geral.

3 Selecione um grupo de limpeza para Definição do grupo de limpeza.

Especificando a limpeza para paredes individuais

Use este procedimento para especificar as seguintes configurações de limpeza para uma ou mais paredes:

ÿ Se a parede combina com outras paredes.

ÿ O grupo de limpeza da parede.

ÿ Se a posição da linha de justificação corresponde à linha de centro da parede ou à justificação da parede.

ÿ O raio do círculo de limpeza para ambas as extremidades da parede ou valores separados para o início e os pontos finais da parede.

1 Selecione as paredes que deseja alterar e clique duas vezes em uma delas.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e depois expanda Geral.

3 Ativar ou desativar a limpeza da

parede: **Se você deseja …**	**Então …**
desligue a limpeza da parede para que as paredes não sejam limpas com outras paredes	selecione Não para Limpeza automaticamente. Se você selecionar esta opção, não precisará especificar outras configurações.
ativar a limpeza de parede e especificar as configurações de limpeza	selecione Yes para Cleanup automatic ally e prossiga para a etapa 4.

4 Selecione uma definição de grupo de limpeza.

Machine Translated by Google

As paredes serão limpas com outras paredes que também pertencem à definição do grupo de limpeza selecionado.

5 Expanda Advanced, expanda Cleanups e expanda Cleanup Radius Substitui.

6 Especifique o raio do círculo de limpeza para as paredes:

Se você quiser …	**Então …**
especifique o mesmo raio do círculo de limpeza para o início e os pontos finais do paredes	insira um valor para Raio de limpeza e verifique se Não está selecionado para Substituir raio de limpeza inicial e Substituir raio de limpeza final.
especifique um raio de círculo de limpeza para o ponto inicial das paredes	selecione Sim para Substituir raio de limpeza inicial e insira um valor para Raio de limpeza inicial.
especifique um raio de círculo de limpeza para o ponto final das paredes	selecione Sim para Substituir raio de limpeza final e insira um valor para Raio de limpeza final.

Início e fim são baseados na direção em que a parede foi desenhada. Se você inserir zero para qualquer raio de círculo de limpeza, as linhas de justificação da parede precisam se tocar para que as paredes sejam limpas com outras paredes.

Substituindo o Raio do Círculo de Limpeza da Parede

Use este procedimento para substituir o raio padrão do círculo de limpeza de parede em uma extremidade de uma parede. Você também pode substituir o raio do círculo de limpeza na paleta Propriedades e usar o menu de contexto para a parede selecionada.

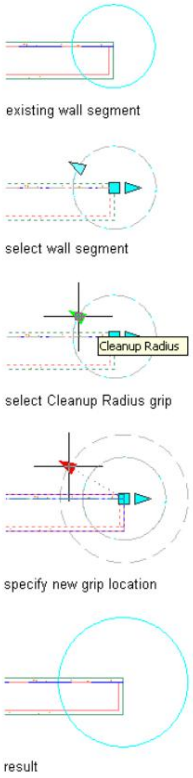
1 Se a linha de justificação da parede não for exibida, selecione uma parede e clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Exibição de justificação .

2 Selecione uma alça Cleanup Radius e mova a alça até ter redimensionado corretamente o círculo de limpeza.

Se a Entrada dinâmica estiver ativa, mova a alça até que a dimensão desejada seja exibida.

Machine Translated by Google

Alterar o raio do círculo de limpeza em uma extremidade de uma parede



Substituindo prioridades de componentes

Use este procedimento para alterar a prioridade de um componente de parede para que, quando ele cruzar com outra parede, tenha prioridade maior ou menor do que sua contraparte na outra parede. Quanto menor o número de prioridade inserido, maior a prioridade do componente quando a parede se cruza com outra parede.

Para obter a lista de prioridades padrão dos componentes de parede usados em estilos de parede de amostra fornecidos com o AutoCAD Architecture, consulte Prioridades de limpeza padrão de componentes de parede na página 1288.

1 Clique duas vezes na parede que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Substituições de estilo.

3 Clique na configuração para Substituições de prioridade.

4 Adicione ou edite uma substituição de prioridade para um componente de

parede: **Se você deseja …**	**Então …**
adicionar uma nova substituição de prioridade	clique , e avance para o passo 5.
editar uma substituição de prioridade	prossiga para a etapa 5.
excluir uma substituição de prioridade	selecione a substituição de prioridade que você deseja para excluir e clique em .

5 Especifique as configurações de substituição:

Se você quiser …	**Então …**
altere o componente ao qual você atribuiu a substituição	selecione um componente diferente.
especificar uma substituição de prioridade no início da parede	selecione o componente, selecione No início da parede e insira um valor para Prioridade.
especifique uma substituição de prioridade no final da parede	selecione o componente, selecione No final da parede e insira um valor para Prioridade.
alterar a prioridade de uma substituição existente	selecione o valor para Prioridade e insira um novo valor.

6 Clique em OK.

Solução de problemas de limpeza de paredes

Este tópico fornece mais detalhes sobre as dicas de solução exibidas quando são detectados problemas com a limpeza da parede ou exibição. As respostas também são fornecidas para perguntas comuns associadas à limpeza de paredes.

Machine Translated by Google

Dicas de solução para paredes

Quando você move o cursor sobre os ícones de dica de solução em uma parede, qualquer uma das seguintes declarações de problema pode ser exibida:

NOTA Nem todos os problemas que geram dicas de solução têm uma causa facilmente identificável ou uma solução específica. Isso geralmente é verdade no caso de operações booleanas em que uma entidade, como um modificador de corpo, é adicionada ou subtraída de um objeto. Nesses casos, a dica de solução identifica o tipo de objeto ou componente envolvido e sugere uma ação corretiva. Você pode ser aconselhado a modificar a localização ou a geometria do objeto, mas é essencialmente uma abordagem de tentativa e erro. As mensagens são dicas e não soluções garantidas.

As paredes não estão limpando corretamente

Conforme descrito em Diretrizes para uma limpeza de parede bem-sucedida na página 1325, há várias condições que podem impedir a limpeza. A primeira etapa para determinar a causa desse problema é examinar a condição das linhas de justificação da parede na interseção. Para exibir a linha de justificação de uma parede, selecione o

parede e clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Exibição de justificação . (Para obter mais informações, consulte Linhas de justificação da parede e círculos de limpeza na página 1319.)

Depois de examinar as linhas de justificação, tente uma das seguintes soluções possíveis, conforme aplicável:

ÿ Estenda ou corte as paredes usando os comandos AutoCAD Extend ou Trim.

ÿ Com a parede selecionada, na guia Parede ÿ painel Limpeza, clique em L Limpeza ou T Limpa T . Para obter mais informações, consulte Aparar paredes em L e Interseções.

ÿ Aumente o raio de limpeza da parede editando alças (consulte Trabalhando com Interseções e pequenos raios de círculo de limpeza na página 1334) ou alterando o valor do Raio de limpeza na paleta Propriedades (consulte Especificando limpeza para paredes individuais na página 1326).

ÿ Com a parede selecionada, clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ ÿ Adicionar parede Condição de mesclagem. Para obter mais informações, consulte Mesclando paredes na página 1200.

Machine Translated by Google

As tampas da parede ou tampas da abertura não podem ser exibidas devido a limitações de espaço

Se não houver espaço suficiente para exibir uma tampa, você pode modificar a parede para fornecer mais espaço ou modificar as tampas para reduzir a quantidade de espaço necessária. Observe que alguns problemas de endcap são evidentes apenas em vistas 3D (isométricas), portanto, pode ser necessário alternar para o espaço do modelo para ver e resolver o problema. Em seguida, dependendo de seus requisitos de design, faça o seguinte:

ÿ Alongue a parede (consulte Alterando a forma de uma parede na página 1185).

ÿ Remova uma ou mais tampas (consulte Modificando a geometria de um estilo de tampa de parede na página 1389).

ÿ Modifique o estilo da tampa da parede ou o estilo da tampa da abertura para exigir menos espaço (consulte Modificando a geometria de um estilo de tampa da parede na página 1389).

A parede não pode ser exibida porque não se estende além de seu próprio raio de limpeza ou de uma parede adjacente.

Nesse caso, você precisa reduzir o raio de limpeza da parede e, a seguir, regenerar o modelo.

Para reduzir o raio de limpeza, siga um destes procedimentos:

ÿ Na paleta Propriedades, insira um valor menor para Raio de limpeza.

ÿ Edite o raio de limpeza relevante para que ele não envolva mais a parede defeituosa.

Para regenerar o modelo, siga um destes procedimentos:

ÿ Clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ ÿ Regenerar menu suspenso ÿ Regenerar modelo .

ÿ Na linha de comando, digite ObjRelUpdate.

O raio de limpeza de uma parede intercepta a linha de justificação de outra parede não conectada.

Assim como no caso de uma parede que não se estende além de seu raio de limpeza ou de outra, você precisa reduzir o raio de limpeza da parede e depois regenerar o modelo.

Machine Translated by Google

Para reduzir o raio de limpeza, siga um destes procedimentos:

ÿ Na paleta Propriedades, insira um valor menor para Raio de limpeza.

ÿ Edite o raio de limpeza relevante para que ele não envolva mais a parede defeituosa.

Para regenerar o modelo, siga um destes procedimentos:

ÿ Clique na guia Vista ÿ painel Aparência ÿ ÿ Regenerar menu suspenso ÿ Regenerar modelo .

ÿ Na linha de comando, digite ObjRelUpdate.

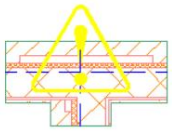
A linha do teto ou do piso inválida está fazendo com que o corpo 3D da parede seja exibido incorretamente.

Você pode editar a linha do teto ou do piso e corrigir a exibição usando uma planilha acessada na paleta Propriedades. Expanda Avançado ÿ Planilhas e clique em Linha de telhado/piso. Para obter mais informações, consulte Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede na página 1215.

Trabalhando com ícones de dica de solução e paredes curtas

Por que algumas paredes curtas exibem um ícone de dica de solução?
O raio do círculo de limpeza é muito grande. Reduza os raios do círculo de limpeza de todas as paredes na junta da parede ou ajuste as linhas de base para que as extremidades de todas as linhas de justificação fiquem dentro dos raios do círculo de limpeza da junta da parede.

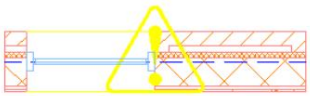
Ícone de dica de solução exibido em uma parede com um segmento de parede curta



Essa situação também pode ocorrer se uma porta, janela, abertura ou montagem de porta/janela for colocada muito perto da extremidade da parede e a parede ou os objetos nela usados usarem tampas elaboradas. Nesses casos, pode não haver espaço suficiente para que essas condições sejam desenhadas corretamente.

Machine Translated by Google

Ícone de dica de solução exibido em uma parede com uma janela próxima ao final

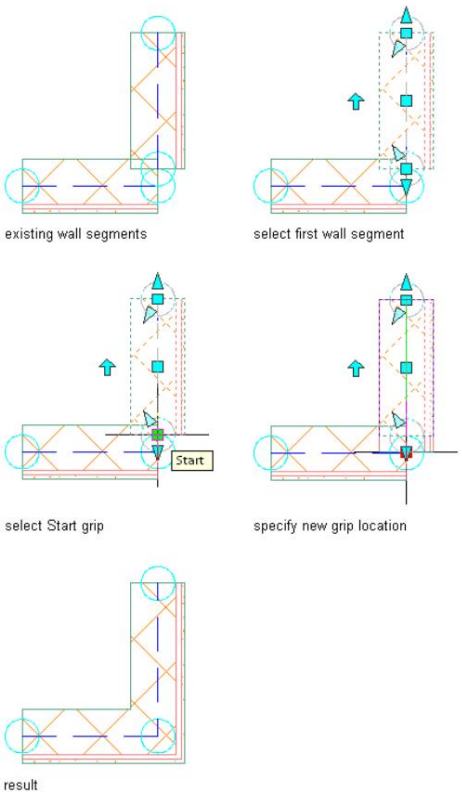


Trabalhando com interseções e segmentos de parede adjacentes

Por que alguns segmentos de parede com extremidades próximas não são limpos corretamente?

As linhas de justificação do segmento da parede não se cruzam ou uma linha de justificação não cai dentro de um círculo de limpeza adjacente. Ajuste o comprimento de um segmento de parede para que o final de sua linha de justificação fique dentro do círculo de limpeza do segmento de parede adjacente.

Ajustando o comprimento do segmento da parede para uma limpeza correta



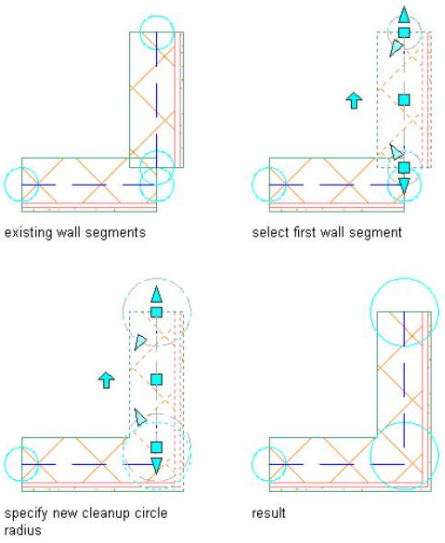
Machine Translated by Google

Trabalhando com interseções e pequenos raios de círculo de limpeza

Ao usar raios de círculo de limpeza pequenos, as interseções da parede são limpas incorretamente ou não são limpas. Como posso consertar isso?

Ative a representação de exibição de diagnóstico ou alterne as linhas de justificação e ajuste as linhas de justificação ou aumente os raios do círculo de limpeza até que o problema seja resolvido.

Ajustando o raio do círculo de limpeza da parede para uma limpeza correta



Além disso, certifique-se de que não haja segmentos de parede curta na parede. Isso pode ocorrer onde as linhas centrais se cruzam ou quando um segmento é muito curto para produzir um perfil completo. Exclua o segmento da parede curta para corrigir o problema de limpeza.

Atribuições incorretas do grupo de limpeza ao copiar ou mover portas, janelas e aberturas Quando tento copiar ou mover portas, janelas e aberturas de uma parede para outra, o comando nem sempre funciona. Por que?

Esta situação pode ocorrer se o grupo de limpeza para a parede de destino não permitir que objetos de paredes atribuídos a outros grupos de limpeza sejam copiados para esta parede. Esta regra de projeto destina-se a evitar a colocação de objetos em paredes, como divisórias de cubículos, que não deveriam ter objetos adicionados a elas.

Machine Translated by Google

Você pode resolver essa situação de 2 maneiras:

ÿ Desative esta regra de design na definição do grupo de limpeza. Para mais informações, consulte Criando uma definição de grupo de limpeza de parede na página 1338.

ÿ Atribua temporariamente as paredes ao mesmo grupo de limpeza, copie ou mova os objetos e reatribua as paredes aos seus grupos de limpeza corretos.

Abrindo um desenho que exibe novos ícones de dica de solução

Quando fechei meu desenho, todas as limpezas de parede pareciam boas. Agora, quando abro o desenho, há ícones de dica de solução no desenho. O que causa isso e como posso corrigi-lo?

Em algumas circunstâncias, a ordem na qual as paredes são limpas afeta a exibição.

Ao solucionar essa condição, selecione as paredes em questão e clique duas vezes em uma delas. Na paleta Propriedades, selecione Não para Limpeza automática e selecione Sim. Tente isso em paredes diferentes para ver se consegue localizar a parede instável. Normalmente, ajustar a linha de justificação da parede instável corrige esse problema. Para obter mais informações sobre como verificar a linha de justificação, consulte Linhas de justificação de parede e círculos de limpeza na página 1319.

Trabalhando com limpezas de parede e desenhos refex

Como posso obter paredes para limpar com paredes em desenhos refex?

Há várias ações que você pode executar para melhorar a limpeza da parede ao trabalhar com desenhos refex que contêm paredes: ÿ Verifique

as regras de projeto dos grupos de limpeza usados nos desenhos refex. Se o grupo de limpeza no desenho xref não permitir a limpeza com as paredes no desenho hospedeiro, as paredes nos 2 desenhos não serão limpas, mesmo quando seus grupos de limpeza tiverem o mesmo nome. Para obter mais informações sobre as regras de projeto de grupos de limpeza, consulte Criando uma definição de grupo de limpeza de parede na página 1338.

ÿ Ao adicionar novas paredes durante uma sessão Refedit, adicione as paredes existentes ao conjunto de trabalho atual. Selecione o grupo de limpeza refex das paredes existentes para as paredes que você está adicionando. Caso contrário, as novas paredes não serão limpas com as paredes existentes até que você salve as alterações nos desenhos.

ÿ Use **Regenall** (regenerar tudo) e **ObjRelUpdate** (relacionamento de objeto Atualizar) comandos para atualizar as relações entre as paredes no desenho,

Machine Translated by Google

especialmente se você mover ou transformar paredes envolvendo desenhos refex ou se desfazer edições em paredes em um desenho refex.

ÿ Para obter mais informações sobre desenhos refex e limpeza de paredes, consulte os tópicos adicionais de solução de problemas em Solução de problemas de limpeza de paredes na página 1329.

Ocorrência de paredes copiadas em desenhos refex Meu

desenho refex contém cópias de paredes que estão em meu desenho hospedeiro. Como isso aconteceu?

Se você adicionou objetos, como portas ou janelas, a uma parede no desenho hospedeiro enquanto tinha uma sessão Refedit aberta para um desenho refex, uma cópia da parede selecionada é adicionada ao desenho refex. Isso ocorre porque quaisquer objetos adicionados durante uma sessão Refedit são sempre adicionados ao desenho refex e não ao desenho hospedeiro. Como o objeto adicionado foi ancorado a uma parede, a parede também é adicionada ao desenho refex.

Para corrigir os desenhos, revise o desenho hospedeiro e o desenho refex em busca de objetos duplicados. Remova as duplicatas dos arquivos de desenho incorretos.
Permitir que as duplicatas permaneçam pode criar problemas com o corte de paredes ao redor de portas, janelas, conjuntos de portas/janelas e aberturas. Linhas ocultas e exibições sombreadas também são afetadas.

Para evitar a criação de objetos duplicados em desenhos refex, não adicione ou edite objetos no desenho hospedeiro quando uma sessão Refedit estiver aberta para um desenho refex. Além disso, em vez de abrir uma sessão Refedit, você pode abrir a própria refex e fazer edições diretamente. Você pode então salvar o desenho refex e recarregar o desenho atualizado no desenho hospedeiro.

Adicionando uma porta a uma parede em um desenho refex

Adicionei uma parede em um desenho refex e, em seguida, adicionei uma porta à parede. A porta não está centralizada corretamente. O que causa isso e como posso corrigi-lo?

Algumas alterações feitas durante as sessões Refedit de desenhos refex não terão efeito até que você salve as alterações no desenho refex. Quando você adiciona portas, janelas, montagens de porta/janela e aberturas a uma nova parede em um desenho refex, sua colocação é afetada se a nova parede for limpa com outras paredes no desenho. A limpeza não ocorre entre paredes em xref e desenhos hospedeiros até que você salve as alterações na sessão Refedit.

Para obter melhores resultados, se você adicionar paredes durante uma sessão Refedit, salve e feche a sessão antes de adicionar objetos a essas paredes. Abra uma nova sessão Refedit (ou

Machine Translated by Google

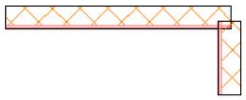
abra o desenho xref diretamente, fora do desenho hospedeiro), verifique se as paredes estão limpas como você deseja e, em seguida, adicione objetos às paredes.

Definições do grupo de limpeza

Uma definição de grupo de limpeza de parede é uma designação que você pode atribuir a paredes individuais para controlar como as paredes de interseção são limpas. As paredes que pertencem ao mesmo grupo de limpeza limpam onde se cruzam de acordo com a prioridade atribuída a cada componente em cada parede. As paredes que pertencem a diferentes grupos de limpeza não são limpas quando se encontram em cantos ou interseções.

Paredes que limpam e não limpam

wall segments clean up at intersection



wall segments do not clean up at intersection

Controlando a limpeza da parede por meio de regras de projeto

Você usa as regras de projeto de uma definição de grupo de limpeza para determinar como as paredes atribuídas a esse grupo de limpeza são limpas quando você faz referência X a elas em outros desenhos. A configuração para esta regra de projeto na definição do grupo de limpeza no desenho refex controla se essas paredes serão limpas com as paredes no desenho hospedeiro.

As regras de projeto também determinam se você pode mover ou copiar objetos de paredes atribuídas a outros grupos para paredes atribuídas ao grupo de limpeza atual.
Impedir a cópia ou movimentação de objetos para paredes em um determinado grupo de limpeza ajuda a evitar a colocação inadvertida de objetos em paredes que não deveriam contê-los.

Gerenciando Definições de Grupo de Limpeza

Para criar, editar, copiar ou limpar as definições do grupo de limpeza, acesse o Gerenciador de estilos. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com definições e estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Machine Translated by Google

Criando uma definição de grupo de limpeza de parede

Use este procedimento para criar uma definição de grupo de limpeza de parede. Uma definição de grupo de limpeza deve existir no desenho antes que você possa atribuir paredes e estilos de parede ao grupo de limpeza.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Grupo de limpeza de paredes Definições.

3 Crie uma definição de grupo de limpeza:

Se você deseja …	**Então …**
crie uma definição de grupo de limpeza com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Definições de grupo de limpeza de parede e clique em Novo.
criar uma definição de grupo de limpeza a partir de uma definição existente	clique com o botão direito do mouse na definição do grupo de limpeza que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para a nova definição de grupo de limpeza e pressione *DIGITAR.*

5 Selecione a nova definição de grupo de limpeza.

6 Clique na guia Geral e digite uma descrição da limpeza grupo.

7 Clique na guia Regras de design.

8 Especifique as regras de

design: **Se você deseja** …	**Então …**
permitir que paredes atribuídas a este grupo de limpeza sejam limpas com paredes em um desenho hospedeiro quando o desenho atual é inserido como uma refex	Selecione Permitir limpeza de parede entre os desenhos host e xref. Desmarque esta opção se não quiser que as paredes sejam limpas com as paredes do desenho hospedeiro.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	OBSERVAÇÃO A definição do grupo de limpeza no desenho refex controla a limpeza com paredes no desenho hospedeiro.
permitir que objetos ancorados em paredes como atribuídos a outros grupos de limpeza sejam movidos ou copiados para paredes atribuídas a este grupo de limpeza	Selecione Permitir que objetos ancorados em paredes em outros grupos de limpeza sejam movidos ou copiados para paredes neste grupo de limpeza. Desmarque esta opção se não quiser que objetos ancorados em paredes em outros grupos de limpeza sejam movidos ou copiados para paredes como assinados para este grupo de limpeza.

9 Clique em OK.

Se quiser adicionar notas, arquivos ou documentos a uma definição de grupo de limpeza, consulte Anexando notas e arquivos a uma definição de grupo de limpeza de parede na página 1339.

Anexar notas e arquivos a uma definição de grupo de limpeza de parede

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de grupo de limpeza. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados à definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Grupo de limpeza de paredes Definições.

3 Selecione a definição do grupo de limpeza que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à definição do grupo de limpeza, digite-a para Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

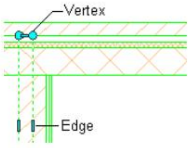
Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Usando Editar no local para limpar as interseções da parede

Nos casos em que a limpeza inteligente da parede não produz os resultados desejados, você pode usar o recurso Editar limpeza no local para alterar a forma, a largura, o comprimento ou a profundidade dos componentes individuais da parede em uma interseção.

Quando você edita uma interseção de parede no local, um perfil temporário é criado para cada componente nos segmentos de parede de interseção. Os perfis para o componente com o número de índice mais baixo no estilo de parede são exibidos primeiro.
Quando você seleciona um perfil, ele exibe as alças Vertex e Edge que você pode manipular para editar sua geometria. Você pode pressionar *ESC* para limpar os componentes selecionados.



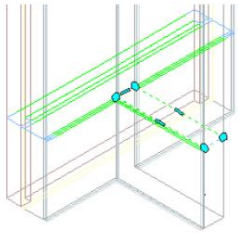
As alças Vertex permitem que você manipule os cantos do componente. Quando você move uma alça de vértice que ocorre no final de uma polilinha de componente, alças de aresta adicionais são adicionadas nos pontos centrais das novas arestas que são criadas. Além disso, uma nova alça de vértice é criada automaticamente no local do vértice original que você moveu.

As alças Edge permitem que você desloque uma aresta de componente, adicione um vértice à aresta de componente ou converta uma aresta de componente reta em uma aresta de arco. Ao deslocar uma aresta de componente ou adicionar um vértice à aresta de componente,

Machine Translated by Google

As alças de aresta são adicionadas nos pontos médios das novas arestas que são criadas. Além disso, quando você desloca uma aresta de componente, novas alças de vértice de canto de componente são criadas.

Você pode editar este perfil em vistas de planta ou modelo. Em uma vista de modelo, você é solicitado a selecionar um ponto na interseção que deseja limpar. Este ponto de seleção determina a elevação do perfil.



IMPORTANTE Um estilo de parede com componentes empilhados verticalmente pode exigir condições únicas de limpeza de interseção em diferentes elevações da tampa da parede. Altere a altura do plano de corte para especificar essas diferentes condições de limpeza de interseção de parede na elevação apropriada.

Ao trabalhar com paredes que se cruzam em uma vista de planta, o perfil está localizado no plano normal do ponto médio do segmento de parede mais próximo do seu ponto de seleção. Os componentes que não interceptam o plano de corte da parede não serão exibidos.

Você pode usar as ferramentas Aparar e Estender com limites definidos e as ferramentas Subtrair e Mesclar com áreas de polilinhas fechadas ou perfis definidos para modificar componentes de parede para criar a configuração desejada. Você também pode arredondar ou chanfrar cantos de componentes individuais.

Para editar as condições de limpeza no local

1. Selecione o segmento de parede que possui a condição de limpeza de interseção que deseja alterar.
2. Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

   Perfis temporários são criados para você editar a geometria da interseção da parede para cada componente da parede.
3. Selecione o perfil e edite-o conforme desejado:

Se desejar …	Então …
mude a forma do perímetro	use alças para ajustar a forma. do perfil

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
ocultar uma aresta do perfil para um único componente de parede (somente vista de planta)	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Ocultar aresta .
exibir uma aresta oculta do perfil para um único componente de parede (somente vista de planta)	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Mostrar borda .
adicionar vértices ao perfil de um único componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar vértice .
remover vértices do perfil de um único componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remover vértice .
cantos de componente de parede de filete	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Filete .
cantos de componente de parede de chanfro	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Chanfro .
subtrair perfis da composição da parede ents	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Subtrair .
mesclar perfis com composição de parede ents	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Mesclar .
aparar componentes de parede para um limite e	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Trim .
estender os componentes da parede até um limite	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Estender .

Machine Translated by Google

4 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar …	**Então …**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Especificando uma substituição de limpeza de componente

Ao editar componentes de parede para obter a condição de interseção de parede desejada, você pode se deparar com uma situação na qual os componentes editados se sobrepõem a outros componentes com prioridade mais alta. Por exemplo, se você arrastar um componente de bainha com prioridade mais baixa sobre um componente estrutural com prioridade mais alta, estará especificando uma condição de substituição de limpeza de componente.
Uma caixa de diálogo é exibida para permitir que você especifique se deseja aceitar ou descartar a condição do componente sobreposto.

OBSERVAÇÃO A especificação de uma substituição de limpeza de componente não afeta a prioridade do componente de estilo de parede ou os parâmetros de exibição na paleta Propriedades.

As seções a seguir descrevem os vários recursos que você pode usar para limpar interseções de paredes.

Ocultando a aresta de um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede ocultando uma aresta de componente de parede. Isso é útil se você tiver uma condição de interseção que tenha uma aresta de componente exibida incorretamente.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente que possui a aresta que deseja ocultar.

Você só pode ocultar a aresta de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Ocultar aresta .

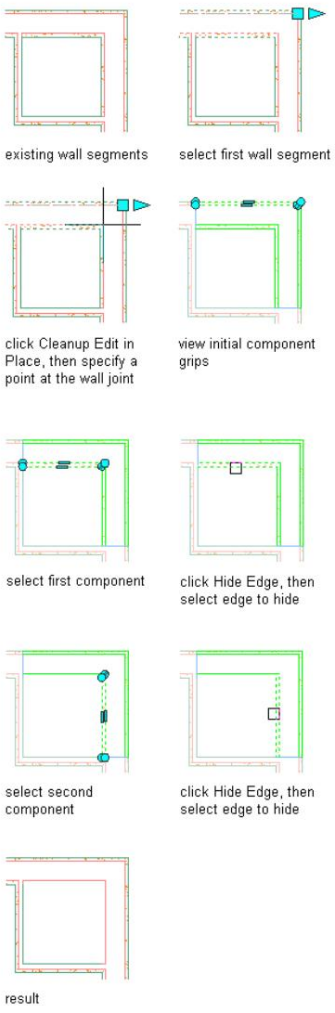
5 Selecione a aresta do componente a ser ocultada.

6 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, as arestas do componente do wallboard são ocultadas para criar uma condição de canto interno.



Mostrando a aresta de um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede mostrando uma aresta de componente de parede anteriormente oculta.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente que possui a aresta que deseja mostrar.

Você só pode mostrar a aresta de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Mostrar aresta .

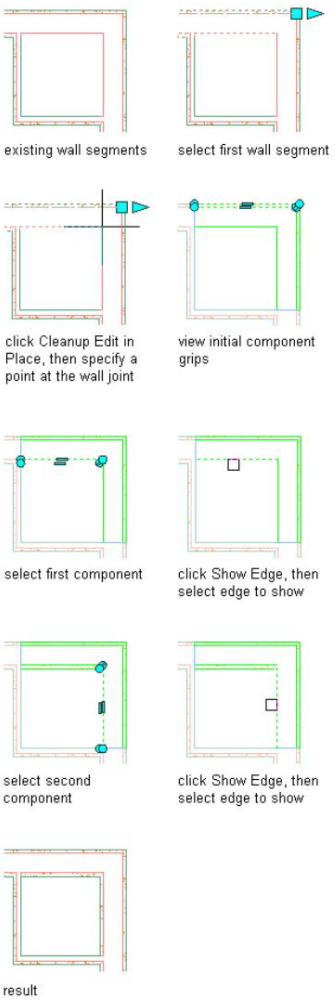
5 Selecione a aresta do componente a ser exibida.

6 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, arestas de componente de wallboard anteriormente ocultas são mostradas para criar uma condição de canto interno.



Filetando um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede aplicando concordância a um componente de parede.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Cleanup Edit in Place **3** Selecione o componente que tem o canto que deseja aplicar concordância.

Você só pode arredondar o canto de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Filete **5** Especifique o raio do filete.

6 Selecione a primeira aresta do componente para fillet.

7 Selecione a aresta do segundo componente para fillet.

8 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Chanfrar um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede chanfrando um canto de componente de parede.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Limpeza Editar no local **3** Selecione o componente que tem o canto que deseja chanfrar.

Você só pode chanfrar o canto de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Chanfro .

5 Especifique as distâncias do chanfro.

6 Selecione a primeira aresta do componente a chanfrar.

Machine Translated by Google

7 Selecione a aresta do segundo componente para chanfrar.

8 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Adicionando um vértice a um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede adicionando um vértice em ou próximo a uma aresta de componente. Ao adicionar vértices a uma aresta de componente, você tem mais opções para editar sua forma.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente ao qual deseja adicionar um vértice.

Você só pode adicionar vértices a um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar vértice .

5 Especifique um local próximo ou na aresta do componente selecionado para o novo vértice.

6 Saia da sessão de edição no local:

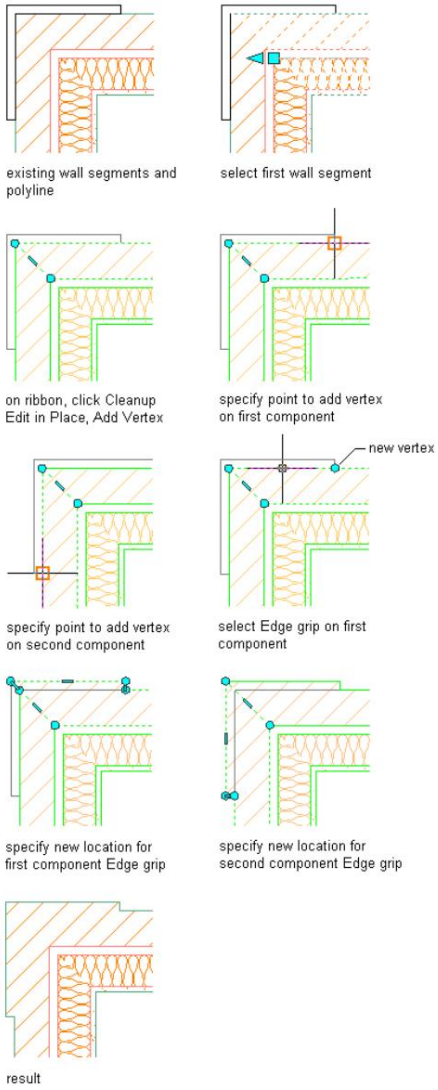
Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, novos vértices são adicionados aos componentes e, em seguida, as alças de borda são usadas para modificar uma condição de canto de folheado de tijolo.



Machine Translated by Google

Removendo um vértice de um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede removendo um vértice de um componente.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente do qual deseja remover um vértice.

Você só pode remover vértices de um componente por vez.
Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Remover vértice .

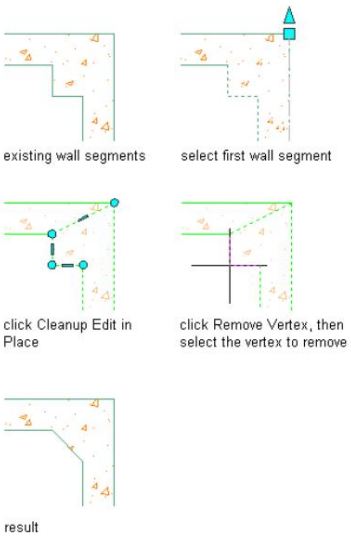
5 Selecione um vértice para remover.

6 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, um vértice é removido de um canto da parede de fundação para criar uma condição chanfrada.



Subtraindo um perfil de um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede subtraindo um perfil de um componente. O perfil pode ser qualquer área delimitada por polilinhas que se sobreponha ao componente.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente do qual deseja subtrair o perfil.

Você pode subtrair perfis de mais de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Subtrair **5** .

Selecione um perfil para remover.

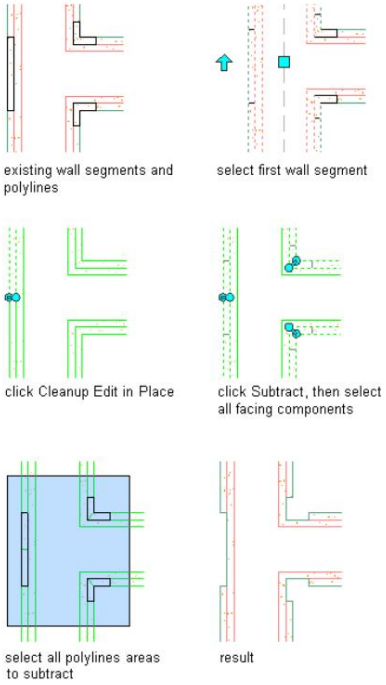
6 Digite *Y* para apagar o trabalho de linha selecionado ou *N* para mantê-lo.

Machine Translated by Google

7 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	Então...
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, os perfis são subtraídos dos componentes de face para criar condições de revelação de recorte.



Mesclando um perfil com um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede mesclando um perfil com um componente. O perfil pode ser qualquer área delimitada por polilinhas que se sobreponha ou coincida com o componente.

Machine Translated by Google

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente ao qual deseja mesclar o perfil.

Mescle perfis com um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Mesclar .

5 Selecione um perfil para mesclar.

6 Digite *Y* para apagar o trabalho de linha selecionado ou *N* para mantê-lo.

7 Se o perfil mesclado se sobrepõe a outro componente com prioridade mais alta, a caixa de diálogo Edição de limpeza de parede no local - Substituição de limpeza de componente é exibida. Clique em Sim para que o perfil mesclado substitua o componente sobreposto, clique em Não para que o componente sobreposto substitua o perfil mesclado ou clique em Cancelar para terminar sem mesclar o perfil com o componente.

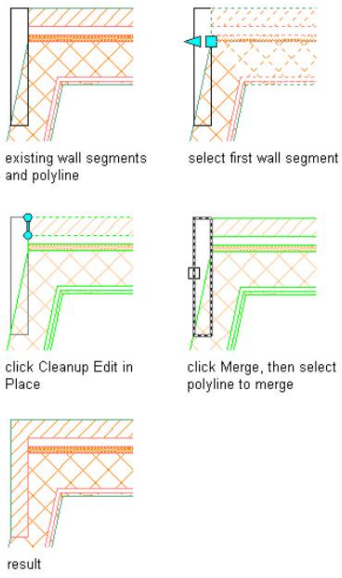
8 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, um perfil é mesclado com um componente de revestimento de tijolo para criar uma condição de canto. O tijolo modificado

Machine Translated by Google

componente (prioridade mais baixa) substitui o componente de bloco de concreto (prioridade mais alta).



Aparando um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede aparando um componente. O limite de corte pode ser uma linha, arco, círculo, polilinha ou borda de componente de parede.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente que deseja aparar.

Você pode aparar vários componentes de uma vez para um limite de apara. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Aparar .

5 Especifique os pontos para delinear um limite de corte ou pressione *ENTER* para selecionar um limite de corte.

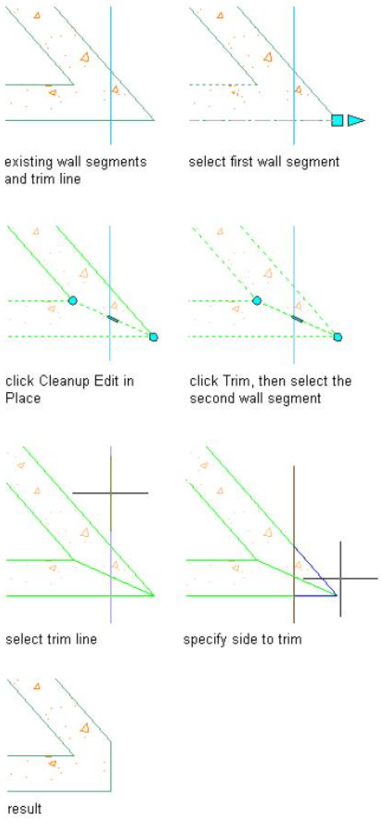
6 Especifique o lado a aparar.

Machine Translated by Google

7 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, um canto de parede de concreto é recortado em um limite de aparamento de linha.



Machine Translated by Google

Estendendo um componente de interseção de parede

Use este procedimento para modificar uma interseção de parede estendendo um componente.
O limite de extensão pode ser uma linha, arco, círculo, polilinha ou borda de componente de parede.

1 Selecione o segmento da parede com a interseção da parede a ser modificada.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Limpeza ÿ Edição de limpeza no local .

As alças de vértice e aresta são exibidas para o primeiro componente de parede, com base no índice de estilo de parede.

3 Selecione o componente que deseja estender.

Você pode estender vários componentes de uma vez para um limite de extensão.
Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Estender .

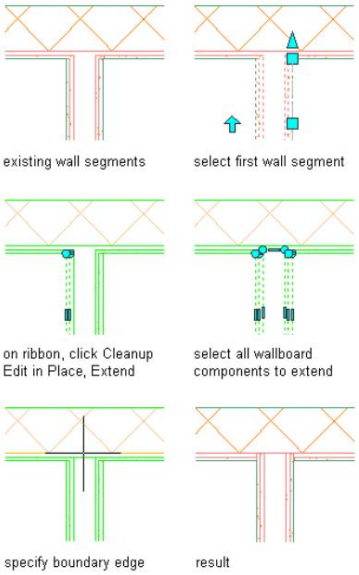
5 Selecione um limite de extensão.

6 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	**Então...**
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, os componentes do wallboard são estendidos para um componente de bloco de concreto como o limite de extensão para criar um corta-fogo.



Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura

Você pode definir diferentes tipos de tampas de parede e condições de tampas de abertura de parede. Ao encontrar uma configuração de tampa de parede inadequada, você pode modificar a forma, a largura e a profundidade dos componentes individuais da parede para obter o resultado desejado. Geralmente, você cria uma parede específica ou condição de tampa de abertura para usar com um estilo de parede específico.

Para modificar as extremidades, você pode usar o modo Edit in Place e manipular os componentes da parede com as alças Vertex e Edge. Você pode ocultar ou mostrar as arestas do componente. Você também pode usar as ferramentas Filete, Chanfro, Aparar, Estender, Subtrair e Mesclar para modificar componentes de parede para criar a configuração desejada.
O recurso Calcular automaticamente também pode ajudá-lo a adicionar segmentos de limite para concluir seus projetos de tampas parciais.

Quando necessário, você pode substituir o estilo de acabamento de parede atribuído em um estilo de parede. Quando você substitui o estilo de arremate atribuído, pode selecionar um estilo de arremate diferente para uma ou ambas as extremidades de um segmento de parede.

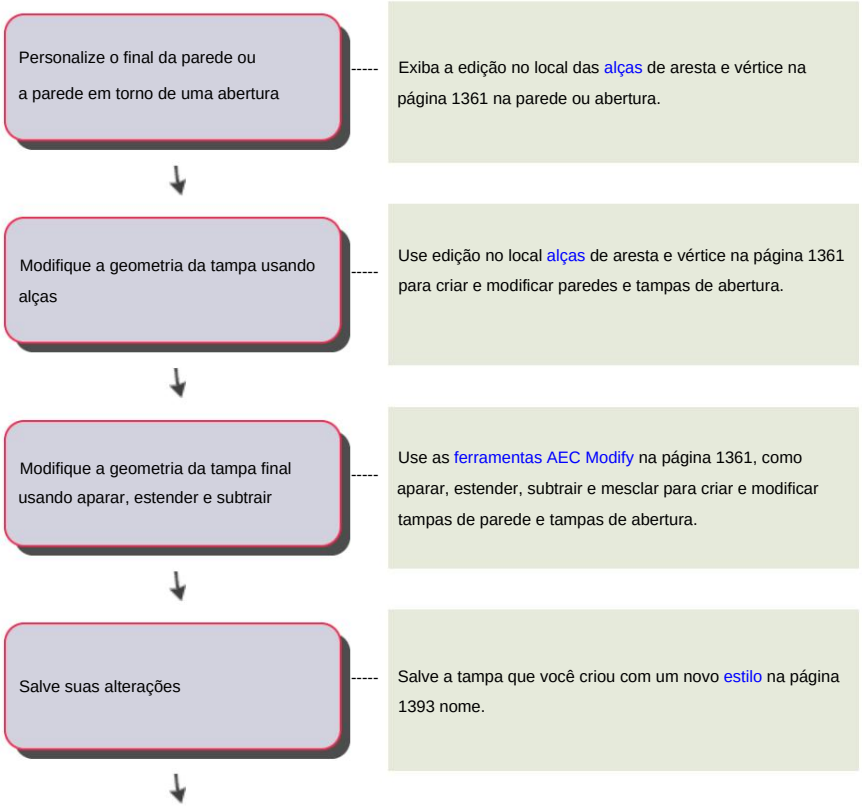
Machine Translated by Google

Estilos de tampa de abertura

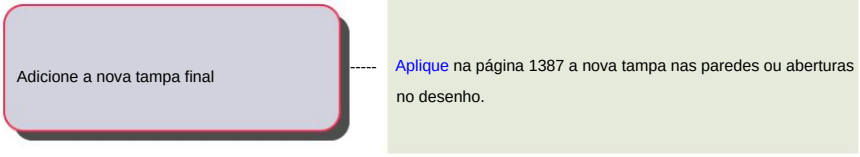
Os estilos de tampa de parede também são usados como base para definir estilos de tampa de extremidade para aberturas de parede. Quando uma parede tem uma abertura, como uma janela ou uma porta, a forma da tampa da parede em cada borda da abertura pode ser definida. Você usa estilos de acabamento de abertura para especificar o estilo de acabamento de parede aplicado a cada aresta da parede adjacente a uma abertura. Quando você altera um estilo de tampa de parede, todos os estilos de tampa de abertura baseados nesse estilo também são modificados. Para obter mais informações sobre estilos de tampa de abertura, consulte Criando um estilo de tampa de abertura de parede na página 1393.

OBSERVAÇÃO Se você usar um perfil personalizado para criar uma abertura em uma parede curva, as extremidades da abertura não serão aplicadas à abertura.

Fluxo de trabalho para criar paredes e abrir tampas de extremidade

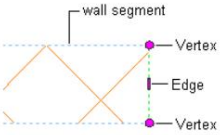


Machine Translated by Google



Usando Editar no Local para Modificar Endcaps de Parede

Você pode usar as alças Editar no local para modificar as extremidades da parede e criar as condições de extremidade da parede desejadas. As alças de vértice e aresta são exibidas para todos os componentes de parede na extremidade da parede que você especificar.



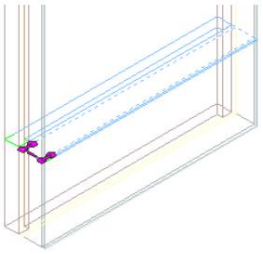
Quando você edita uma tampa de parede no local, um perfil temporário é criado para cada componente da tampa. Os perfis para o componente com o número de índice mais baixo no estilo de parede são exibidos primeiro. Quando você seleciona um perfil, ele exibe as alças Vertex e Edge que você pode manipular para editar sua geometria. Você pode pressionar *ESC* para limpar os componentes selecionados.

As alças Vertex permitem que você manipule os cantos do componente. Quando você move uma alça de vértice que ocorre no final de uma polilinha de componente, alças de aresta adicionais são adicionadas nos pontos centrais das novas arestas que são criadas. Além disso, uma nova alça de vértice é criada automaticamente no local do vértice original que você moveu.

As alças Edge permitem que você desloque uma aresta de componente, adicione um vértice à aresta de componente ou converta uma aresta de componente reta em uma aresta de arco. Quando você desloca uma aresta de componente ou adiciona um vértice à aresta de componente, alças de aresta adicionais são adicionadas nos pontos médios das novas arestas que são criadas. Além disso, quando você desloca uma aresta de componente, novas alças de vértice de canto de componente são criadas.

Machine Translated by Google

Você pode editar este perfil em vistas de planta ou modelo. Em uma vista de modelo, você é solicitado a selecionar um ponto na tampa que deseja modificar. Este ponto de seleção determina a elevação do perfil.



IMPORTANTE Um estilo de parede com componentes empilhados verticalmente pode exigir condições únicas de tampa de extremidade em diferentes elevações da tampa de parede. Altere a altura do plano de corte para especificar essas diferentes condições de limpeza de interseção de parede na elevação apropriada.

Ao trabalhar com paredes que se cruzam em uma vista de planta, o perfil está localizado no plano normal do ponto médio do segmento de parede mais próximo do seu ponto de seleção. Os componentes que não interceptam o plano de corte da parede não serão exibidos.

Para editar as condições Endcap no local

1 Selecione a parede que tem as tampas de parede ou abertura que deseja mudar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Especifique um ponto próximo ao endcap.

Perfis temporários são criados para você editar a geometria da tampa da parede para cada componente da parede.

4 Selecione o perfil e edite-o conforme desejado:

Se desejar …	**Então …**
mude a forma do perímetro	use alças para ajustar a forma. do perfil
mostrar uma aresta do perfil para um único componente (somente vista de planta)	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Mostrar borda .

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
ocultar uma aresta do perfil para um único componente de parede (somente vista de planta)	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Ocultar aresta .
substituir a geometria de um componente de endcap por uma nova polilinha que fica na extremidade da parede ex incluindo os endcaps existentes	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Substitua a tampa .
remover um componente endcap	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remova a tampa .
arredondar uma aresta do perfil para um único componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Filete .
chanfrar uma aresta do perfil para um único componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Chanfro .
mesclar uma área de polilinha fechada com um componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Mesclar .
subtrair uma área de polilinha fechada de um componente de parede	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Subtrair .
aparar componentes de parede para um limite de apara	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Trim .
estender os componentes da parede até um limite de extensão	clique na guia Editar no local ÿ Modificar painel ÿ Estender .

5 Salve ou descarte as alterações:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .

Machine Translated by Google

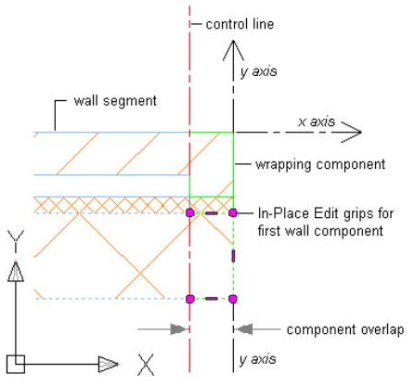
Se você quiser...	Então...
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

As alças Vertex permitem que você manipule os cantos do componente. Quando você move uma alça de vértice que ocorre no final de uma polilinha de extremidade, alças de borda adicionais são adicionadas nos pontos médios das novas bordas que são criadas.

As alças Edge permitem que você desloque uma aresta de componente, adicione um vértice à aresta de componente ou converta uma aresta de componente reta em uma aresta de arco. Quando você desloca uma aresta de componente ou adiciona um vértice à aresta de componente, alças de aresta adicionais são adicionadas nos pontos centrais das novas arestas que são criadas. Além disso, quando você desloca uma aresta de componente, novas alças de vértice de canto de componente são adicionadas.

Freqüentemente, você trabalhará com estilos de parede que possuem um ou mais componentes que envolvem a tampa ou abertura da parede. Por exemplo, um componente de parede de tijolos em alguns estilos de parede envolve a tampa da parede. Com esta condição, uma linha de controle paralela ao eixo Y delineia a face mais interna do componente. Os componentes restantes no estilo de parede começarão nesta linha de controle e as alças iniciais serão exibidas ao longo da linha de controle.

Na ilustração a seguir, você pode ver a distância de sobreposição do componente e as alças que ocorrem ao longo da linha de controle.



As seções a seguir abordam o uso de Editar no local para modificar as extremidades da parede.

Machine Translated by Google

Usando alças de vértice para modificar uma tampa de parede

Use este procedimento para modificar um componente de parede com alças de vértice.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Especifique .
um ponto próximo ao endcap da parede.

As alças Editar no local para o componente de parede são exibidas.

4 Selecione a alça Vertex.

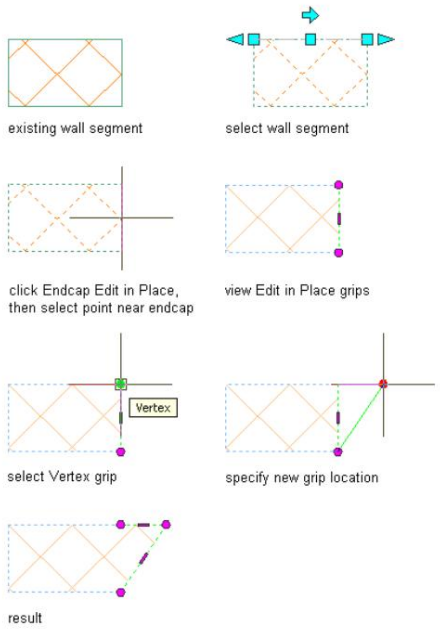
5 Especifique um novo local para a alça Vertex.

6 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

7 No exemplo a seguir, uma tampa de parede é modificada com um Vertex pegada.



Usando Alças de Borda para Deslocar uma Borda de Endcap de Parede

Use este procedimento para deslocar uma aresta de componente de parede com alças de aresta.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Especifique um ponto na extremidade da parede.

4 Mova o cursor sobre a alça Edge para exibir os modos.

5 Selecione a alça Edge.

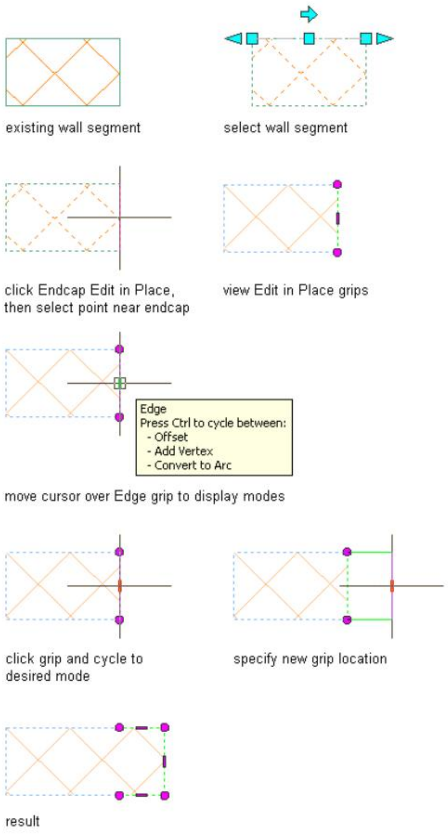
6 Especifique um novo local para a alça Edge.

Machine Translated by Google

7 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, uma aresta de componente de parede é deslocada com uma alça de aresta.



Machine Translated by Google

Usando alças de aresta para adicionar um vértice a uma aresta de extremidade de parede

Use este procedimento para adicionar um vértice a uma aresta de componente de parede com alças de aresta.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Especifique um ponto na extremidade da parede.

4 Mova o cursor sobre a alça Edge para exibir os modos.

5 Selecione a alça Edge e pressione *CTRL* uma vez.

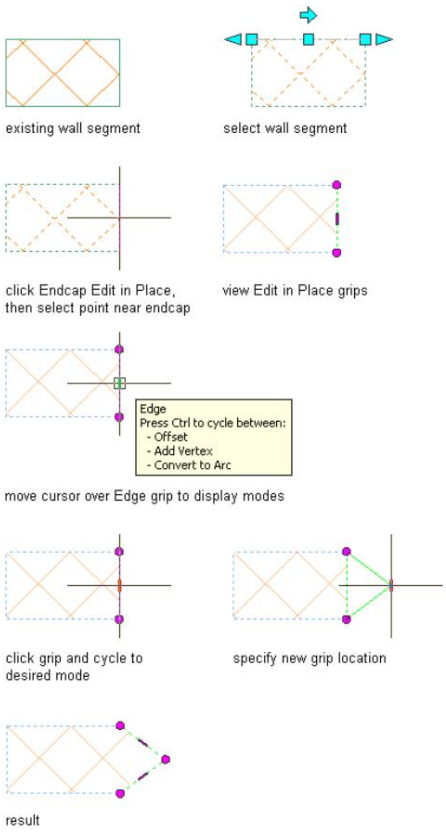
6 Especifique um novo local para a alça Edge.

7 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, um vértice é adicionado a uma aresta de componente de parede com uma alça de aresta.



Usando alças de borda para converter uma borda de extremidade de parede em um arco

Use este procedimento para converter uma aresta de componente de parede em um arco com alças de aresta.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Especifique um ponto na extremidade da parede.

4 Mova o cursor sobre a alça Edge para exibir os modos.

Machine Translated by Google

5 Selecione a alça Edge e pressione *CTRL* duas vezes.

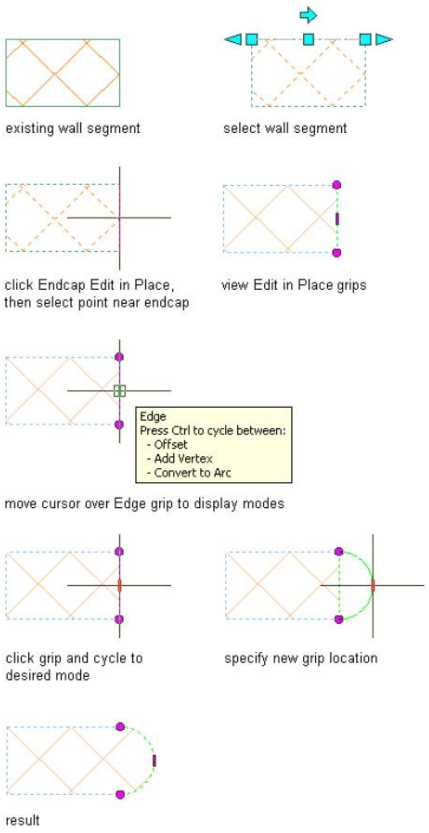
6 Especifique um novo local para a alça Edge.

7 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode o .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, uma aresta de extremidade de parede é convertida em um arco com uma alça de aresta.



Filetando um Componente de Endcap de Parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede aplicando filetes a um componente de parede.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Endcap ÿ Endcap Editar no local **3** Selecione o componente que tem o canto que deseja aplicar concordância.

Você só pode arredondar o canto de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Filete **5** .

Especifique o raio do filete.

6 Selecione a primeira aresta do componente para fillet.

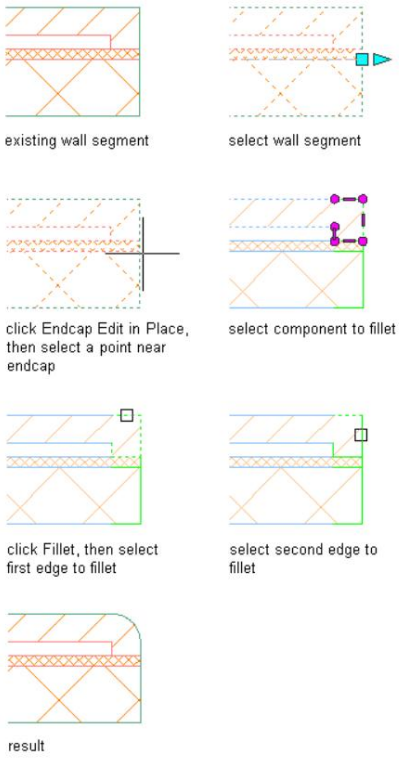
7 Selecione a aresta do segundo componente para fillet.

8 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, um canto de folheado de tijolo é filetado.



Chanfrar um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede chanfrando um componente de parede canto.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Parede ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Selecione o componente que tem o canto que deseja chanfrar.

Você só pode chanfrar o canto de um componente por vez.

Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Chanfro .

5 Especifique as distâncias do chanfro.

Machine Translated by Google

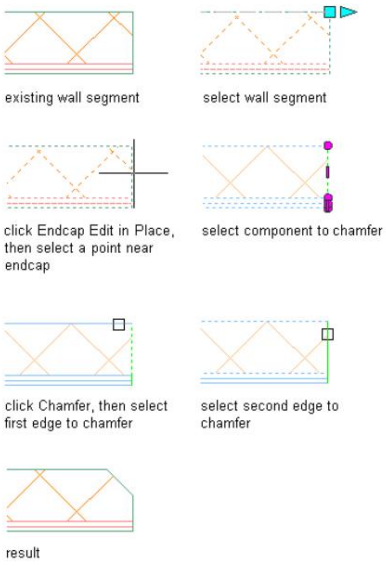
6 Selecione a primeira aresta do componente a chanfrar.

7 Selecione a aresta do segundo componente para chanfrar.

8 Saia da sessão de edição no local:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, um canto do componente CMU é chanfrado.



Mostrando a aresta de um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma extremidade de parede mostrando uma aresta de componente de parede anteriormente oculta.

Machine Translated by Google

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Selecione o .
componente que tem a aresta que deseja exibir.

Você só pode mostrar a aresta de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Mostrar aresta .

5 Selecione a aresta do componente a ser exibida.

6 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Ocultando a aresta de um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede ocultando uma aresta de componente de parede.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Selecione o .
componente que tem a aresta que deseja ocultar.

Você só pode ocultar a aresta de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Ocultar aresta .

5 Selecione a aresta do componente a ser ocultada.

Machine Translated by Google

6 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Aparando um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede aparando um componente. Um limite de corte pode ser uma linha, arco, círculo, polilinha ou borda de componente de parede.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Selecione o .

componente que deseja aparar.

Você pode aparar vários componentes de uma vez para um limite de apara. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Aparar .

5 Especifique os pontos para delinear um limite de corte ou pressione *ENTER* para selecionar um limite de corte.

6 Especifique o lado a aparar.

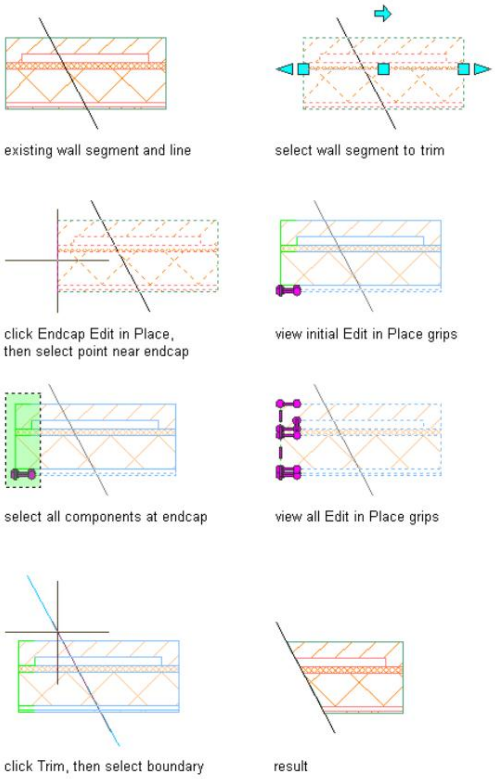
7 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin .

No exemplo a seguir, os componentes são aparados em uma linha de limite.



Estendendo um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede estendendo um componente. Um limite de extensão pode ser uma linha, arco, círculo, polilinha ou borda de componente de parede.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** .

Selecione o componente que deseja estender.

Você pode estender vários componentes de uma vez para um limite de extensão. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Estender .

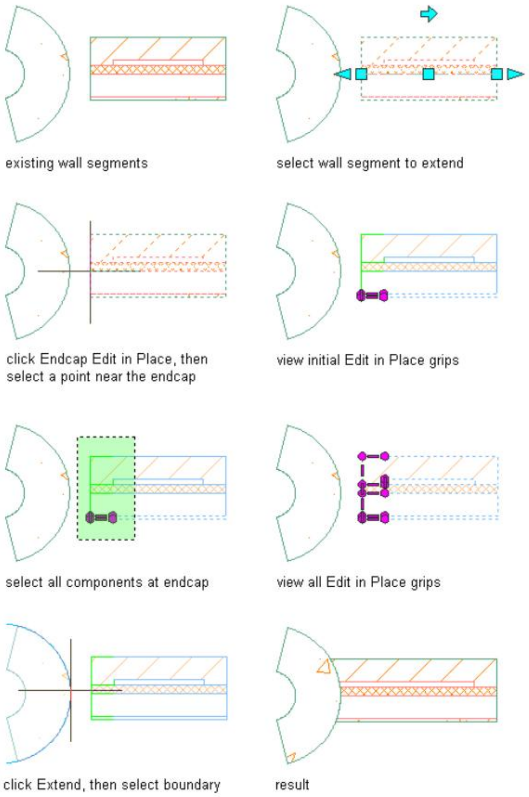
5 Selecione um limite de extensão.

6 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, os componentes são estendidos para outro segmento de parede como um limite de extensão.



Subtraindo um perfil de um componente de tampa de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede subtraindo um perfil de um componente. Um perfil pode ser qualquer área delimitada por uma polilinha que se sobreponha a um componente específico.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Selecione o componente do qual deseja subtrair o perfil.

Você pode subtrair perfis de mais de um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Subtrair **5** .

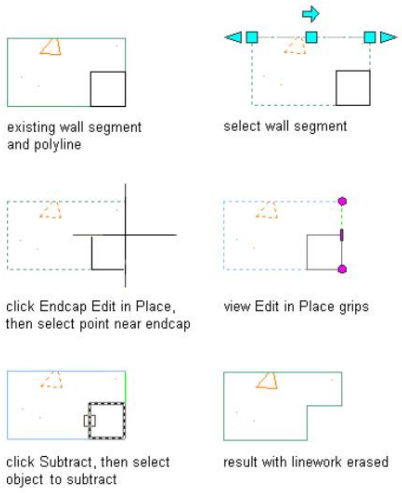
Selecione um perfil para remover.

6 Digite *Y* para apagar o trabalho de linha selecionado ou *N* para mantê-lo.

7 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	Então...
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

No exemplo a seguir, um perfil é subtraído de um componente de parede.



Machine Translated by Google

Mesclando um perfil com um componente de extremidade de parede

Use este procedimento para modificar uma tampa de parede mesclando um perfil com um componente. Um perfil pode ser qualquer área delimitada por uma polilinha que se sobreponha ou coincida com um componente específico.

1 Selecione o segmento de parede com a tampa de parede para modificar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Endcap Edit in Place **3** Selecione .
o componente ao qual deseja mesclar o perfil.

Você só pode mesclar perfis com um componente por vez. Pressione *ESC* para limpar a seleção do componente.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Mesclar .

5 Selecione um perfil para mesclar.

6 Digite *Y* para apagar o trabalho de linha selecionado ou *N* para mantê-lo.

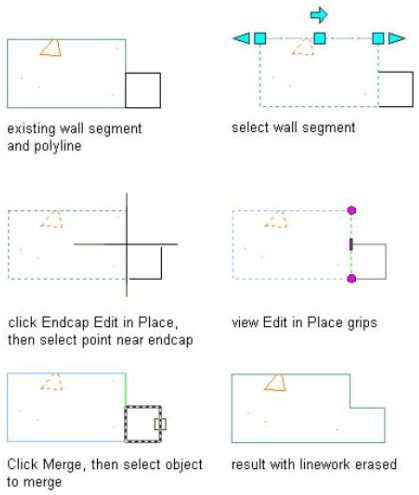
7 Se o perfil mesclado se sobrepõe a outro componente com prioridade mais alta, a caixa de diálogo Edição de limpeza de parede no local - Substituição de limpeza de componente é exibida. Clique em Sim para que o perfil mesclado substitua o componente sobreposto, clique em Não para que o componente sobreposto substitua o perfil mesclado ou clique em Cancelar para terminar sem mesclar o perfil com o componente.

8 Salve ou descarte suas alterações:

Se você quiser...	**Então...**
Salve todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local como um novo estilo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Salvar Como .
Descarte todas as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Pode O .
Salve as alterações feitas durante a sessão de edição no local	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Fin o trabalho .

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, um perfil é mesclado com um componente de parede.



Criando tampas de parede usando Calcular automaticamente

Você pode usar o recurso Calcular automaticamente com linhas de polilinha apropriadas para criar tampas de parede. Calcular automaticamente adicionará segmentos de limite para concluir uma configuração de extremidade se a polilinha inicial for desenhada com relação à localização e orientação do componente de parede específico.

Aqui estão algumas diretrizes para desenhar polilinhas para usar em estilos de extremidade:

ÿ Use apenas polilinhas bidimensionais (2D), abertas e leves.

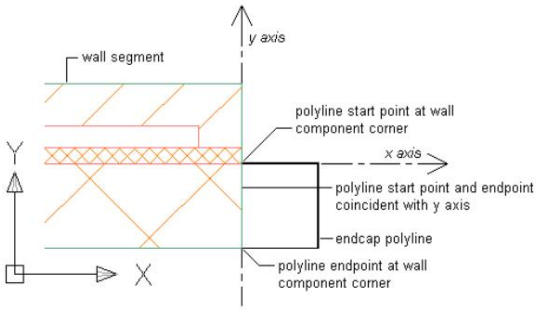
ÿ Para ajudá-lo a visualizar como a tampa final deve aparecer para cada componente da parede, desenhe as polilinhas na vista de planta, adjacentes aos componentes da parede que você deseja alterar.

ÿ Ao desenhar polilinhas para um estilo de extremidade usado em uma parede com vários componentes, desenhe uma polilinha para cada componente, de forma que cada polilinha corresponda à forma da extremidade para um componente de parede.

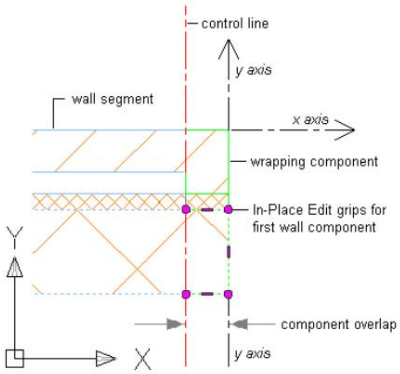
Machine Translated by Google

Trabalhando com polilinhas de extremidade de parede e componentes de parede

As polilinhas de extremidade de parede válidas começam no canto do componente de parede no eixo Y. Idealmente, a polilinha termina no outro canto do componente de parede no eixo Y, de modo que tanto o ponto inicial quanto o ponto final da polilinha coincidam com o eixo Y e ambos tenham o mesmo valor de X conforme mostrado.



Freqüentemente, você trabalhará com estilos de parede que possuem um ou mais componentes que envolvem a tampa ou abertura da parede. Por exemplo, um componente de parede de tijolos em alguns estilos de parede envolve a tampa da parede. Com esta condição, uma linha de controle paralela ao eixo Y delineia a face mais interna do componente, e os componentes restantes no estilo de parede começarão nesta linha de controle. Quando você seleciona um segmento de parede para aplicar uma nova condição de acabamento de parede para o primeiro componente de parede, as alças Editar no local são exibidas ao longo da linha de controle, conforme mostrado.



Adicionando uma polilinha de extremidade de parede a um segmento de parede de componente único

Use este procedimento para associar uma polilinha de extremidade de parede com o componente de um segmento de parede de componente único.

Machine Translated by Google

1 No final de um segmento de parede de componente único existente na vista de planta, desenhe uma polilinha para definir a condição de extremidade da parede.

2 Selecione o segmento de parede.

3 Clique na guia Parede ÿ painel Extremidade ÿ Calcular automaticamente **4** .

Selecione a polilinha da extremidade da parede.

5 Pressione *ENTER* para aceitar o componente de parede desejado.

A caixa de diálogo Wall Endcap Style é exibida, na qual você pode fazer o seguinte:

ÿ Salve a nova tampa de parede como um novo estilo de tampa de parede.

ÿ Aplique o estilo de acabamento da parede como acabamento padrão para este estilo de parede. Todas as instâncias existentes e novas desse estilo de parede exibirão a nova condição de acabamento da parede.

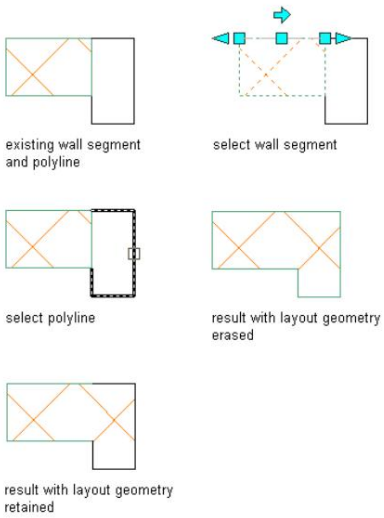
ÿ Aplique o estilo de acabamento da parede como uma sobreposição à extremidade selecionada desse estilo de parede. Apenas esta única instância deste estilo de parede exibirá a nova condição de acabamento da parede.

ÿ Você pode optar por apagar ou reter a geometria original do layout da polilinha da tampa da parede.

Clique em OK e o componente de parede especificado é mesclado com a polilinha de extremidade da parede. Clique em Cancelar para descartar suas alterações.

Machine Translated by Google

No exemplo a seguir, uma polilinha de extremidade de parede está associada a um componente de parede.



Adicionando uma polilinha de extremidade de parede a um segmento de parede de vários componentes

Use este procedimento para associar uma polilinha de extremidade de parede a um componente específico em um segmento de parede de vários componentes.

1 Em um segmento de parede multicomponente existente na vista de planta, desenhe uma polilinha para definir a condição de extremidade da parede.

2 Selecione o segmento de parede para editar.

3 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Calculate Automatically .

4 Selecione a polilinha da extremidade da parede.

O primeiro componente de parede ao qual você pode associar a polilinha é destacado com uma linha vermelha dentro do perímetro do componente de parede.

5 Pressione *ENTER* para aceitar este componente de parede ou pressione *TAB* para avançar para o próximo componente de parede.

Continue a pressionar *TAB* até que o componente desejado seja realçado.

6 Pressione *ENTER* para aceitar o componente de parede desejado.

Machine Translated by Google

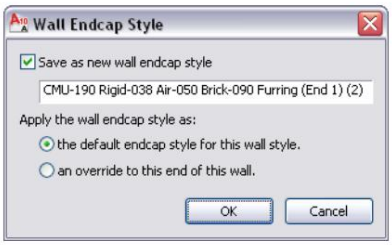
A caixa de diálogo Wall Endcap Style é exibida, na qual você pode fazer o seguinte:

ÿ Salve a nova tampa de parede como um novo estilo de tampa de parede.

ÿ Aplique o estilo de acabamento da parede como acabamento padrão para este estilo de parede. Todas as instâncias existentes e novas desse estilo de parede exibirão a nova condição de acabamento da parede.

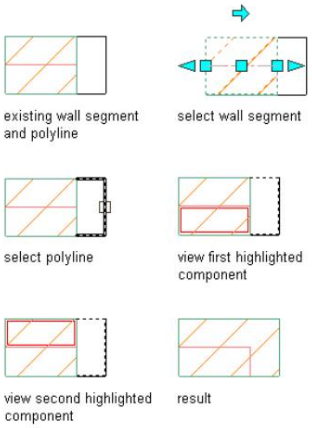
ÿ Aplique o estilo de acabamento da parede como uma sobreposição à extremidade selecionada desse estilo de parede. Apenas esta única instância deste estilo de parede exibirá a nova condição de acabamento da parede.

ÿ Você pode optar por apagar ou reter a geometria original do layout da polilinha da tampa da parede.



Clique em OK e o componente de parede especificado é mesclado com a polilinha de extremidade da parede. Clique em Cancelar para descartar suas alterações.

No exemplo a seguir, uma polilinha de extremidade de parede é aplicada ao segundo de dois componentes de parede em um segmento de parede de vários componentes.



Machine Translated by Google

Aplicando estilos de acabamento de parede a partir do gerenciador de estilo

Embora você possa criar um novo estilo de acabamento de parede a partir do Gerenciador de estilo usando o procedimento descrito abaixo, o novo estilo não é aplicado automaticamente a nenhum estilo de parede ou parede; você deve aplicá-lo a estilos de parede ou paredes em uma tarefa separada. Para obter mais informações, consulte Aplicando um estilo de acabamento de parede a um estilo de parede na página 1388 e Substituindo um estilo de acabamento de parede em uma parede na página 1388.

Criando um Estilo de Endcap de Parede no Gerenciador de Estilo

1 Desenhe polilinha(s) na forma da tampa da parede que deseja criar.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos de Arquitetura.

4 Clique com o botão direito do mouse em Wall Endcap Styles e clique em New.

5 Insira um nome para o novo estilo de acabamento de parede e pressione *ENTER*.

6 Clique com o botão direito do mouse no nome do novo estilo e clique em Definir de.

7 Selecione uma polilinha e insira o número de índice para o componente de parede ao qual a polilinha se aplica.

Quando você seleciona polilinhas para usar em estilos de extremidade de parede, cada polilinha corresponde à forma da extremidade de um componente de parede. Cada polilinha é dimensionada para caber em seu componente atribuído.

Os componentes da parede são numerados do exterior para o interior. O índice de componente 1 corresponde ao componente externo mais externo.

8 Quando solicitado, digite **y** (Sim) para atribuir uma polilinha a outro componente ou digite **n** (Não) se não houver mais componentes.

OBSERVAÇÃO Você pode atribuir a mesma polilinha a vários componentes de parede que deseja que tenham a mesma condição de extremidade.

---

9 Ao terminar de especificar as condições da tampa final para componentes de parede, insira o deslocamento de retorno para a tampa final.

Um valor positivo desloca a tampa final do ponto inicial da parede na direção X positiva.

10 Clique em OK.

Você pode aplicar o estilo de acabamento de parede a um estilo de parede (Aplicando um Estilo de tampa de parede para um estilo de parede na página 1388, uma tampa de abertura

Machine Translated by Google

estilo (Criando um estilo de tampa de abertura de parede na página 1393) ou para paredes individuais (Substituindo um estilo de tampa de parede em uma parede na página 1388.)

Aplicando um estilo de acabamento de parede a um estilo de parede

Use este procedimento para aplicar um estilo de acabamento de parede a um estilo de parede. Quando um estilo de acabamento de parede é aplicado a um estilo de parede, todas as paredes desse estilo terão o especificado em ambas as extremidades. Você pode substituir o estilo de acabamento definido pelo estilo atribuindo um acabamento diferente a uma extremidade da parede.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de Arquitetura.

3 Expanda Estilos de parede e selecione o estilo de parede ao qual deseja aplicar o estilo de acabamento de parede.

4 Clique na guia Endcaps/Opening Endcaps.

5 Em Wall Endcap Style, selecione o estilo que deseja aplicar.

O estilo de acabamento é aplicado a todas as paredes existentes desse estilo, bem como a todas as novas paredes desse estilo.

DICA O estilo de acabamento definido no estilo de parede é sempre aplicado a ambas as extremidades da parede. Se desejar uma tampa diferente para cada extremidade da parede, você pode substituir a tampa definida pelo estilo. Para obter mais informações, consulte Substituindo um estilo de acabamento de parede em uma parede na página 1388.

---

6 Clique em OK.

Substituindo um Estilo de Extremidade de Parede em uma Parede

Use este procedimento para substituir o estilo de acabamento de parede definido por estilo para uma extremidade de uma parede individual.

OBSERVAÇÃO Um estilo de acabamento de parede geralmente é criado para uso com um estilo de parede específico. Substituir o estilo da tampa de uma parede individual pode exibir ícones de dica de solução na parede.

---

1 Selecione uma parede.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ ÿ Override Endcap Style

.

3 Selecione um ponto próximo à extremidade da parede onde deseja atribuir uma tampa de extremidade diferente.

4 Na caixa de diálogo Select an Endcap Style, selecione um estilo de endcap para usar na extremidade da parede e clique em OK.

DICA Como alternativa, você pode clicar duas vezes na parede para exibir a paleta Propriedades e rolar até a categoria Substituições de estilo. Em Endcap inicial e Ending endcap, você pode selecionar um estilo de finalização diferente para substituir a atribuição de estilo.

Modificando a geometria de um estilo de tampa de parede

Você pode modificar a geometria de um estilo de acabamento de parede existente usando um dos seguintes métodos:

ÿ Entre em uma sessão Edit in Place para alterar o perfil da tampa final e salve a alteração novamente no estilo. Isso é mais adequado para fazer alterações pequenas e detalhadas.

ÿ Troque a definição de endcap por uma polilinha recém-criada. Isso é mais adequado para alterar completamente o formato da tampa sem ter que reatribuir um novo estilo de tampa para todos os estilos de parede que o utilizam.

Editando o estilo de acabamento de parede padrão

O estilo de tampa de parede padrão é um caso especial. Embora você possa usar o estilo Padrão como ponto de partida para criar um novo estilo de acabamento de parede, o próprio estilo Padrão não pode ser alterado. O estilo Padrão é usado quando nenhum outro estilo de acabamento é especificado para uma parede. Também é usado quando você remove todos os componentes de um estilo de acabamento de parede.

O perfil da tampa da parede

Quando você edita uma tampa final de parede no local, um perfil temporário com alças para vértices e arestas é criado para cada componente da tampa final. Você pode editar este perfil nas vistas de planta e modelo. Nas vistas do modelo, o perfil é inserido na altura média da parede. Se a parede tiver componentes que não se estendem a essa altura, como uma sapata, perfis adicionais são criados no

Machine Translated by Google

ponto médio vertical desses componentes. Use as vistas do modelo para editar as extremidades da parede que estão em planos diferentes.

Se o perfil for muito complexo ou estiver obscurecido pelo trabalho de linha de outros objetos, use a alça de localização no perfil temporário para mover o perfil para longe da parede. As alterações no perfil são salvas em seu local original.

Alterando um estilo de acabamento de parede usando Editar no local

1 Selecione a parede que possui o estilo de acabamento de parede que deseja alterar.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Edit In Place **3** Selecione .

um ponto próximo ao endcap.

Perfis temporários são criados para você editar a geometria da tampa da parede para cada componente da parede.

NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

4 Selecione o perfil e edite-o conforme desejado: **Se**

desejar …	**Então …**
alterar a forma do perímetro do perfil	use alças para ajustar a forma. Se o perfil não tiver alças, o estilo Padrão, que não pode ser editado, é o estilo atual da tampa.
ocultar uma ou mais arestas do arquivo pro (somente vista de planta)	clique na guia Editar no local ÿ Perfil panel ÿ Hide Edge .Selecione as arestas que deseja ocultar e pressione *ENTER*.
exibir uma aresta que você escondeu	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Mostrar aresta . Selecione as arestas que deseja mostrar e pressione *ENTER*.
adicionar vértices ao perfil	Guia Editar no local ÿ Panorâmica de perfil o ÿ Adicionar vértice . Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *DIGITAR*.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
remover vértices do perfil	Guia Editar no local ÿ Panorâmica de perfil ÿ Remover vértice . Selecione cada vértice para remover e pressione *DIGITAR*.
substituir a geometria de um componente de extremidade por uma nova polilinha que fica na extremidade da parede exclusiva de tampas existentes	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Replace Endcap Selecione . Se o componente de endcap a ser substituído e selecione uma polilinha para definir a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a polilinha no desenho ou insira **y** (Sim) para apagá-la.
remover um componente endcap	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remova a tampa .

5 Salve ou descarte as alterações: **Se desejar** …

	Então …
restaurar a tampa da parede à sua forma original	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações no estilo atual da tampa da parede	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .A tampa de parede e o estilo de tampa de parede usam o(s) perfil(es) editado(s) para definir sua geometria. Quaisquer outras paredes ou estilos de tampa de abertura que usam esse estilo de tampa de parede também são atualizados com a geometria editada.
salve as alterações em uma nova parede e estilo dcap	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para o novo estilo de acabamento de parede e clique em OK. A tampa da parede usa o novo estilo para definir sua geometria. Outro

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	paredes, estilos de parede ou estilos de tampa de abertura que usam o estilo original não são afetados.

Alterar o estilo da tampa da parede substituindo seu perfil por uma nova polilinha

1 Desenhe a polilinha que deseja trocar por um estilo de acabamento de parede existente.

2 Selecione uma parede no desenho que tenha o estilo de acabamento de parede que você quer mudar.

3 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ Calculate Automatically **4** Selecione a .
polilinha que você desenhou e pressione ENTER.

5 Insira **y** (Sim) para apagar a(s) polilinha(s) ou insira **n** (Não) para manter a polilinha(s).

Se o estilo atual da tampa da parede não for o estilo Padrão, você será solicitado a modificar o estilo atual.

6 Insira **y** (Sim) para modificar o estilo de finalização atualmente ativo.

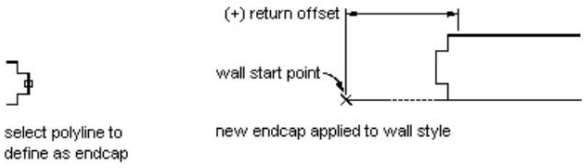
7 Insira **w** (Wallstyledefault) para usar o estilo de acabamento de parede modificado como o estilo de acabamento padrão para aquele estilo de parede. Caso contrário, insira **o** (Substituir).

Alterar o deslocamento de retorno de um estilo de acabamento de parede

Use este procedimento para alterar o deslocamento de retorno de um estilo de tampa de parede existente.

Um valor positivo desloca a tampa final do ponto inicial da parede na direção X positiva.

Especificando o deslocamento de retorno para um endcap



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de Arquitetura.

Machine Translated by Google

3 Expanda Estilos de acabamento de parede e selecione o estilo de acabamento para o qual você deseja alterar o deslocamento de retorno.

4 Clique na guia Dimensões.

5 Insira um novo valor de deslocamento e clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de acabamento de parede

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de acabamento de parede. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados a um estilo de acabamento de parede.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de Arquitetura.

3 Selecione o estilo de parede que deseja acessar.

4 Clique na guia Geral.

5 Em Descrição, adicione uma descrição do estilo da tampa.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e execute o seguinte operações conforme necessário:

Se você quiser...	Então ...
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Criando um estilo de tampa de abertura de parede

Estilos de tampa de abertura de parede são condições de tampa atribuídas a uma extremidade de parede adjacente a uma porta, janela ou conjunto de porta e janela. Uma tampa de abertura

Machine Translated by Google

O estilo não tem geometria independente, mas deve usar um estilo de acabamento de parede como sua definição de geometria. Para obter informações sobre como criar estilos de acabamento de parede, consulte Criando acabamentos de parede usando Calcular automaticamente na página 1382 e Criando um estilo de acabamento de parede no Gerenciador de estilos na página 1387.

OBSERVAÇÃO Quando você altera um estilo de tampa de parede, todos os estilos de tampa de abertura com base no estilo de tampa de parede também são modificados.

Como um estilo de acabamento de parede, um estilo de acabamento de abertura deve ser atribuído a um estilo de parede. Para obter mais informações, consulte Aplicar um estilo de tampa de abertura de parede a um estilo de parede na página 1394.

1. Verifique se o estilo de acabamento da parede no qual você deseja basear seu estilo de acabamento de abertura está presente em seu desenho e tem a geometria correta.
2. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3. Expanda Objetos de Arquitetura.
4. Expanda Opening Endcap Styles, clique com o botão direito do mouse e clique em New.
5. Clique na guia Regras de design.

   Em um estilo de tampa de abertura, você deve definir a condição de tampa entre a parede e a abertura separadamente para cada direção: início do batente, final do batente, soleira e cabeça.
6. Em Endcap Style, selecione o estilo de parede para cada abertura direção.
7. Clique em OK.

   Para obter informações sobre como aplicar o estilo de tampa de abertura a um estilo de parede ou abertura de parede, consulte Aplicando um estilo de tampa de abertura de parede a um estilo de parede na página 1394 e Substituindo um estilo de tampa de abertura de parede em uma parede na página 1395.

Aplicando um estilo de tampa de abertura de parede a um estilo de parede

Depois de criar um estilo de acabamento de abertura de parede, você precisa atribuí-lo ao estilo de parede onde deseja usá-lo ao adicionar os seguintes objetos à parede: portas, janelas, aberturas e montagens de portas e janelas.

Quando necessário, você pode substituir o estilo de acabamento de abertura de parede atribuído em um estilo de parede em uma parede individual.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos de Arquitetura.

3 Expanda Estilos de parede e selecione o estilo de parede ao qual deseja para aplicar o estilo da tampa de abertura.

4 Clique na guia Endcaps/Opening Endcaps.

5 Para Endcaps de abertura, selecione um estilo de endcap de abertura a ser usado para cada um dos objetos de abertura que podem interagir com a parede.

6 Você também pode editar aqui um estilo de tampa de abertura existente ou criar um novo a partir dos estilos de tampa de parede, se necessário.

7 Clique em OK.

Substituindo um estilo de tampa de abertura de parede em uma parede

Use este procedimento para substituir o estilo de abertura de parede definido pelo estilo para uma interseção de uma parede com uma abertura.

OBSERVAÇÃO Cada estilo de tampa de abertura de parede geralmente é criado para uso com um estilo de parede específico. Substituir o estilo da tampa de uma parede e abertura individuais pode exibir ícones de dica de solução na parede.

---

1 Selecione uma parede com uma abertura.

2 Clique na guia Wall ÿ painel Endcap ÿ ÿ Override Endcap Style .

3 Selecione um ponto próximo à abertura da parede onde deseja atribuir um endcap de abertura diferente.

4 Na caixa de diálogo Selecionar um estilo de finalização, selecione um estilo de finalização e Clique OK.

Usando Ortho Close e Close com Paredes

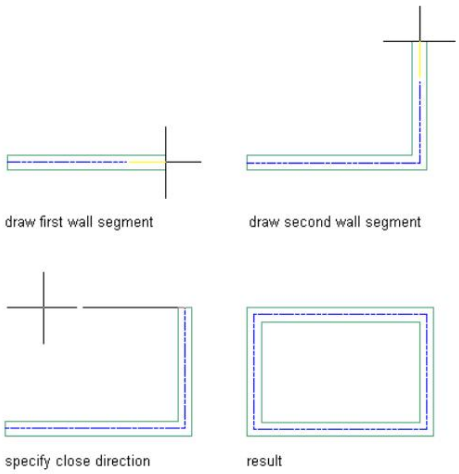
Ortho Close e Close são opções de linha de comando que permitem criar com eficiência um espaço fechado ao adicionar paredes.

Fechamento Orto

Esta opção fecha o espaço desenhando 2 paredes com base na direção que você especificar. A direção é estendida até encontrar uma linha perpendicular à borda inicial de qualquer uma das paredes. Você digita **ou** (Orto) na linha de comando para usar esta opção ao colocar paredes.

Machine Translated by Google

Fechando paredes com Ortho Close



Fechar

Esta opção fecha a parede criando um segmento de parede a partir do último ponto especificado para as paredes até o primeiro ponto especificado neste grupo de paredes. Você digita **c** (Fechar) na linha de comando para usar esta opção ao colocar paredes.

Sobre comprimentos de parede

Quando você desenha uma parede, o comprimento “verdadeiro” da parede é a distância entre as 2 alças finais. A parede pode parecer ter um comprimento diferente quando limpa com outras paredes; a diferença pode ser o dobro do raio do círculo de limpeza maior ou menor que o comprimento “verdadeiro”. O comprimento “verdadeiro” é o comprimento informado pelas propriedades e tabelas. Para obter as informações mais precisas sobre o comprimento da parede nas tabelas, certifique-se sempre de que as paredes que se ajustam umas às outras tenham extremidades que coincidam.

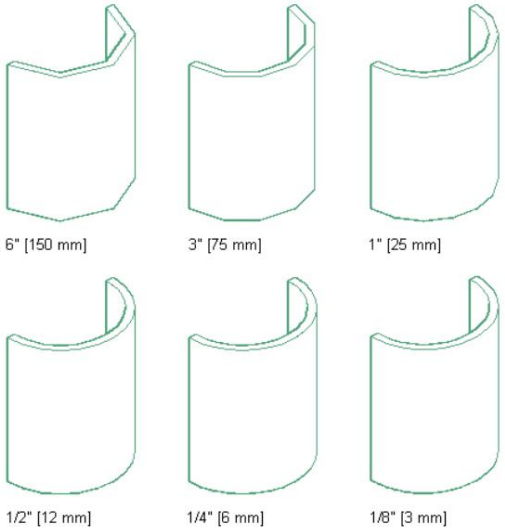
Sobre paredes curvas

A suavidade (tesselação) de arestas curvas é controlada pela variável FACETDEV. Esta variável define o número de facetas a serem exibidas em objetos AEC curvos. O valor padrão é 1/2" para desenhos criados a partir de modelos imperiais e é 12,7 mm para desenhos criados a partir de modelos métricos.

Machine Translated by Google

O número especificado para o desvio da faceta define a distância máxima da corda ao arco, sendo a corda uma aresta criada a partir da faceta da curva, ao verdadeiro arco matemático. O desvio de faceta tem uma faixa maior que zero (0) e sem limite superior.

Segmentos de paredes curvas com exemplos de desvio de faceta



O número mínimo de facetas é 8. Por exemplo, se você criar um elemento de massa cilíndrica para ter um raio de 1'-0" e especificar 1 para FACETDEV, o cilindro terá 8 faces.

Para especificar os valores de desvio de faceta para o desenho atual, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208. As configurações se aplicam a todos os objetos curvos no desenho, incluindo paredes curvas.

Especificando deslocamentos para linha de telhado e vértices de linha de piso

Ao adicionar ou mover um vértice na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede, você especifica o deslocamento horizontal e vertical do vértice. Você pode especificar o deslocamento em relação a outros vértices ou à altura da base ou à linha de base da parede. A tabela a seguir identifica os locais que você pode especificar para o deslocamento horizontal de um vértice. A distância de deslocamento é medida na direção em que a parede foi desenhada.

Essa configuração …	**Define o deslocamento horizontal de …**
Do começo da parede	o ponto inicial da parede.

Machine Translated by Google

Essa configuração …	**Define o deslocamento horizontal de …**
Da extremidade da parede	o ponto final da parede.
Do ponto médio da parede	o ponto médio da parede.
Do ponto anterior	o vértice que está uma posição mais próxima do ponto inicial da parede do que o vértice que você está adicionando ou movendo.
Do próximo ponto	o vértice que está uma posição mais próxima do ponto final da parede do que o vértice que você está adicionando ou movendo.
Do ponto médio dos vizinhos	o ponto médio da distância entre o vértice atual e o vértice que é um posição mais próxima do ponto final da parede.

A tabela a seguir identifica os locais que você pode especificar para o deslocamento vertical de um vértice. Você pode inserir uma distância negativa para o deslocamento vertical para posicionar um vértice em direção ao solo.

Essa configuração …	**Define o deslocamento vertical de …**
Da altura da base da parede	a altura da base da parede.
Do próximo ponto.	o vértice que está uma posição mais próxima do ponto final da parede do que o vértice que você está adicionando ou movendo.
Do ponto anterior	o vértice que está uma posição mais próxima do ponto inicial da parede do que o vértice que você está adicionando ou movendo.
Da linha de base	a linha de base da parede.

Especificando a largura e o deslocamento da borda de uma parede Componente

Você pode especificar a largura e o deslocamento da aresta de um componente de parede inserindo valores, criando um componente com largura e deslocamento fixos. Você também pode

Machine Translated by Google

especificar uma fórmula para determinar esses valores. A fórmula pode incluir um valor para Largura Base. Ao incluir a variável Base Width na fórmula, você pode especificar a largura da parede ao adicionar ou editar paredes desse estilo em um desenho.

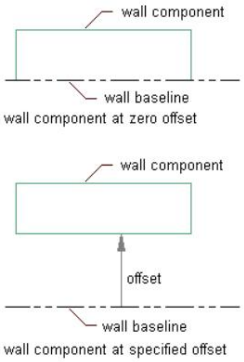
Especificando uma fórmula para determinar a largura do componente ou o deslocamento da borda

Para calcular o deslocamento da borda ou a largura com base na largura base, selecione Base Largura e selecione um operador e um operando:

ÿ Se você selecionar Base Width para qualquer componente, poderá inserir uma largura para as paredes desse estilo ao adicioná-las ou modificá-las em um desenho.

ÿ Se todos os componentes no estilo de parede usarem valores absolutos, não será possível alterar a largura de paredes individuais desse estilo ao adicioná-las ou modificá-las.

Parâmetros de deslocamento da linha de base do componente de parede



Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Paredes de cortina

21

As paredes cortina fornecem uma grade ou estrutura para inserir objetos como janelas e portas.
As paredes cortina têm muitas semelhanças com as paredes padrão, como linha de base, linha do telhado e linha do piso, e permitem interferências. Você pode inserir portas, janelas e conjuntos de porta/janela em uma parede cortina, assim como paredes padrão, mas o processo de inserção é diferente.

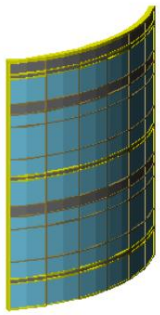
Paredes de cortina

As paredes cortina fornecem uma grade ou estrutura para inserir objetos como janelas e portas. As paredes cortina têm muitas semelhanças com as paredes padrão, como linha de base, linha do telhado e linha do piso, e permitem interferências. Você pode inserir portas, janelas e conjuntos de porta/janela em uma parede cortina, assim como paredes padrão, mas o processo de inserção é diferente.

Grades de parede cortina

As paredes cortina são compostas por uma ou mais grades. Cada grade em uma parede cortina tem uma divisão horizontal ou uma divisão vertical, mas você pode aninhar as grades para criar uma variedade de padrões, do simples ao complexo.

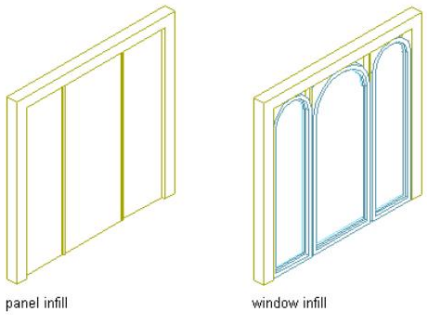
Exemplo de grade aninhada de parede cortina



Machine Translated by Google

Cada célula em uma grade pode conter um preenchimento de painel, para representar materiais básicos de revestimento, como um painel de parede de pedra ou vidro, ou um objeto, como uma janela ou uma porta.

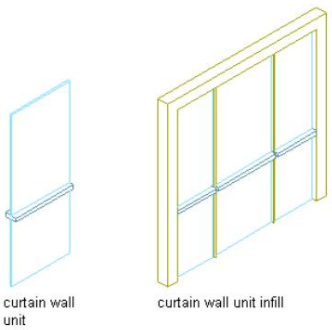
Tipos de preenchimento de parede cortina atribuídos



Unidades de parede cortina e conjuntos de porta/janela

Outros objetos que você pode inserir em uma grade incluem unidades de parede cortina e montagens de porta/janela. As unidades de parede cortina são projetadas para representar elementos complexos que são repetidos dentro de sua parede cortina principal.

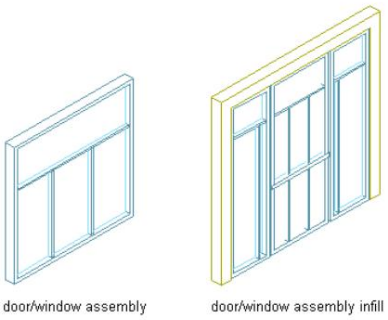
Preenchimento da unidade de parede cortina atribuído



As montagens de janelas têm uma função semelhante às unidades de parede cortina, mas podem conter preenchimentos de painéis ou objetos como portas ou janelas. Os conjuntos de porta/janela podem ser inseridos em paredes cortina e paredes padrão.

Machine Translated by Google

Preenchimento de montagem de porta/janela atribuído



As unidades de parede cortina e os conjuntos de porta/janela podem reduzir a necessidade de grades aninhadas, facilitando as edições na parede cortina.

Elementos de grades

As grades são a base de paredes cortina, unidades de parede cortina e montagens de porta/janela. Cada grade tem quatro tipos de elementos:

ÿ **Divisões:** defina a direção da grade (horizontal ou vertical) e o número de células

ÿ **Preenchimentos de célula:** contém outra grade, um preenchimento de painel ou um objeto como um janela ou uma porta

ÿ **Quadros:** defina a borda ao redor da parte externa da grade principal e aninhada grades

ÿ **Montantes:** defina as arestas entre as células

NOTA A divisão é um elemento abstrato, em contraste com os outros três tipos de elementos que representam elementos físicos da parede cortina.

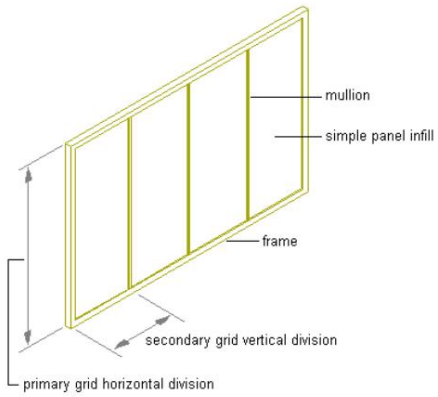
Cada tipo de elemento recebe uma definição padrão que descreve a aparência dos elementos desse tipo.

tipo de elemento	Definições padrão
Divisões	Grade horizontal primária com dimensão de célula fixa de 13' e grade vertical secundária com dimensão de célula fixa de 3'
Preenchimentos de células	Células contendo painéis simples de 2" de espessura

Machine Translated by Google

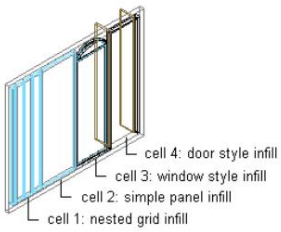
tipo de elemento	Definições padrão
Molduras	Bordas externas esquerda, direita, superior e inferior da grade com 3" de largura e 3" de profundidade
montantes	Bordas entre as células de 1" de largura e 3" de profundidade

Especificando tipos de elemento de grade



Você pode criar novas definições de elemento e atribuir essas definições dentro da parede cortina. Por exemplo, você pode criar várias definições de preenchimento e atribuir diferentes preenchimentos a células específicas na grade.

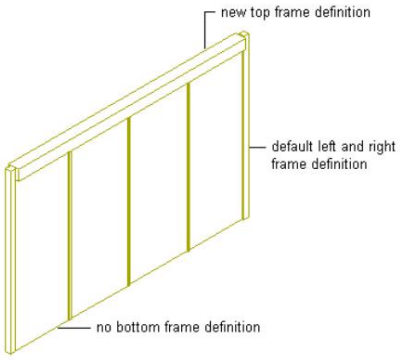
Atribuindo diferentes preenchimentos a células de parede cortina



Da mesma forma, você pode criar várias definições de quadro e, em seguida, atribuir uma definição diferente a cada borda do quadro (superior, inferior, esquerda ou direita). Você também pode criar várias definições de montantes.

Machine Translated by Google

Especificando diferentes definições de quadro para cada borda de um quadro



Experimentando designs de parede cortina

Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture oferecem estilos de parede cortina, bem como estilos de unidade de parede cortina e estilos de montagem de porta/janela. Para se familiarizar com o recurso de parede cortina, você pode observar os estilos existentes e experimentá-los. Isso tornará mais fácil entender o comportamento da parede cortina e criar seus próprios designs de parede cortina. Você pode encontrar estilos de parede cortina e estilos de unidade de parede cortina em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial* ou *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Metric.*

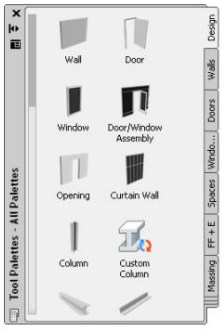
Usando ferramentas de parede cortina para criar paredes cortina

As paredes cortina são criadas da mesma maneira que as paredes padrão. Você pode especificar um estilo, uma altura, início e extremidades. As paredes cortina podem ser retas, curvas ou uma combinação das duas.

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem posicionar paredes cortina rapidamente selecionando uma ferramenta de parede cortina com um estilo de parede cortina específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar ferramentas de parede cortina para criar novas paredes cortina aplicando propriedades de ferramenta a paredes existentes, esboços de elevação, grades de layout 2D ou grades personalizadas de linhas bidimensionais (2D), arcos e círculos.

Machine Translated by Google

Paleta de ferramentas contendo uma ferramenta de parede cortina



As paletas a seguir contêm uma ou mais ferramentas de parede cortina:

Paleta de ferramentas	Ferramentas para parede cortina
Paleta de design no grupo de paletas de design	uma ferramenta para o estilo de parede cortina padrão e configurações padrão para outras propriedades de parede cortina
Catálogo de ferramentas de design no navegador de conteúdo	um pacote de ferramentas para parede cortina e unidade de parede cortina. Para obter informações sobre como acessar ferramentas no Navegador de conteúdo, consulte Usando itens do catálogo de ferramentas no AutoCAD Architecture na página 175.
paletas de ferramentas personalizadas criadas pelo seu CAD gerente	ferramentas com estilos e propriedades de parede cortina que seu gerente de CAD personalizou para seus projetos ou padrões de escritório.

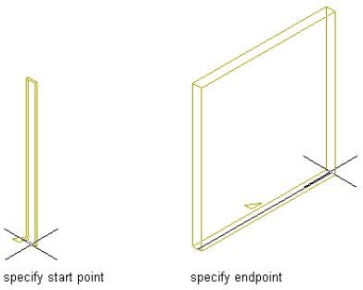
Ao inserir paredes cortina usando ferramentas de parede cortina, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou alterar as configurações de quaisquer propriedades de parede cortina que não sejam controladas pelo estilo.

Criando uma parede cortina reta

Use este procedimento para criar uma parede cortina reta que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de parede cortina selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar uma parede cortina, consulte Criando uma parede cortina com configurações especificadas pelo usuário na página 1407.

Machine Translated by Google

Desenhar um segmento reto de parede cortina



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma cortina
ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede Cortina .

---

2 Especifique um ponto inicial para a parede cortina.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Especifique um ponto final.

4 Pressione *ENTER*.

Criando uma parede cortina com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma parede cortina com as configurações que você especificar.

DICA Para garantir que a paleta Propriedades seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique com o botão direito do mouse na área de desenho e clique em Propriedades.

Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma cortina
ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede Cortina .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Se desejar, você pode inserir uma descrição para a parede cortina clicando na configuração Descrição.

4 Selecione um estilo.

O estilo da parede cortina determina muitas configurações da parede cortina, como a grade, as molduras e montantes usados, bem como preenchimentos de células e configurações de exibição. Para obter informações sobre estilos de parede cortina, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

5 Em Bound Spaces, defina se esta parede cortina pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta parede cortina pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta parede cortina não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta parede cortina usará as configurações de delimitação de o estilo da parede cortina.

Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

6 Expandir Dimensões.

7 Modifique as dimensões da parede cortina:

Se você quiser especificar …	**Então …**
a altura da base da parede cortina	insira um valor para Altura da base.
esquadrias de início e fim	insira valores de esquadria para esquadria inicial e Extremidade Mitra.
definir um deslocamento da linha do telhado de a altura da base da parede cortina	insira o valor apropriado para o deslocamento da linha do telhado da altura da base. Este deslocamento pode ser definido somente durante a inserção da parede cortina.

Machine Translated by Google

Se você quiser especificar …	Então …
definir um deslocamento da linha do piso da linha de base da parede cortina	insira o valor apropriado para andar deslocamento de linha a partir da linha de base. Este deslocamento pode ser definido apenas durante a inserção da parede cortina.

DICA O comprimento da parede cortina é definido na tela. No entanto, você pode editá-lo na paleta Propriedades posteriormente.

8 Para fazer mais edições na linha do telhado e na linha do piso, expanda Avançado e clique na planilha Linha do telhado/piso.

Para obter mais informações, consulte Alterar a linha do telhado e a linha do piso de uma parede cortina na página 1542.

9 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da cortina parede.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

OBSERVAÇÃO Se você tiver a Entrada dinâmica ativada na barra de status da janela do aplicativo (DYN), poderá usar cotas dinâmicas para especificar o comprimento e o ângulo da parede cortina. Depois de clicar no ponto inicial da parede cortina, campos de entrada dinâmicos para comprimento e ângulo aparecem ao redor da visualização da parede cortina. Insira os valores conforme desejado e use a tecla TAB para alternar entre os campos de entrada.

10 Especifique o ponto final da parede cortina e pressione *ENTER*.

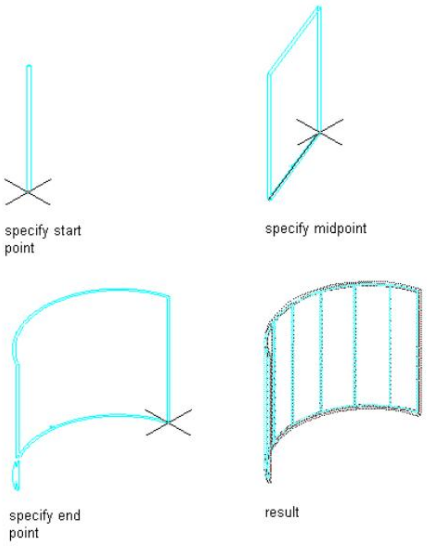
Criando uma parede cortina curva

Use este procedimento para criar uma parede cortina curva em um desenho.

A exibição de objetos curvos depende do desvio de faceta definido no aplicativo. Para obter informações, consulte Desvio de Faceta na página 1668.

Machine Translated by Google

Desenhar um segmento curvo de parede cortina



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma cortina ferramenta de parede.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Wall menu suspenso ÿ Parede Cortina .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Se desejar, você pode inserir uma descrição para a parede cortina clicando na configuração Descrição.

4 Selecione um estilo.

O estilo da parede cortina determina muitas configurações da parede cortina, como a grade, os quadros e montantes usados, bem como preenchimentos de células e configurações de exibição. Para obter informações sobre estilos de parede cortina, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

5 Em Bound Spaces, defina se esta parede cortina pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta parede cortina pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

Machine Translated by Google

ÿ Não: esta parede cortina não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta parede cortina usará as configurações de delimitação de o estilo da parede cortina.

Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

6 Selecione Arco para tipo de segmento.

7 Expandir Dimensões.

8 Modifique as dimensões da parede cortina:

Se você quiser especificar …	**Então …**
a altura da base da parede cortina	insira um valor para Altura da base.
esquadrias de início e fim	insira valores de esquadria para esquadria inicial e Extremidade Mitra.
definir um deslocamento da linha do telhado de a altura da base da parede cortina	insira o valor apropriado para o deslocamento da linha do telhado da altura da base. Este deslocamento pode ser definido somente durante a inserção da parede cortina.
definir um deslocamento da linha do piso da linha de base da parede cortina	insira o valor apropriado para o deslocamento da linha do piso da linha de base. Este deslocamento pode ser definido apenas durante a inserção da parede cortina.

DICA O comprimento e o raio da parede cortina são definidos na tela. No entanto, você pode editá-los na paleta Propriedades posteriormente.

9 Para fazer mais edições na linha do telhado e na linha do piso, expanda Avançado e clique na planilha Linha do telhado/piso.

Para obter mais informações, consulte Alterar a linha do telhado e a linha do piso de uma parede cortina na página 1542.

10 Especifique um ponto inicial para o segmento curvo da parede cortina.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você tiver a Entrada dinâmica ativada na barra de status da janela do aplicativo (DYN), poderá usar cotas dinâmicas para especificar o comprimento e o ângulo da parede cortina. Depois de clicar no ponto inicial da parede cortina, campos de entrada dinâmicos para comprimento e ângulo aparecem ao redor da visualização da parede cortina. Insira os valores conforme desejado e use a tecla TAB para alternar entre os campos de entrada.

11 Especifique o ponto médio do segmento curvo da parede cortina.

12 Especifique o ponto final do segmento curvo da parede cortina.

13 Continue colocando paredes cortina para criar, por exemplo, a parte externa de um prédio ou uma sala.

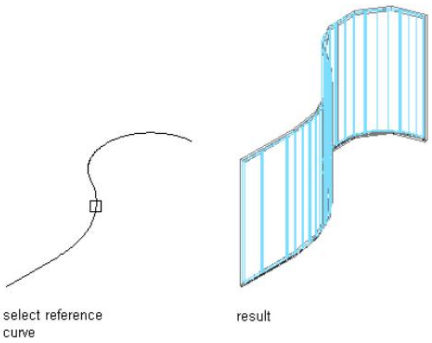
14 Pressione *ENTER*.

Criando uma parede cortina que faz referência a uma curva

Use este procedimento para criar uma parede cortina a partir de linhas, como linhas, polilinhas, arcos e círculos.

Se você deseja criar uma parede cortina com uma mistura de segmentos retos e curvos, pode usar o comando Adicionar parede cortina. No entanto, para projetos complicados, você pode achar mais fácil desenhar os segmentos usando linhas, arcos e círculos e, em seguida, fazer referência a essa curva como a linha de base para a parede cortina. Este método tem uma vantagem adicional em que a curva permanece no controle do comprimento e da linha de base da parede cortina. Quaisquer alterações feitas na curva são refletidas nas alterações na parede cortina.

Criando uma parede cortina que faz referência a uma curva



Use qualquer um dos seguintes objetos para criar a curva de referência:

ÿ Linha

Machine Translated by Google

ÿ Arco

ÿ Círculo

ÿ Polilinha

ÿ Spline

ÿ Objetos AEC (excluindo escadas, colunas, lajes de telhado, grades e blocos de múltiplas vistas. Esses objetos podem fornecer resultados inesperados ao tentar gerar uma parede cortina a partir de sua curva base.)

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Curva base referenciada.

3 Selecione a geometria para referenciar.

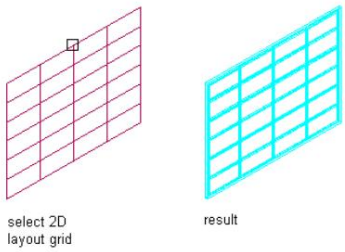
Se a geometria que você deseja referenciar consiste em vários segmentos, você deve repetir este procedimento para cada segmento.

4 Edite as propriedades das paredes cortina na paleta Propriedades, se necessário.

Convertendo uma grade de layout em uma parede cortina

Use este procedimento para criar uma parede cortina baseada em uma grade de layout 2D.
Se você já tiver grades de layout 2D em um desenho, poderá convertê-las facilmente em paredes cortina. Ou se você já estiver familiarizado com grades de layout, é uma maneira eficiente de criar uma parede cortina e, em seguida, experimentar os comandos de parede cortina para aprender mais sobre eles.

Convertendo uma grade de layout 2D em uma parede cortina



Ao criar uma parede cortina a partir de uma grade de layout 2D, você também cria um novo estilo de parede cortina. As divisões no novo estilo de parede cortina são retiradas das divisões na grade de layout.

Machine Translated by Google

As grades da parede cortina são unidimensionais - divididas horizontal ou verticalmente. Para criar os padrões horizontais e verticais na grade de layout 2D, a parede cortina usa uma grade primária com uma grade secundária aninhada dentro dela. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Ao criar uma grade de parede cortina a partir de uma grade de layout 2D, você precisa decidir a direção da grade primária na parede cortina. Se você selecionar horizontal, a grade principal terá divisões horizontais que cruzam as divisões verticais da grade secundária. Se você selecionar vertical, a grade principal terá divisões verticais que cruzam as divisões horizontais da grade secundária.

Especificando direções de divisão primária

As linhas horizontais e verticais da grade de layout 2D definem as divisões para as grades da parede cortina. As células da grade, a estrutura e os montantes recebem definições padrão. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a elementos de parede cortina na página 1461.

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.
2. Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Grade de layout.
3. Selecione a grade de layout para converter.
4. Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter a grade de layout ou digite **y** (Sim) para apagá-la.
5. Pressione *ENTER* para especificar horizontal como a orientação para o primário divisão ou insira **v** para especificar vertical.
6. Insira um nome para o estilo de parede cortina gerado a partir do layout de grade e clique em OK.
7. Edite as propriedades da parede cortina na paleta Propriedades, se necessário.

Machine Translated by Google

Criando uma parede cortina a partir de um esboço de elevação

Você pode criar um esboço de uma grade personalizada com linhas, arcos e círculos e depois converter esse trabalho de linha em uma parede cortina.

NOTA As grades da parede cortina são horizontais ou verticais. Para criar um padrão de grade com células horizontais e verticais, grades aninhadas são usadas. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

A parede cortina resultante recebe uma definição de divisão de grade personalizada, que você não pode modificar. Você pode, no entanto, atribuir uma definição de divisão diferente a ela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

1 Verifique se você está desenhando no sistema de coordenadas mundial (WCS).

2 Use linhas, arcos e círculos para criar um esboço de elevação.

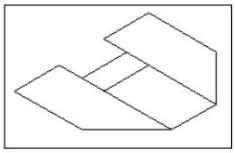
3 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades para ÿ Esboço de elevação.

4 Selecione o trabalho de linha do esboço.

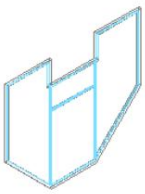
5 Pressione *ENTER.*

6 Selecione uma das linhas de grade como a linha de base para a parede cortina ou pressione *ENTER* para usar a linha ao longo do eixo *X* como a linha de base padrão.

Convertendo linhas de trabalho em paredes cortina usando a opção de linha de base padrão



select elevation linework

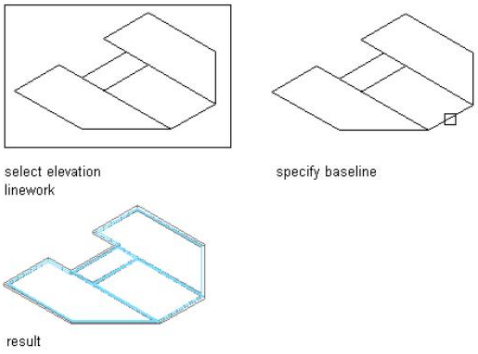


result

Se você desenhar seu trabalho de linha no plano *XY* (na vista de planta) e aceitar a linha de base padrão, a parede cortina resultante será exibida conforme projetada na direção *Z.*

Machine Translated by Google

Convertendo linhas de trabalho em paredes cortina usando a opção de linha de base especificada



7 Para apagar as linhas, digite **y** (Sim). Para que as linhas permaneçam após a criação da parede cortina, insira **n** (Não).

Ao criar uma parede cortina a partir de um croqui de elevação, as propriedades e regras de projeto do estilo de parede cortina são aplicadas à parede cortina gerada. No entanto, a grade da parede cortina gerada será diferente do estilo da parede cortina e é definida como uma grade personalizada.

A grade personalizada não é salva automaticamente no estilo de parede cortina, mas é tratada como uma substituição de objeto na parede cortina gerada. Você pode proceder destas maneiras:

ÿ Você pode deixar a grade personalizada como uma substituição no objeto de parede cortina. Isso é recomendado se a parede cortina gerada a partir do croqui de elevação tiver uma grade exclusiva que não precise ser reutilizada.

ÿ Você pode salvar a grade personalizada do croqui de elevação de volta ao estilo de parede cortina existente, alterando o estilo da parede cortina para refletir a grade do croqui de elevação.

ÿ Você pode salvar a grade personalizada do croqui de elevação em um novo estilo de parede cortina e usá-lo para outras paredes cortina semelhantes.

8 Proceda de uma das seguintes formas: **Se**

desejar…	**Então…**
deixe a grade personalizada em nenhuma outra ação é necessária. o objeto de parede cortina como uma substituição	

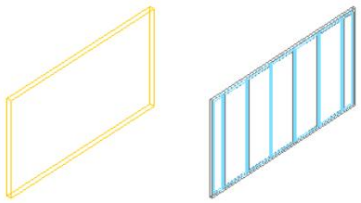
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
salvar a grade personalizada de o esboço de elevação de volta ao estilo de parede cortina existente	selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Verifique se em Salvar alterações no estilo o estilo correto está selecionado e clique em OK.
salve a grade personalizada do esboço de elevação em um novo estilo de parede cortina	selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Clique em Novo e insira um nome para o novo estilo de parede cortina. Em seguida, clique em OK.

Convertendo uma parede em uma parede cortina

Use este procedimento para criar paredes cortina com base em paredes padrão existentes. Para cada segmento de parede, uma parede cortina separada é criada. Durante o processo de conversão, você é solicitado a selecionar um estilo de parede cortina que determina o número e o tamanho das células na grade da parede cortina, bem como a aparência das células, moldura e montantes. Para obter mais informações, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

Convertendo uma parede em uma parede cortina



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

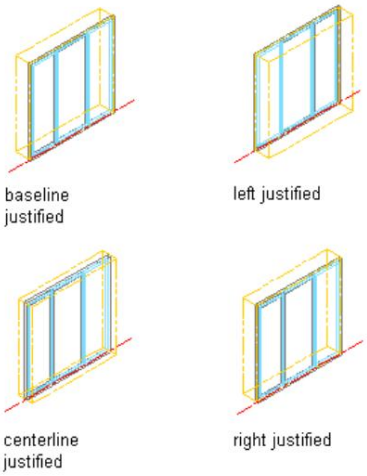
2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Paredes.

3 Selecione a parede e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

4 Especifique se a parede cortina deve ser alinhada ao lado esquerdo, ao lado direito, à linha central ou à linha de base da parede a partir da qual foi criada.

Especificando o alinhamento da parede cortina



5 Para apagar a parede, digite **y** (Sim). Para que a parede permaneça após o parede cortina é criada, digite **n** (Não).

6 Pressione *ENTER*.

Convertendo uma face 3D em uma parede cortina

Use este procedimento para criar paredes cortina com base em faces de elementos de massa existentes, grupos de massa ou entidades do AutoCAD®, como uma malha, superfície regrada ou sólido. Isso pode ser útil depois de desenvolver um modelo de construção.

Para obter mais informações, consulte Usando o Model Explorer para criar modelos de massa na página 1073.

Para cada face, uma parede cortina separada é criada. Durante o processo de conversão, você é solicitado a selecionar um estilo de parede cortina que determina o número e o tamanho das células na grade da parede cortina, bem como a aparência das células, moldura e montantes. Para obter mais informações, consulte Dicas para trabalhar com eficiência com estilos de parede cortina na página 1424.

Use este procedimento para gerar uma parede cortina da face de um objeto 3D. Os objetos que possuem faces que podem ser usadas para gerar paredes cortina são os seguintes:

ÿ elementos de massa

Machine Translated by Google

ÿ grupos de massa

ÿ espaços 3D

ÿ lajes

ÿ lajes de telhado

ÿ telhados

ÿ Malhas 3D do AutoCAD

ÿ Sólidos 3D do AutoCAD

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

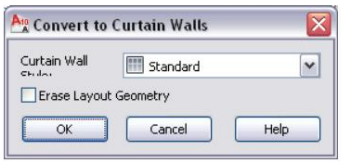
Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Rostos.

3 Selecione uma face para converter ou pressione *CTRL* e selecione várias faces.

Você pode pressionar *TAB* para percorrer os rostos.

A planilha Converter em paredes cortina é aberta.



4 Selecione o estilo da parede cortina.

5 Para apagar o objeto ao qual o rosto pertence, selecione Apagar layout Geometria.

6 Clique em OK.

Criando uma ferramenta de parede cortina

Use este procedimento para criar uma ferramenta de parede cortina e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Talvez você queira criar suas próprias ferramentas de parede cortina se estiver posicionando várias paredes cortina de estilos específicos com propriedades adicionais que deseja que sejam as mesmas sempre que adicionar uma parede cortina de cada tipo.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser …	Então …
criar uma ferramenta a partir de uma parede cortina em o desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de uma parede cortina estilo no gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique OK. **OBSERVAÇÃO** Você só pode arrastar um estilo para uma paleta de ferramentas se o estilo tiver sido salvo anteriormente com o desenho. Caso contrário, você será solicitado a salvar o desenho primeiro e, a seguir, criar uma ferramenta a partir do estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Desmarque a ferramenta, clique com o botão direito do mouse em qualquer lugar da paleta e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta que deseja copiar, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da parede cortina criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Especifique a localização do estilo de parede cortina usado nesta ferramenta.

Por padrão, a localização do estilo é definida como Indefinido (--) e os estilos do desenho atual são exibidos na lista de estilos disponíveis. No entanto, você pode navegar para um dos desenhos de estilo de parede cortina fornecidos com o produto em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles* ou para um desenho de estilo definido pelo usuário.

10 Selecione um estilo para a ferramenta de parede cortina.

11 Em Bound Spaces, defina se esta ferramenta de parede cortina pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar quatro opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de parede cortina pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta ferramenta de parede cortina não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de parede cortina usará as configurações de delimitação do estilo de parede cortina.

ÿ Indefinido (--): Se você criar uma nova parede cortina com esta ferramenta, ela usará a configuração de delimitação padrão (por estilo). Se você aplicar as propriedades desta ferramenta de parede cortina a uma parede cortina existente, as configurações de delimitação dessa parede cortina serão usadas.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

12 Modifique as dimensões da parede cortina:

Se você quiser especificar…	**Então …**
a altura base da parede cortina	insira um valor para Altura base.
ângulos de esquadria inicial e final	insira valores de esquadria para esquadria inicial e Extremidade Mitra.

Machine Translated by Google

Se você quiser especificar …	**Então …**
a linha do telhado deslocada da base altura da parede cortina	insira um valor para Deslocamento da linha do telhado da altura da base.
a linha do chão deslocada do linha de base da parede cortina	insira um valor para Deslocamento da linha do piso da linha de base.

13 Clique em OK.

Estilos de parede cortina

As paredes cortina são baseadas em estilo, o que significa que existem características predefinidas atribuídas a cada parede cortina que determinam sua aparência e função. Ao mudar de um estilo de parede cortina para outro, você pode estudar rapidamente várias opções de design diferentes. Quaisquer alterações feitas no estilo atualizam todas as paredes cortina desse estilo específico. Você também pode aplicar substituições a uma única parede cortina, sem alterar outras paredes cortina do mesmo estilo.

Um estilo de parede cortina controla as seguintes propriedades de uma parede cortina:

ÿ Definições/grades de divisão

ÿ Definições de preenchimento

ÿ Definições de quadro

ÿ Definições de montantes

ÿ Atribuições de grades, preenchimentos, molduras e montantes para células de parede cortina

ÿ Materiais para cada elemento

ÿ Exibir propriedades para cada elemento

ÿ Notas sobre o estilo e quaisquer arquivos de referência associados

Usando materiais em estilos de parede cortina

Você pode usar materiais para controlar como as paredes cortina de cada estilo são exibidas em um desenho. Você atribui materiais aos elementos da parede cortina no estilo.
Os elementos são exibidos usando as propriedades de exibição dos materiais atribuídos.

O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Você pode usar esses materiais, modificá-los para o seu

Machine Translated by Google

requisitos do projeto e definir novos materiais. Para obter mais informações sobre materiais e como defini-los, consulte Materiais na página 871.

Criando ferramentas a partir de estilos de parede cortina

Você pode criar uma ferramenta de parede cortina a partir de qualquer estilo de parede cortina. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode então especificar configurações para quaisquer propriedades de parede cortina para a ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de parede cortina na página 1419.

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Visão geral do processo: criando um estilo de parede cortina

Ao criar um estilo de parede cortina, você atribui características a qualquer um ou a todos os elementos de uma parede cortina e os salva como um estilo nomeado. Dessa forma, você padroniza a aparência de todas as paredes cortina que usam o estilo. Quando você modifica um estilo, todas as paredes cortina em seu desenho que usam o estilo são atualizadas para refletir as alterações.

1. Defina divisões para a grade da parede cortina.

   Para obter informações sobre como definir definições de grade de parede cortina, consulte Definindo divisões para grades de parede cortina na página 1428.

2. Defina o preenchimento para as células da parede cortina.

   Para obter informações sobre como criar preenchimentos, consulte Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.

3. Defina o quadro da parede cortina, inclusive usando perfis e especificando compensações.

   Para obter informações sobre como definir um quadro para uma parede cortina, consulte Definição de quadros de parede cortina na página 1447.

4. Defina os montantes para a parede cortina, inclusive usando perfis e especificando compensações.

   Para obter informações sobre como definir montantes, consulte Definindo montantes de parede cortina na página 1454.

Machine Translated by Google

5 Atribua as definições de elemento que você criou:

Se você deseja atribuir…	Então …
uma divisão para uma grade de parede cortina	consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.
preenchimentos para células de parede cortina	consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.
definições para molduras de parede cortina	consulte Atribuição de definições a molduras de parede cortina na página 1475.
definições para montantes de parede cortina	consulte Atribuição de definições a montantes de parede cortina na página 1478.

6 Especifique os materiais do estilo da parede cortina.

Para obter informações sobre como especificar materiais, consulte Especificando os materiais de um estilo de parede cortina na página 1482.

7 Especifique as propriedades de exibição da parede cortina, incluindo camada, cor, tipo de linha e hachura.

Para obter informações sobre como especificar as propriedades de exibição de uma parede cortina, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

8 Anexe notas e documentos de referência ao estilo de parede cortina.

Para obter informações sobre como anexar notas e arquivos, consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de parede cortina na página 1491.

Dicas para trabalhar com eficiência com estilos de parede cortina

Use estas sugestões para trabalhar de forma eficiente e produtiva com estilos de parede cortina:

ÿ Nomeie grades e elementos com muita clareza para identificar onde são usados e o que são. Por exemplo, use o nome L3-FL1-H para representar uma grade de terceiro nível usada no primeiro andar e que possui uma divisão horizontal.

ÿ Use a definição de elemento que é aplicada com mais frequência como a definição de elemento padrão. Por exemplo, se a maioria das células forem painéis de pedra, defina o preenchimento padrão como o painel de pedra. Este painel é então usado em todas as células que não são especificamente atribuídas a outro preenchimento. Aplique esta regra à estrutura, montante e divisão padrão.

Machine Translated by Google

ÿ Use unidades de parede cortina e montagens de portas e janelas para simplificar a complexidade de um estilo de parede cortina.

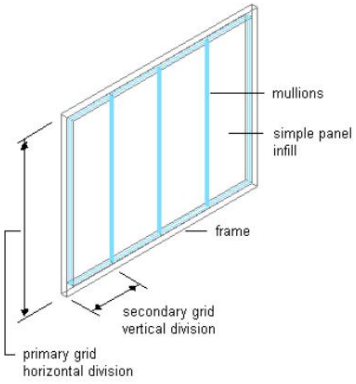
ÿ Nomeie os estilos para portas, janelas, unidades de parede cortina, polígonos AEC e paredes cortina para indicar onde são usados e quais são.

ÿ Use substituições de célula e borda para definir condições especiais não consideradas no estilo da parede de cortina.

Criando definições de elemento para um estilo de parede cortina

As definições do elemento determinam a aparência dos quatro elementos básicos da parede cortina. Existe um tipo de definição diferente para cada elemento.

Tipos de elemento de grade de parede cortina



Cada tipo de elemento pode ter várias definições. Por exemplo, você pode definir uma divisão para criar uma grade horizontal ou uma grade vertical e pode definir as células para conter uma grade aninhada ou uma montagem de porta/janela. Para facilitar a reutilização, você pode salvar as definições do elemento e atribuí-las a grades, células, quadros ou montantes conforme necessário.

As definições de elemento são específicas do estilo. Quando você cria definições de elemento para um estilo de parede cortina específico, essas definições estão disponíveis somente para paredes cortina daquele estilo. Por exemplo, se você definir um preenchimento de montagem de porta e janela para um estilo de parede cortina, esse preenchimento não estará disponível como uma opção ao editar uma parede cortina de estilo diferente.

Ao criar uma nova definição de elemento, como uma nova divisão de grade, um novo quadro, preenchimento de célula ou montante, você precisa definir um componente de exibição para este elemento para controlar a aparência visual (camada, cor e tipo de linha

Machine Translated by Google

propriedades) deste elemento separadamente dos outros elementos. Por exemplo, se você definiu um novo preenchimento de painel e deseja atribuir uma cor cinza concreta a ele, é necessário definir um componente de exibição para o novo preenchimento e atribuir a ele uma cor cinza. Para obter informações sobre como definir componentes de exibição para elementos, consulte Adicionando definições de elemento de parede cortina como componentes de exibição na página 1485. Se você não definir um componente de exibição para um novo elemento, sua exibição será controlada pelo componente de exibição do elemento padrão desse tipo. Por exemplo, se você tiver um novo preenchimento de painel, mas não definir um componente de exibição para ele, sua exibição será controlada pelo componente de exibição de preenchimento padrão.

Criando um estilo de parede cortina

Use este procedimento para criar um estilo de parede cortina. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.
Você também pode criar uma ferramenta de parede cortina com base no estilo de parede cortina recém-criado. Ao usar a ferramenta para adicionar paredes cortina, cada parede cortina tem o estilo específico da ferramenta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Crie um novo estilo de parede cortina:

Se você quer criar um estilo…	Então…
com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de parede cortina e clique em Novo.
de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de parede cortina que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
de uma parede cortina, unidade de parede cortina ou montagem de porta e janela no desenho	clique com o botão direito do mouse em Estilos de parede cortina e clique em Novo. Clique com o botão direito do mouse no novo estilo, clique em Definir de e, a seguir, selecione uma parede cortina, uma unidade de parede cortina ou uma montagem de porta e janela no desenho.

4 Se necessário, clique com o botão direito do mouse no estilo novamente e clique em Renomear para inserir um nome descritivo para o novo estilo de parede cortina.

Machine Translated by Google

5 Edite o novo estilo de parede cortina:

Se você quiser …	Então …
definir os elementos de uma parede cortina estilo	consulte Definindo divisões para grades de parede cortina na página 1428, Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441, Definindo quadros de parede cortina na página 1447 e Definindo montantes de parede cortina na página 1454.
atribuir definições de elemento ao estilo de parede cortina	consulte Atribuição de definições à cortina Elementos de parede na página 1461, Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462, Atribuindo preenchimentos a Células de parede cortina na página 1463, como definições de assinatura para parede cortina Quadros na página 1475 e Atribuindo Definições para montantes de parede cortina na página 1478.
adicionar definições de elemento de parede cortina como componentes de exibição	consulte Adicionando definições de elemento de parede cortina como componentes de exibição na página 1485.
especificar configurações de camada, cor e tipo de linha para os componentes de exibição de uma parede cortina	consulte Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de parede cortina na página 1486.
especifique a hachura da parede cortina	consulte Especificando a hachura para componentes de um estilo de parede cortina na página 1487.
adicionar gráficos personalizados como componentes de exibição de um estilo de parede cortina	consulte Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma parede cortina na página 1488.
crie planos de corte individuais para estilos de parede cortina	consulte Criando planos de corte para uma parede cortina na página 1490.
especifique os materiais do estilo da parede cortina	consulte Especificando os materiais de um estilo de parede cortina na página 1482.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de parede cortina na página 1491.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo de parede cortina, clique em OK.

7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de parede cortina, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de parede cortina na página 1419.

8 Clique em OK.

Definindo Divisões para Grades de Parede Cortina

As divisões de uma grade definem a orientação que determina a direção das células e montantes da grade e definem um tipo de divisão que determina o número e o tamanho das células.

OBSERVAÇÃO A criação de uma grade aninhada não é uma regra de divisão. Para criar uma grade aninhada, adicione uma atribuição de célula. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma parede cortina na página 1466 e Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Você pode criar uma variedade de definições de divisão com nomes diferentes e, em seguida, atribuir diferentes divisões a cada grade em sua parede cortina. Embora você possa criar várias definições, pode haver apenas uma atribuição de divisão por grade. Você cria definições de divisão para um estilo de parede cortina específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a eixos em paredes cortina daquele estilo.

Para obter mais informações sobre como atribuir divisões a uma grade específica, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

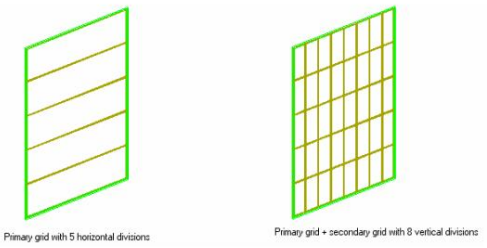
Divisão de grades de parede cortina

Uma parede cortina consiste em uma ou mais grades, que são a estrutura para colocar elementos de design na parede cortina. A grade de nível mais alto é a grade primária, que também é a borda externa da parede cortina.

Cada grade em uma parede cortina tem uma atribuição de divisão que determina se a grade é dividida horizontal ou verticalmente. A divisão também determina o número de células, seu tamanho e sua localização.

Machine Translated by Google

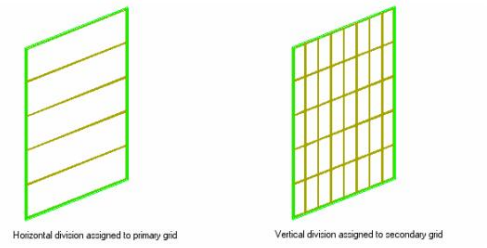
Dentro da grade principal, você pode definir vários níveis de grades. Essas grades dentro da grade primária são chamadas de grades aninhadas. Cada subdivisão de uma grade é chamada de célula.



Criando uma definição de divisão para uma parede cortina

Use este procedimento para criar divisões para uma grade de parede cortina.

Como as paredes cortina podem conter vários eixos aninhados, é útil usar uma convenção de nomenclatura para eixos que indique o nível de cada eixo e a localização do eixo ou a finalidade dentro da parede cortina. Por exemplo, L2-FL1-Stone Panels pode identificar uma grade secundária que fornece uma linha de painéis de pedra no Piso 1.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Clique em Nova Divisão ( ).

7 Digite um nome para esta definição de divisão.

Machine Translated by Google

8 Selecione a orientação Vertical ou orientação horizontal .

9 Selecione um dos seguintes tipos de divisão e especifique os deslocamentos se necessário.

Tipo de Divisão	Descrição
Dimensão da Célula Fixa	Cria uma grade onde o tamanho das células individuais é fixado em um usuário tamanho definido. Para obter mais informações, consulte Especificando uma divisão com um tamanho de célula fixo na página 1431.
Número Fixo de Células	Cria uma grade onde o número de células da grade é fixado em um número de célula definido pelo usuário. para mais em formação, consulte Especificando uma divisão com um número de célula fixo na página 1434.
Manual	Cria uma grade onde o tamanho e o número de células individuais são manu determinado pelo usuário. Para obter mais informações, consulte Especificando uma divisão com células definidas manualmente na página 1435.
Linha de base/Altura da base (somente grades horizontais)	Cria uma grade horizontal que não se estende a empenas ou degraus em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Excluindo empenas e degraus de uma grade de parede cortina na página 1436.
Polilinha (somente grades verticais)	Cria uma grade vertical a partir de uma polilinha que adiciona uma linha de grade para cada vértice da polilinha. Para obter mais informações, consulte Dividindo uma grade de parede cortina vertical em cada vértice Ao longo de uma polilinha na página 1438.

Machine Translated by Google

Depois de criar uma definição de divisão, você pode atribuir a definição a uma grade específica em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

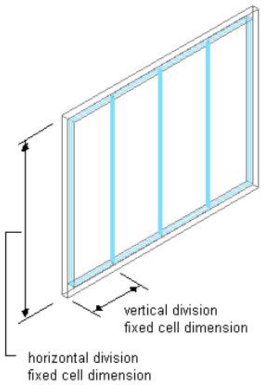
10 Quando terminar de criar as definições de divisão, clique em OK.

Especificando uma divisão com um tamanho fixo de célula

Use este procedimento para definir uma divisão que tenha um tamanho fixo para as células nela contidas. Nesse caso, o número de células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo da orientação da grade.

Ao especificar um tamanho de célula fixo em uma divisão de grade, você pode controlar como as células da grade se ajustam para acomodar qualquer espaço restante. Esse espaço ocorre se o comprimento (ou a altura) da parede cortina não puder ser dividido uniformemente pelo tamanho fixo da célula.

Especificando um tamanho fixo para células



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

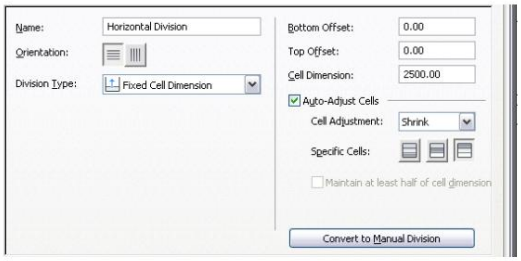
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou crie uma nova.

Machine Translated by Google

7 Em Tipo de divisão, selecione Dimensão de célula fixa.



8 Em Dimensão da célula, especifique um tamanho para as células.

Se você estiver definindo uma divisão vertical, a dimensão da célula é o comprimento da célula de montante a montante. Se você estiver definindo uma divisão horizontal, a dimensão da célula é a altura da célula.

9 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento em Deslocamento inicial/Deslocamento superior ou Deslocamento final/Deslocamento inferior. Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de parede cortina na página 1439.

DICA A largura do quadro é calculada como parte do tamanho da célula. Portanto, as células adjacentes ao quadro podem parecer de tamanho diferente das outras células. Se você não deseja que a largura do quadro seja incluída no tamanho da célula, especifique um deslocamento para a grade que seja igual à largura do quadro.

Quando você desenha uma parede cortina usando uma dimensão de célula fixa, geralmente há espaço extra entre a última célula em tamanho real e o final da parede cortina.

10 Ajuste as células para acomodar este espaço extra:

Se você quiser ...	Então ...
adicione o espaço às células da grade	selecione Auto-Ajustar Células, selecione Crescer para Ajuste de Célula e selecione as células específicas onde o espaço deve ser adicionado. Você pode selecionar qualquer combinação de células específicas.
remover o espaço das células da grade	selecione Células de ajuste automático, selecione Encolher para ajuste de célula e selecione as células específicas onde o espaço deve ser removido. Você pode

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	selecione qualquer combinação de células específicas.

11 Em Células específicas, selecione as células onde o espaço deve ser adicionado ou removido.

Você tem as seguintes opções:

ÿ Início da parede cortina ( ): Para uma divisão vertical, você pode adicionar ou remover espaço estranho da célula inicial da parede cortina. A célula inicial é determinada pela direção do desenho da parede cortina.

ÿ Meio vertical da parede cortina ( ): Se a parede cortina tiver um número ímpar de células verticais, a célula do meio é aumentada ou reduzida. Se a parede cortina tiver um número par de células verticais, as duas células intermediárias serão aumentadas ou reduzidas.

ÿ Fim da parede cortina ( ): Para uma divisão vertical, você pode adicionar ou remover espaço estranho da célula final da parede cortina. A célula final é determinada pela direção do desenho da parede cortina.

ÿ Parte superior da parede cortina ( ): Para uma divisão horizontal, você pode adicionar ou remover espaço estranho da célula superior da parede cortina.

ÿ Meio horizontal da parede cortina ( ): Se a parede cortina tiver um número ímpar de células horizontais, a célula do meio é aumentada ou reduzida. Se a parede cortina tiver um número par de células horizontais, as duas células intermediárias serão aumentadas ou reduzidas.

ÿ Parte inferior da parede cortina ( ): Para uma divisão horizontal, você pode adicionar ou remover espaço estranho da célula inferior da parede cortina.

Você pode selecionar várias opções aqui; por exemplo, você pode optar por adicionar espaço adicional às células inicial e final ou às células inicial, intermediária e final.

12 Clique em OK.

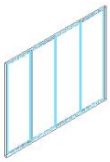
Machine Translated by Google

Como próximo passo, você atribuirá a definição de divisão a uma grade em um estilo de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

Especificando uma Divisão com um Número Fixo de Célula

Use este procedimento para definir um número específico de células em uma grade. Nesse caso, o tamanho das células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo de como a grade é dividida.

Em alguns casos, ao criar uma grade de parede cortina complexa, você pode querer começar com uma grade padrão com um número fixo de células e, posteriormente, ajustá-la manualmente. Você pode primeiro criar uma grade com números de células fixos e depois convertê-la em uma grade manual. Para obter informações sobre grades manuais, consulte Especificando uma divisão com células definidas manualmente na página 1435.


vertical divisions with four cells

horizontal divisions with three cells

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

7 Em Tipo de divisão, selecione Número fixo de células.

8 Especifique o número de células.

9 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento para Deslocamento inicial ou Deslocamento final.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de parede cortina na página 1439.

OBSERVAÇÃO Se você quiser ajustar o layout inicial com um número fixo de células, clique em Converter em divisão manual e edite a grade conforme descrito em Especificando uma divisão com células definidas manualmente na página 1435.

Machine Translated by Google

10 Clique em OK.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

Especificando uma divisão com células definidas manualmente

Use este procedimento para adicionar linhas de grade manualmente e especificar um deslocamento para cada uma quando precisar criar uma grade exclusiva que não se encaixe em nenhum dos outros tipos de divisão. Você também pode começar com uma grade de dimensão de célula fixa ou um número fixo de grade de células e, em seguida, ajustar manualmente as linhas de grade para atender às suas necessidades.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

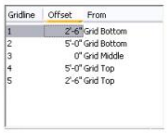
6 Selecione uma definição de divisão ou crie uma nova.

7 Selecione Manual para Tipo de divisão.

8 Clique em Adicionar linha de grade para inserir uma linha de grade. Insira quantas linhas de grade forem necessárias. Se precisar remover uma linha de grade, selecione-a na tabela e clique em Remover linha de grade.

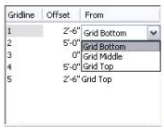
9 Em Deslocamento na tabela de linhas de grade, especifique uma distância de deslocamento para cada linha de grade.

Deslocamento da linha de grade



10 Em De na tabela de linhas de grade, selecione o local da grade a partir do qual a linha de grade é deslocada.

Deslocar linha de grade da opção



Machine Translated by Google

11 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento para Iniciar Deslocamento ou Deslocamento Final.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de parede cortina na página 1439.

12 Clique em OK.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

Excluindo empenas e degraus de uma grade de parede cortina

Se você estiver projetando uma parede cortina que tenha empenas na linha do telhado ou degraus na linha do piso, pode haver ocasiões em que você não deseja que a grade se estenda nessas áreas. Para definir sua parede cortina neste caso, você pode definir uma grade horizontal de célula única que exclui essas áreas e, em seguida, usar essa grade como ponto de partida para grades aninhadas. Para obter informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como adicionar degraus ou empenas à sua parede cortina, consulte Alterar a linha do telhado e a linha do piso de uma parede cortina na página 1542.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de divisão ou crie uma nova.

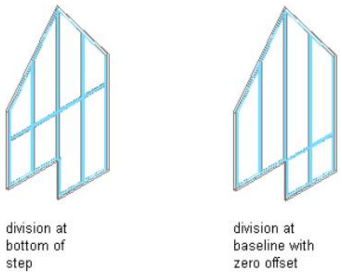
7 Selecione Horizontal para Orientação.

8 Selecione Linha de base/Altura da base para Tipo de divisão.

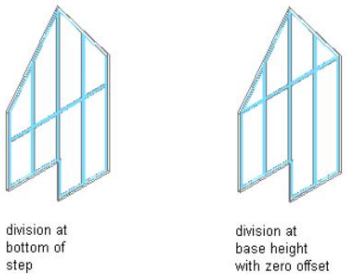
Machine Translated by Google

9 Selecione Dividir na linha de base ou Dividir na altura da base.

ÿ Dividir na linha de base: força uma divisão na linha de base para excluir passos da grade.



ÿ Dividir na altura da base: força uma divisão na altura da base para excluir empenas da grade.



10 Para compensar a divisão da linha de base, insira um número positivo para Deslocamento da linha de base.

11 Para compensar a divisão da altura da base, insira um valor positivo número para Deslocamento da Altura Base.

12 Clique em OK.

A grade resultante contém uma única célula horizontal. Para adicionar divisões adicionais, use grades aninhadas. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma parede cortina na página 1466.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

Machine Translated by Google

Dividindo uma grade de parede cortina vertical em cada vértice ao longo de um Polilinha

Se você criar uma parede cortina referenciando uma polilinha, poderá definir uma grade vertical para sua parede cortina colocando linhas de grade em cada vértice ao longo da polilinha.

1 Desenhe uma polilinha e use-a como uma curva de referência para criar uma cortina parede.

Para obter mais informações, consulte Criando uma parede cortina que faz referência a uma curva na página 1412.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

4 Selecione um estilo de parede cortina.

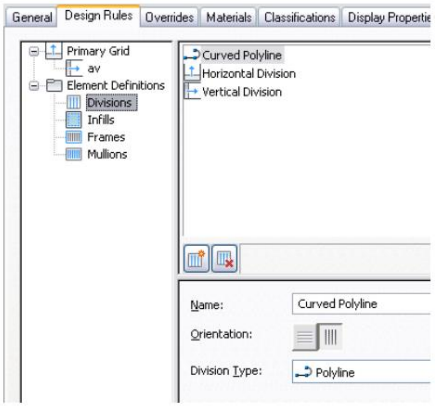
5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

7 Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

8 Selecione Vertical para Orientação.

9 Selecione Polilinha para Tipo de divisão.



10 Clique em OK.

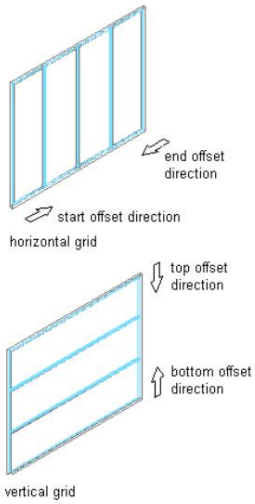
Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.

Machine Translated by Google

Especificando um deslocamento para uma grade de parede cortina

Por padrão, as células do grid são medidas a partir dos pontos inicial e final da linha de base da parede cortina (para divisões horizontais) ou da linha do piso até a linha do telhado (para divisões verticais). A largura do quadro da grade não é considerada no cálculo do tamanho da célula. Por exemplo, se você desenhar uma parede cortina com uma linha de base de 14' e uma moldura de 1' à esquerda e à direita e especificar um número fixo de células verticais, as células não aparecerão com o mesmo tamanho. A primeira e a última células aparecem menores porque incluem o quadro. Para tornar as células iguais em tamanho, desloque o início e o fim da grade pela largura do quadro.

Especificando as direções de deslocamento da grade



OBSERVAÇÃO Você pode deslocar a grade somente quando o tipo de divisão for Dimensão fixa da célula, Número fixo de células ou Manual.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de divisão ou crie uma nova.

7 Selecione Dimensão de Célula Fixa, Número Fixo de Células ou Manual para Tipo de Divisão.

Machine Translated by Google

8 Especifique um deslocamento para a grade.

Se você deseja especificar a distância entre …	Então …
o ponto inicial da linha de base da parede cortina e o início da primeira célula em uma grade horizontal	insira um valor para Deslocamento inicial.
o ponto final da linha de base da parede cortina e o final da última célula em uma grade horizontal	insira um valor para Deslocamento final.
a linha do piso da parede cortina e o início da célula inferior em uma grade vertical	insira um valor para Deslocamento inferior.
a linha do telhado da parede cortina e a célula superior em uma grade vertical	insira um valor para Deslocamento superior. o final da

9 Clique em OK.

Removendo uma definição de divisão de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para remover uma definição de divisão que você não precisa mais.
Você não pode remover uma definição de divisão quando ela está atualmente atribuída a uma grade. Além disso, você não pode remover a definição de divisão padrão, mas pode modificá-la.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

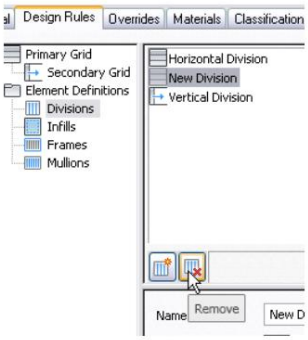
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de divisão que deseja remover.

Machine Translated by Google

7 Clique em Remover.

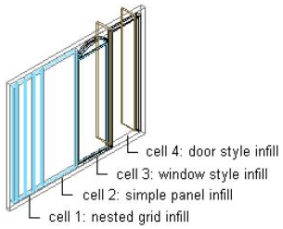


8 Clique em OK.

Definindo preenchimentos para células de parede cortina

Um preenchimento define o conteúdo de uma célula de parede cortina. Uma célula de parede cortina pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um polígono AEC, unidade de parede cortina, porta, janela ou estilo de montagem de porta/janela. Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.

Especificando preenchimentos diferentes



OBSERVAÇÃO Grades aninhadas e sem preenchimento são opções que você seleciona ao atribuir um preenchimento a uma célula. Essas opções não requerem definições de preenchimento. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma parede cortina na página 1466 e Removendo um preenchimento de uma célula de parede cortina na página 1472.

Você pode definir quantos preenchimentos precisar e, em seguida, usar atribuições de célula para especificar as células que usam cada preenchimento. Você pode modificar, conforme necessário, um preenchimento padrão

Machine Translated by Google

que é usado para todas as células não atribuídas. Para obter mais informações sobre atribuições de células, consulte Atribuição de definições a elementos de parede cortina na página 1461.

OBSERVAÇÃO Crie definições de preenchimento para um estilo de parede cortina específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a células de grade em paredes cortina desse estilo.

Materiais

Os estilos usam os materiais do estilo de objeto atribuído a cada painel. Por exemplo, se você especificar um preenchimento para usar o estilo de porta Padrão, os materiais desse preenchimento serão aqueles designados no estilo de porta. Painéis simples precisam de material atribuído no estilo de parede cortina.

Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos preenchimentos, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição de preenchimento.
Você pode então controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

Criando um preenchimento de painel para uma parede cortina

Use este procedimento para criar um preenchimento de painel simples para representar materiais básicos de revestimento na parede cortina, como um painel de parede de pedra, painel de concreto, painel de metal ou preenchimento de vidro.

Como as paredes cortina podem conter vários preenchimentos, é útil usar uma convenção de nomenclatura para preenchimentos de painel que indique a localização ou finalidade do preenchimento dentro da parede cortina. Por exemplo, L3-FL1- Stone Panel pode identificar um painel de pedra em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Clique em Novo preenchimento.

7 Digite um nome descritivo para o preenchimento.

8 Selecione Simple Panel como o tipo de preenchimento.

9 Especifique um alinhamento para o preenchimento.

Machine Translated by Google

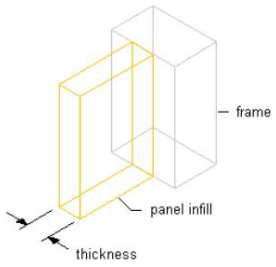
Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de parede cortina na página 1444.

10 Especifique um deslocamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de parede cortina na página 1445.

11 Especifique uma espessura para o painel.

Especificando a espessura do painel de preenchimento



12 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de preenchimento, você pode atribuí-la a qualquer célula em uma grade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.

Criando um preenchimento de estilo para uma parede cortina

Use este procedimento para criar um preenchimento de estilo para inserir objetos em uma parede cortina. Você pode inserir portas, janelas, montagens de porta/janela, unidades de parede cortina e polígonos AEC definindo um estilo específico desse objeto como um preenchimento.

DICA Depois de inserir um objeto em uma célula, você pode selecionar esse objeto independentemente da grade e acessar as opções de edição do objeto.

Como as paredes cortina podem conter vários estilos de objeto, é útil usar uma convenção de nomenclatura para preenchimentos de estilo que indique a localização ou finalidade do preenchimento dentro da parede cortina. Por exemplo, L3-FL1-Octagonal Window pode identificar uma janela octogonal em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Clique em Novo preenchimento.

7 Digite um nome descritivo para o preenchimento.

8 Selecione Estilo como o tipo de preenchimento.

O painel inferior direito muda para exibir uma visualização em árvore dos estilos de objeto disponíveis para inserção em uma parede cortina.

9 Selecione um estilo de objeto.

Existe um ícone único para cada tipo de estilo, por exemplo, a porta ícone de estilo e o ícone de unidade de parede cortina também exibidos . Esses ícones são ao lado do nome do preenchimento na parte superior da caixa de diálogo para ajudá-lo a identificar o tipo de preenchimento.

10 Especifique um alinhamento para o preenchimento. Para obter mais informações, consulte a próxima seção Especificando um alinhamento para um preenchimento de parede cortina na página 1444.

11 Especifique um deslocamento para o preenchimento. Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de parede cortina na página 1445.

12 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de preenchimento, você pode atribuí-la a qualquer célula em uma grade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.

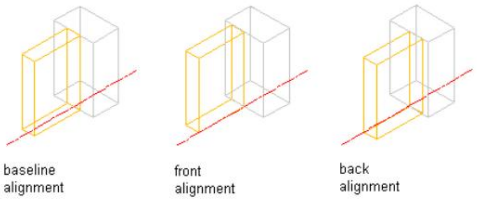
Especificando um alinhamento para um preenchimento de parede cortina

Use este procedimento para alinhar um preenchimento de modo que fique centralizado com a linha de base da parede cortina, na frente da linha de base ou atrás da linha de base. Na vista de planta, a frente de uma parede cortina (desenhada da esquerda para a direita) está abaixo da linha de base e a parte de trás está acima da linha de base.

OBSERVAÇÃO Para afastar o preenchimento da linha de base, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de parede cortina na página 1445.

Machine Translated by Google

Especificando alinhamentos de preenchimento



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione um preenchimento ou crie um novo.

7 Selecione um alinhamento: frontal, central ou posterior.

8 Clique em OK.

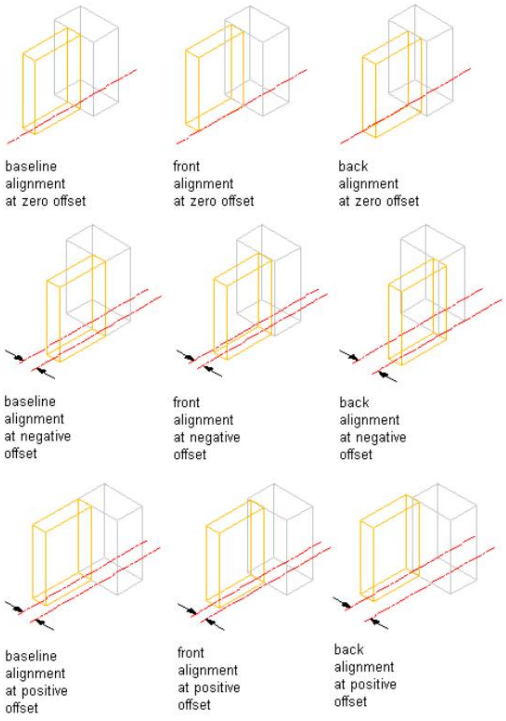
Especificando um deslocamento para um preenchimento de parede cortina

Use este procedimento para especificar um deslocamento para um preenchimento de parede cortina. Por padrão, os preenchimentos são centralizados na linha de base da parede cortina. Se o seu projeto exigir que o preenchimento seja alinhado com as arestas do quadro ou alguma outra parte da parede cortina, você pode especificar um deslocamento para o preenchimento.

Você também pode editar preenchimentos individuais baseados em estilo diretamente no desenho. O preenchimento selecionado tem alças Flip nas direções *X* e *Y* para que você possa alterar a orientação do preenchimento.

Machine Translated by Google

Especificando deslocamentos de preenchimento do painel



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione um preenchimento ou crie um novo.

7 Insira uma distância de deslocamento.

Na visualização Plano, os números positivos compensam o preenchimento acima da linha de base e os números negativos compensam o preenchimento abaixo da linha de base. O deslocamento também é afetado pelo alinhamento selecionado para o preenchimento.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo uma definição de preenchimento de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para excluir uma definição de preenchimento que você não precisa mais da lista de definições de preenchimentos. Você não pode remover uma definição de preenchimento quando ela está atualmente atribuída a uma célula. Além disso, você não pode remover a definição de preenchimento padrão, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover um preenchimento de uma célula, consulte Removendo um preenchimento de uma célula de parede cortina na página 1472.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

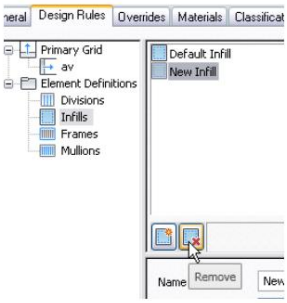
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione a definição de preenchimento desnecessária e clique em Remover.



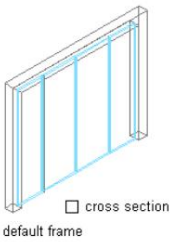
7 Clique em OK.

Definindo molduras de parede cortina

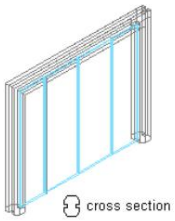
Todas as grades de parede cortina, incluindo a grade primária, podem ter definições de moldura.
A moldura da grade primária define as bordas externas da parede cortina. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade de parede cortina primária ou uma grade de parede cortina aninhada. Você pode definir um quadro especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil.

Machine Translated by Google

Especificando molduras padrão e com base em perfil



default frame



profile-based frame

Você cria definições de moldura para um estilo de parede cortina específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a molduras em paredes cortina desse estilo. Você pode criar quantas definições de quadro quiser e, em seguida, atribuir as definições aos quadros conforme necessário. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seu próprio quadro. Há uma definição de quadro padrão que você pode modificar e atribuir conforme necessário.
Os quadros não atribuídos não são exibidos. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de parede cortina na página 1475.

DICA Usando o Gerenciador de estilo, você pode copiar uma definição de montante e usá-la como uma definição de quadro. Selecione a definição do montante máximo e arraste-a para Molduras no painel esquerdo da guia Regras de projeto.

Materiais e propriedades de exibição para molduras

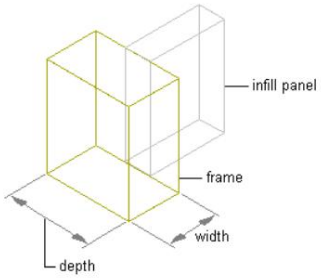
Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos quadros, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todos os quadros, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

Machine Translated by Google

Definindo uma moldura de parede cortina por largura e profundidade

Você pode definir um quadro especificando sua largura e profundidade. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade da parede cortina.

Especificando a largura e a profundidade do quadro



Como as paredes cortina podem conter vários estilos de objeto com molduras diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para molduras de grade que indique a localização ou finalidade da grade dentro da parede cortina. Por exemplo, L3-FL1- Metal Frame pode identificar uma estrutura de metal para uma grade de terceiro nível no Piso 1.

DICA Para remover a borda do quadro e ajustar o preenchimento para preencher o espaço ocupado pelo quadro, crie uma definição de quadro com largura e profundidade definidas como zero.
Em seguida, atribua essa definição à borda do quadro que deseja remover. Isso é necessário para que o preenchimento seja esquadrado, como seria para uma condição de vidrado de topo.
Para obter mais informações, consulte Removendo uma borda de quadro de uma parede cortina na página 1476.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 clique para criar uma nova definição de quadro.

7 Digite um nome descritivo para o quadro.

8 Especifique uma largura e profundidade para o quadro.

9 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para um quadro de parede cortina na página 1452.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de parede cortina na página 1475.

Criando um perfil para uma moldura de parede cortina

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma moldura de parede cortina. Você pode extrudar o perfil para criar uma moldura de parede cortina.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão da moldura da parede cortina. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1. **1** Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para a moldura da parede cortina resultante.
2. **2** Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.
3. **3** Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

   O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.
4. **4** Insira um nome para o perfil e clique em OK.

   Agora você pode usar o perfil como uma moldura de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de parede cortina usando um perfil na página 1450.

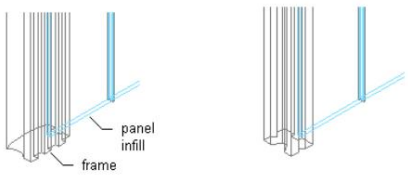
Definindo um quadro de parede cortina usando um perfil

Use este procedimento para criar uma definição de elemento de estrutura a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta em seu quadro, pode usar um perfil para definir arestas com curvas, entalhes ou qualquer outra forma que desejar.

Você também pode usar uma rotina de edição no local para criar um quadro a partir de um perfil. Para obter mais informações, consulte Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando edição no local na página 1506.

Machine Translated by Google

Dois exemplos de quadros baseados em perfil



NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1 Crie o perfil para a moldura.

Para obter informações sobre como criar perfis para molduras de parede cortina, consulte Criando um perfil para uma moldura de parede cortina na página 1450.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

4 Selecione um estilo de parede cortina.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

7 Clique em Novo quadro.

8 Insira um nome descritivo para o quadro.

9 Especifique uma largura e profundidade para a borda do quadro.

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central da aresta para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de perfil estão disponíveis apenas se você tiver perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade da borda do quadro, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil, selecione para espelhar ao longo do eixo X ou Y.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo para Rotação.

Machine Translated by Google

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para um quadro de parede cortina na página 1452.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de parede cortina na página 1475.

Especificando deslocamentos para um quadro de parede cortina

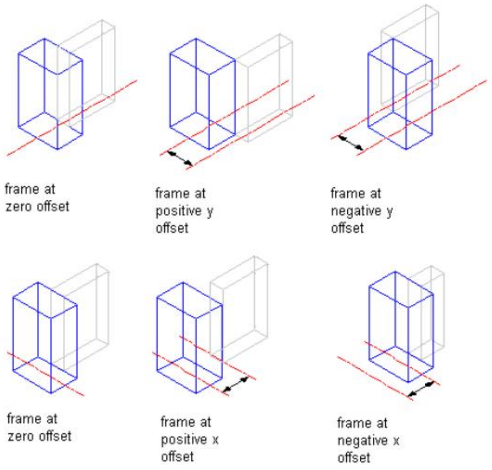
Use este procedimento para definir a distância que um quadro de parede cortina está da linha do piso, linha do telhado ou linha de base. Por padrão, as arestas externas do quadro se alinham com o início e o fim da linha do piso e com o início e o fim da linha do telhado. Quando você ajusta a largura do quadro, o quadro se expande para dentro.
No entanto, você pode usar deslocamentos para expandir ou contrair o quadro para longe desses limites padrão ou para deslocar o quadro para longe da linha de base na direção X ou Y.

Desvio	Descrição
x	O deslocamento X positivo move a borda do quadro para fora além da extremidade da parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move a borda do quadro para dentro em direção ao centro da parede cortina.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move a borda do quadro acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move o quadro abaixo da linha de base.
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga o quadro além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta o quadro. O começo O ponto para arestas verticais é a linha de base e o ponto inicial para arestas horizontais (desenhado da esquerda para a direita) é o lado esquerdo.
Fim	O deslocamento final negativo alonga o quadro além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta o quadro. O ponto final para arestas verticais é a altura da base e

Machine Translated by Google

Desvio	Descrição
	o ponto final das arestas horizontais (desenhadas da esquerda para a direita) é o lado direito.

Especificando deslocamentos de quadro nas direções x e y



DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma parede cortina, selecione a parede cortina. A alça Inverter direção é exibida próxima ao centro da parede cortina e aponta para o final da parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de moldura na lista.

7 Especifique uma distância de deslocamento para a borda do quadro.

8 Clique em OK.

Removendo uma Definição de Moldura de um Estilo de Parede Cortina

Use este procedimento para remover uma definição de quadro da lista de definições de quadro. Você não pode remover uma definição de quadro se ela estiver atualmente atribuída a uma borda de quadro, mas pode removê-la se estiver atribuída como uma substituição a uma borda de quadro. Em

Machine Translated by Google

Além disso, você não pode remover a definição de quadro padrão, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover uma borda de moldura, consulte Removendo uma borda de moldura de uma parede cortina na página 1476.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 Selecione a definição de moldura desnecessária.

7 Clique em Remover moldura.

8 Clique em OK.

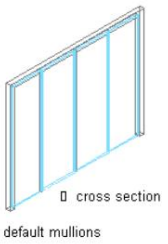
Definindo os montantes da parede cortina

Todos os eixos de parede cortina, incluindo o eixo primário, podem ter definições de montantes.
O montante da grade primária define as bordas externas da parede cortina.
Você pode definir os montantes especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil do qual o montante é extrudado.

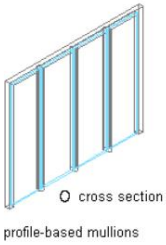
Como as paredes cortina podem conter vários eixos aninhados com montantes diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para montantes do eixo que indique o nível de cada eixo e a localização ou finalidade do eixo dentro da parede cortina.
Por exemplo, L3-FL1-Window Mullion pode identificar um montante para uma janela em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Machine Translated by Google

Especificando montantes padrão e baseados em perfil



default mullions



profile-based mullions

Você cria definições de montantes para um estilo de parede cortina específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a montantes em paredes cortina desse estilo. Você pode criar quantas definições de montantes desejar e, em seguida, atribuir as definições aos montantes conforme necessário. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seus próprios montantes. Há uma definição de montante padrão que você pode modificar conforme necessário e que é usada para quaisquer montantes não designados. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a montantes de parede cortina na página 1478.

DICA Usando o Gerenciador de estilo, você pode copiar uma definição de quadro e usá-la como uma definição de montante. Selecione a definição de estrutura e arraste-a para Mullions no painel esquerdo da guia Design Rules.

Materiais e propriedades de exibição para montantes

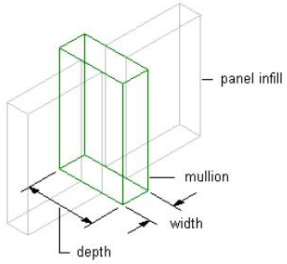
Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos montantes, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do montante principal padrão são aplicadas a todos os montantes, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição.
Você pode então controlar a exibição de cada definição de montantes independentemente.
Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

Machine Translated by Google

Definindo os montantes da parede cortina por largura e profundidade

Você pode definir montantes especificando uma largura e uma profundidade.

Especificando a largura e a profundidade do montante



DICA Para remover montantes para vidraça de topo, crie uma definição com largura e profundidade definidas como zero. Em seguida, atribua essa definição aos montantes que deseja remover. Para obter mais informações, consulte Removendo montantes de uma grade de parede cortina na página 1481.

---

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.
3. Selecione um estilo de parede cortina.
4. Clique na guia Regras de design.
5. No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.
6. Clique em Novo montante.
7. Insira um nome descritivo para o montante.
8. Especifique uma largura e profundidade para o montante.
9. Especifique os deslocamentos desejados.

   Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para os montantes de uma parede cortina na página 1459.
10. Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a montantes de parede cortina na página 1478.

Machine Translated by Google

Criando um perfil para montantes de parede cortina

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma definição de montante de parede cortina. Você pode extrudar o perfil para criar montantes a partir dele.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão do montante da parede cortina. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

1. Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para o montante da parede cortina resultante.
2. Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.
3. Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

   O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.
4. Insira um nome para o perfil e clique em OK.

   Agora você pode usar o perfil como um montante de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definindo os montantes de uma parede cortina usando um perfil na página 1457.

Definindo os montantes de uma parede cortina usando um perfil

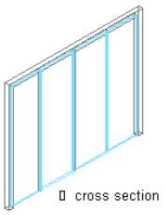
Use este procedimento para criar uma definição de elemento montante a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta para seus montantes, pode usar um perfil para definir montantes com curvas, entalhes ou qualquer outra forma.

Você também pode usar uma rotina de edição no local para criar um montante a partir de um perfil. Para obter mais informações, consulte Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando edição no local na página 1506.

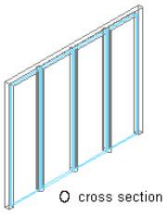
NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

Machine Translated by Google

Alinhamentos de preenchimento com montantes padrão e baseados em perfil



default mullions



profile-based mullions

1 Crie o perfil a ser usado para o montante.

Para obter informações, consulte Criando um perfil para montantes de parede cortina na página 1457.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

4 Selecione um estilo de parede cortina.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

7 Clique em Novo montante.

8 Digite um nome descritivo para o montante.

9 Especifique uma largura e profundidade para o montante.

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central do montante para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de perfil estão disponíveis apenas se você tiver perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Machine Translated by Google

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade do montante, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil, selecione X ou Y para Mirror In.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo de rotação para Rotação.

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para os montantes de uma parede cortina na página 1459.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a montantes de parede cortina na página 1478.

Especificando deslocamentos para montantes de uma parede cortina

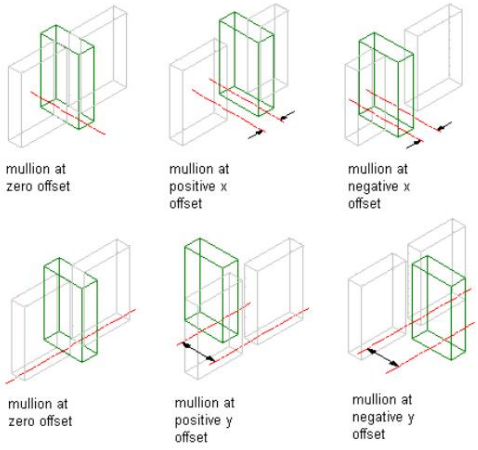
Use este procedimento para definir montantes que são deslocados do início ou fim da parede cortina para alongar ou encurtar a aresta ou deslocar na direção X ou Y para deslocar a aresta. Por exemplo, você pode querer representar o envidraçamento de topo deslocando os montantes para que fiquem atrás dos preenchimentos do painel de vidro.

Desvio	Descrição
x	Para montantes verticais, um deslocamento X positivo move os montantes em direção ao final do parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move os montantes em direção ao início do parede cortina. Para montantes horizontais, um deslocamento X positivo move os montantes em direção ao topo da parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move os montantes em direção ao inferior da parede cortina.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move os montantes acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move os montantes abaixo da linha de base. linha de base.

Machine Translated by Google

Desvio	Descrição
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga os montantes além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta os montantes.
Fim	O deslocamento final negativo alonga os montantes além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta os montantes.

Especificando deslocamentos de montantes nas direções x e y



DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma parede cortina, selecione a parede cortina. A alça Inverter direção é exibida próxima ao centro da parede cortina e aponta para o final da parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de montante na lista.

7 Especifique uma distância de deslocamento para X, Y, Início ou Fim.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo uma definição de montante de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para remover uma definição de montante da lista de definições de montantes.
Você não pode remover uma definição de montante se ela estiver atribuída a um montante, mas pode removê-la se estiver atribuída como uma substituição a um montante.
Além disso, você não pode remover a definição padrão do montante principal, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre a remoção de montantes entre células, consulte Remoção de montantes de uma grade de parede cortina na página 1481.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.
3 Selecione um estilo de parede cortina.
4 Clique na guia Regras de design.
5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.
6 Selecione a definição de montante desnecessário na lista.
7 Clique em Remover montante.
8 Clique em OK.

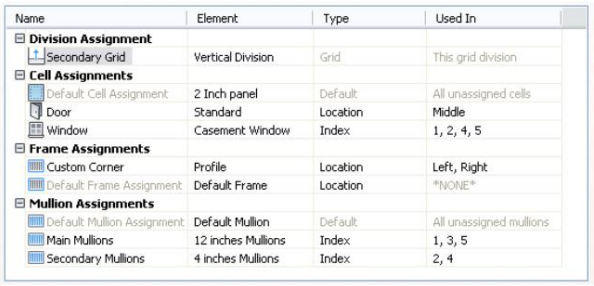
Atribuição de definições a elementos de parede cortina

Depois de criar definições de elemento para um estilo de parede cortina, você pode atribuir essas definições a cada um dos tipos de elemento de parede cortina: divisões, preenchimentos de células, molduras e montantes.

Por padrão, uma definição é atribuída a todos os elementos de um determinado tipo.
No entanto, você também pode atribuir definições a elementos individuais. Por exemplo, todas as células na grade recebem o preenchimento padrão. Você pode, no entanto, criar uma nova atribuição de célula, selecionar um preenchimento diferente e especificar as células para usar esse preenchimento.

Machine Translated by Google

lista de atribuições



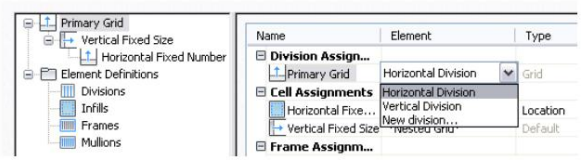
Name	Element	Type	Used In
Division Assignment			
Secondary Grid	Vertical Division	Grid	This grid division
Cell Assignments			
Default Cell Assignment	2 Inch panel	Default	All unassigned cells
Door	Standard	Location	Middle
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5
Frame Assignments			
Custom Corner	Profile	Location	Left, Right
Default Frame Assignment	Default Frame	Location	*NONE*
Mullion Assignments			
Default Mullion Assignment	Default Mullion	Default	All unassigned mullions
Main Mullions	12 inches Mullions	Index	1, 3, 5
Secondary Mullions	4 inches Mullions	Index	2, 4

Para obter mais informações sobre definições de elemento, consulte Criando definições de elemento para um estilo de parede cortina na página 1425.

Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina

Use este procedimento para atribuir uma divisão a uma grade de parede cortina. Uma divisão define a orientação da grade (se a direção das células da grade e montantes é horizontal ou vertical) e o tipo de divisão (número e tamanho das células).

Depois de definir uma divisão, você pode atribuí-la à grade primária ou a grades aninhadas. As grades aninhadas são criadas selecionando a grade aninhada como a atribuição da célula.
Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade à qual deseja atribuir uma divisão.

O nome da grade selecionada é exibido na tabela na linha Atribuição de divisão.

DICA Para renomear uma grade, selecione-a e clique em Renomear e insira um novo nome.

Machine Translated by Google

6 Clique na coluna Elemento dessa grade e selecione uma divisão definição da lista.

7 Clique em OK.

Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina

Um preenchimento define o conteúdo de uma célula de parede cortina. Uma célula de parede cortina pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um polígono AEC, unidade de parede cortina, porta, janela ou estilo de montagem de porta/janela. Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.

Atribuições de células

Uma atribuição de célula define a definição de preenchimento usada para as células. Você pode usar uma atribuição de célula para atribuir o mesmo preenchimento a todas as células ou pode criar várias atribuições de célula para atribuir diferentes preenchimentos a diferentes células.

Atribuições de célula

Cell Assignments			
Default Cell Assignment	2 Inch panel	Default	All unassigned cells
Door	Standard	Location	Middle
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5

Não atribua várias definições à mesma célula porque apenas a última definição atribuída à célula é usada.

Atribuição de célula padrão

A atribuição de célula padrão é usada por todas as células não atribuídas. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer tipo de preenchimento, mas não pode excluir a atribuição de célula padrão.

Você pode querer modificar a atribuição de célula padrão para usar a definição de preenchimento que ocorre com mais frequência em seu projeto. Quaisquer células não atribuídas a outros preenchimentos usam essa definição de preenchimento.

Materiais e propriedades de exibição de preenchimentos

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você atribua materiais aos preenchimentos criados ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. você pode então

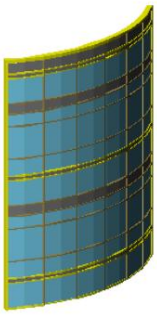
Machine Translated by Google

controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina

Cada grade de parede cortina é unidimensional com uma divisão horizontal ou vertical. Ao aninhar grades no estilo de parede cortina, você pode criar uma variedade de padrões, do simples ao complexo.

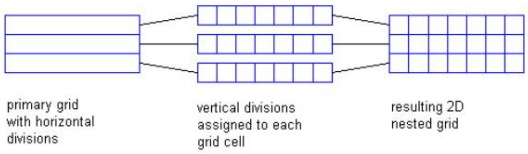
Exemplo de grades aninhadas



Grades Primárias Simples

Ao aninhar grades, você começa com uma grade primária. Cada célula na grade primária pode então ser preenchida com outra grade. Por exemplo, se sua grade principal for horizontal e tiver três células, você poderá aninhar uma grade vertical em cada célula horizontal para criar uma grade bidimensional (2D) simples. Esta é a configuração de aninhamento para o estilo de parede cortina padrão.

Especificando definições de divisão celular 1

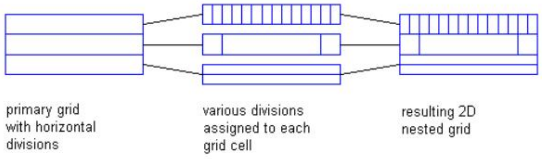


A ilustração anterior mostra todas as células na grade com a mesma atribuição de célula - uma divisão vertical. No entanto, cada célula em uma grade é independente e pode ter uma atribuição separada. Por exemplo, a ilustração a seguir mostra uma grade horizontal de três células com atribuições diferentes em cada célula. A célula inferior contém outra divisão horizontal, a célula do meio contém

Machine Translated by Google

divisões verticais de largura variável, e a célula superior contém divisões verticais de largura fixa.

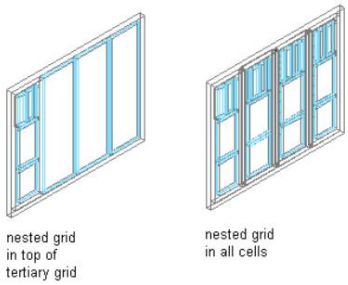
Especificando definições de divisão celular 2



Múltiplas grades aninhadas

Você pode continuar aninhando grades para criar vários níveis. Por exemplo, as ilustrações a seguir mostram o estilo de parede cortina padrão, que é uma grade bidimensional (2D) simples, com uma célula horizontal e três células verticais.
Outra grade é aninhada na primeira célula da grade secundária. Isso cria uma grade terciária. A ilustração final mostra as grades aninhadas atribuídas a todas as células.

Especificando uma sequência de grades aninhadas



Definindo grades aninhadas

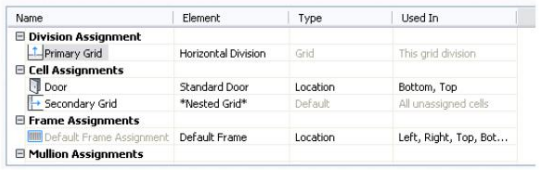
Você pode definir eixos aninhados usando a guia Regras de projeto da caixa de diálogo Propriedades de estilo de parede cortina. A árvore no painel esquerdo lista as grades. Há sempre uma grade primária. A grade primária pode ter uma ou mais grades secundárias. Cada grade secundária pode ter uma ou mais grades terciárias e assim por diante.

DICA Para criar rapidamente grades aninhadas em todas as células, altere a atribuição de célula padrão para grade aninhada. Se desejar vários níveis de aninhamento, certifique-se de alterar a atribuição de célula padrão para cada grade. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma parede cortina na página 1466.

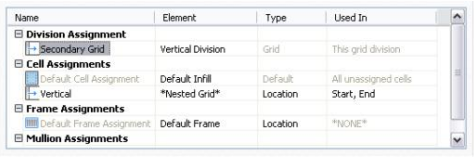
Cada grade tem suas próprias atribuições de célula. Você atribui células para conter outra grade, um preenchimento de painel ou um objeto como uma porta ou janela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.

Machine Translated by Google

Atribuições primárias de grade e célula



Grade secundária e atribuições de células



Criando uma grade aninhada em uma parede cortina

Use este procedimento para criar uma grade aninhada em uma parede cortina. Uma grade aninhada é uma grade dentro de uma grade. Cada grade aninhada tem sua própria divisão, atribuições de célula, estrutura e montantes. Por padrão, o quadro está desativado para grades aninhadas.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma grade aninhada.

6 Clique em Nova Atribuição de Célula.

Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

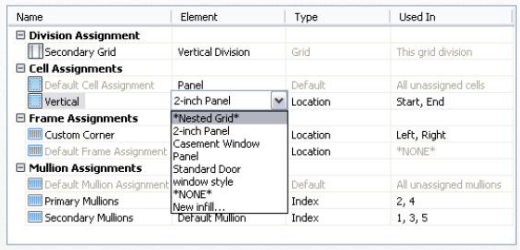
7 Selecione a atribuição da célula no quadro superior direito, clique com o botão direito e clique em Renomear e insira um nome descritivo.

8 Selecione Nested Grid na coluna Element.

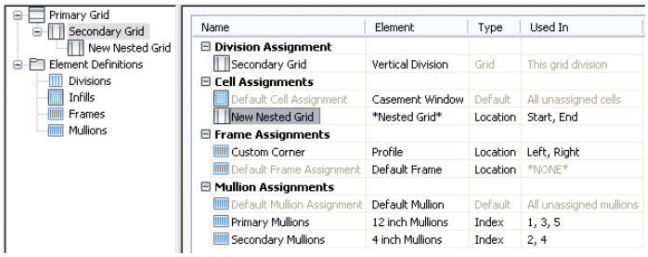
Uma nova grade é adicionada à lista de grades no painel esquerdo. Se você estiver editando a grade primária, a nova grade será adicionada no nível secundário. Se você estiver editando uma grade no nível secundário, a grade adicional será colocada no nível terciário e assim por diante.

Machine Translated by Google

Criando uma grade aninhada



Nova grade aninhada na árvore



OBSERVAÇÃO Para renomear uma grade, selecione-a no painel direito, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear e digite um novo nome.

9 Especifique as células para conter esta grade aninhada.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1472.

10 Clique em OK.

Inserção de uma porta, janela ou porta/janela em um

Célula de Parede Cortina

Use este procedimento para adicionar portas, janelas e montagens de porta/janela a uma parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma porta, montagem de janela ou porta/janela.

2 Selecione a parede cortina na qual inserir a porta, janela ou montagem porta/janela.

Machine Translated by Google

3 Selecione o marcador de célula da parede cortina para a célula na qual inserir porta, janela ou conjunto porta/janela.

A planilha Adicionar Preenchimento é aberta.

4 Selecione o método de inserção para a porta, janela ou porta/janela montagem:

Se você quiser...	**Então...**
adicione a porta, janela ou selecione Adicionar como atribuição de célula. montagem de porta/janela como uma atribuição de célula e tenha todas as paredes de cortina nós ing o mesmo estilo exibe o mesmo objeto adicionado em uma célula correspondente	
adicione a porta, janela ou selecione Adicionar como Substituição de Célula. montagem de porta/ janela exclusivamente para a parede cortina selecionada	

Se uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo selecionado já existir em seu desenho, Preenchimento existente será selecionado por padrão.

5 Selecione o tipo de preenchimento para porta, janela ou porta/janela montagem:

Se você selecionou...	**Então...**
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma	Clique OK.

Machine Translated by Google

Se você selecionou…	Então…
porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente, Preenchimento existente é selecionado por padrão.	
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela de um estilo diferente do que existe em seu desenho	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.
Adicione como substituição de célula e clique em OK. você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente e não modificar a borda da moldura ao redor do objeto	
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela de um estilo diferente do existente em seu desenho e não remover uma borda da moldura ao redor do objeto	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente e remover uma aresta da moldura ao redor do objeto	selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você selecionou…	Então…
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela de um estilo diferente do existente em seu desenho e remover uma borda da moldura ao redor do objeto	selecione Novo preenchimento e insira um nome para o objeto. Em seguida, selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.

6 Pressione *ENTER.*

Preenchendo uma célula de parede cortina com um painel simples

Use este procedimento para preencher uma célula de parede cortina com um painel simples. Painéis simples são geralmente usados para representar materiais básicos de revestimento na parede cortina, como um painel de parede de pedra ou um painel de concreto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

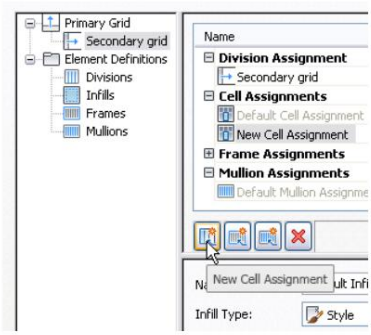
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja colocar uma preenchimento do painel.

6 Clique em Nova Atribuição de Célula.



Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

Machine Translated by Google

7 Selecione a atribuição da célula no painel superior direito, clique com o botão direito e clique em Renomear e insira um nome descritivo.

8 Em Elemento, selecione um preenchimento que defina um painel simples.

Se você não tiver um preenchimento de painel simples definido, selecione Novo preenchimento e defina um. Para obter mais informações, consulte Criando um preenchimento de painel para uma parede cortina na página 1442.

9 Especifique as células para conter este painel simples.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1472.

10 Clique em OK.

Inserindo um objeto em uma célula de parede cortina

Use este procedimento para inserir objetos, como unidades de parede cortina e polígonos AEC, em uma célula de parede cortina. As células da parede cortina podem conter esses objetos quando você cria definições de preenchimento que os utilizam. Para obter mais informações, consulte Criando um preenchimento de estilo para uma parede cortina na página 1443.

DICA Depois de inserir um objeto em uma célula, você pode selecionar esse objeto independentemente da grade, clicar com o botão direito do mouse e acessar as opções de edição do objeto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja inserir objetos.

6 Clique em Nova Atribuição de Célula.

Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Selecione a atribuição da célula no quadro superior direito, clique com o botão direito e clique em Renomear e insira um nome descritivo.

8 Selecione um preenchimento que usa um estilo de objeto.

9 Especifique as células para conter este objeto.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1472.

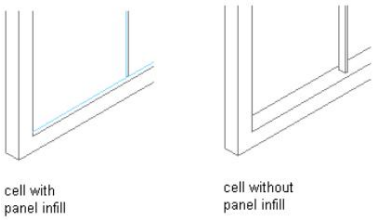
10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo um Preenchimento de uma Célula de Parede Cortina

Use este procedimento para remover o preenchimento de uma célula e deixar a célula vazia. Para fazer isso, use None como a definição de elemento. Usar Nenhum também remove quaisquer arestas de quadro que fazem fronteira com a célula, mas não afeta os montantes.

Removendo uma atribuição de preenchimento de uma célula



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade que contém as células que deseja atribuir a Nenhum.

6 Crie uma nova atribuição de célula ou selecione uma atribuição de célula existente.

7 Selecione NENHUM na coluna Elemento.

8 Especifique as células para conter o preenchimento Nenhum.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1472.

9 Clique em OK.

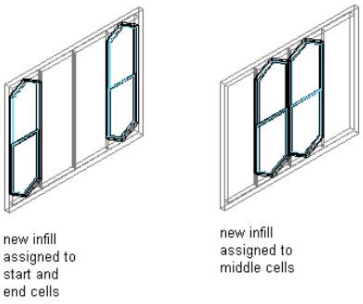
Especificando quais células de parede cortina usam uma atribuição de célula

Ao criar uma atribuição de célula, você precisa especificar as células na grade para usar essa atribuição. Existem duas opções para selecionar células:

ÿ Use Localização para inserir o preenchimento nas células iniciais, intermediárias ou finais de uma grade vertical ou nas células inferiores, intermediárias ou superiores de uma grade horizontal.
Se houver um número par de células (quatro ou mais), Meio refere-se às duas células no meio da grade.
Se houver um número ímpar de células (três ou mais), Meio refere-se a uma célula no meio da grade.

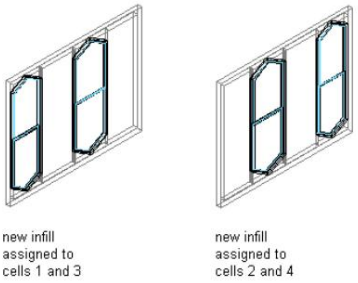
Machine Translated by Google

Especificando atribuições de células por localização



ÿ Use o índice para inserir o preenchimento em células específicas com base nos números das células. As células são numeradas do início ao fim ou de baixo para cima. Por exemplo, digitar 1, 3, 5 colocaria o preenchimento na primeira, terceira e quinta células.

Especificando atribuição de célula por índice



DICA Ao tentar determinar as atribuições de células em uma grade que possui células verticais e horizontais, é útil lembrar que cada uma dessas direções está, na verdade, em uma grade separada. Você pode ter uma grade vertical com uma grade horizontal aninhada ou vice-versa. Selecione cada grade separadamente para fazer atribuições de células.

Todas as células que não são atribuídas a uma atribuição de célula específica usam o preenchimento padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

Machine Translated by Google

6 No painel direito, selecione Local ou Índice para Tipo.

7 Selecione uma atribuição de célula:

Se você selecionar …	**Então …**
Localização	clique na coluna Usado em e clique no botão na extremidade direita da linha. Selecione as células que deseja usar esta atribuição e clique em OK.
Índice	digite os números das células separados por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, as células são numeradas do início ao fim e para grades horizontais, as células são numeradas de baixo para cima.

OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições a uma célula porque a última definição atribuída à célula é usada.

8 Clique em OK.

Removendo uma atribuição de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para remover atribuições de célula, atribuições de estrutura e atribuições de montantes de um estilo de parede cortina. Você não pode remover atribuições padrão, mas pode modificá-las para atender às suas necessidades.

OBSERVAÇÃO Cada grade requer uma atribuição de divisão. Portanto, você não pode remover a atribuição de divisão, embora possa alterar o elemento de divisão usado para a atribuição de divisão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade da qual deseja remover uma atribuição.

6 Selecione uma atribuição de célula, atribuição de estrutura ou atribuição de montante.

7 Clique em Remover atribuição.

Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Atribuição de definições a molduras de parede cortina

A moldura da parede cortina é representada pelas arestas externas da grade primária. Cada grade aninhada tem seu próprio quadro que é definido separadamente do quadro de grade principal. Por padrão, os quadros de grades aninhadas são desativados. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Atribuições de quadro

Uma atribuição de quadro define a definição de quadro que é usada por cada borda de quadro. Você pode usar uma atribuição de quadro para atribuir a mesma definição a todas as quatro arestas do quadro ou pode criar várias atribuições de quadro para atribuir diferentes definições a diferentes arestas do quadro. As arestas não atribuídas não são exibidas.

Não atribua várias definições à borda do quadro porque apenas a última definição atribuída à borda é usada.

Atribuição de quadro padrão

Há uma atribuição de moldura padrão e você pode selecionar as bordas da moldura às quais ela se aplica. Você pode modificar a atribuição padrão para usar qualquer definição de estrutura, mas não pode excluir a atribuição de estrutura padrão.

Materiais e propriedades de exibição de molduras

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todas as bordas do quadro, a menos que você atribua materiais à definição do quadro ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

Adicionando uma nova atribuição de moldura a uma parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma atribuição de moldura a uma parede cortina. Para atribuir diferentes definições a diferentes arestas de quadro, você precisa de várias atribuições de quadro.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

Machine Translated by Google

3 Selecione um estilo de parede cortina.

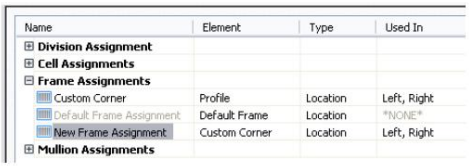
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de quadro.

6 Clique em Nova atribuição de quadro.

Uma nova atribuição de quadro é exibida na lista de atribuições de quadro.

Nova atribuição de quadro



7 Selecione a atribuição do quadro no painel direito, clique com o botão direito do mouse e clique Renomeie e insira um nome descritivo.

8 Selecione uma definição de moldura na coluna Elemento.

9 Especifique os lados da moldura para usar esta atribuição de moldura.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais arestas de parede cortina usam uma atribuição de moldura na página 1477.

10 Clique em OK.

Removendo uma borda de moldura de uma parede cortina

Use este procedimento para remover uma borda de quadro de uma parede cortina. Existem três maneiras de remover uma borda do quadro:

ÿ Defina a largura e a profundidade da borda como zero

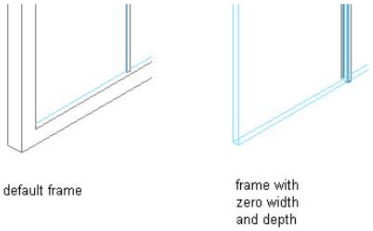
ÿ Deixe a aresta não atribuída

ÿ Especifique Nenhum como uma substituição para a atribuição de borda

Os dois primeiros métodos removem a borda do quadro e expandem os preenchimentos adjacentes no espaço ocupado pela borda.

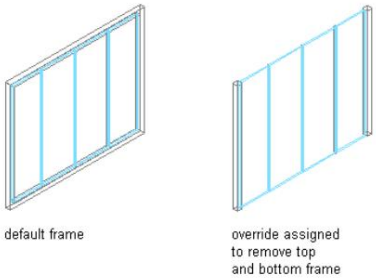
Machine Translated by Google

Especificando uma largura de quadro e profundidade de zero



Ao especificar Nenhum como uma substituição, a borda do quadro não é exibida, mas o preenchimento adjacente não é expandido no espaço ocupado pela borda.

Substituindo uma definição de borda de quadro



Para obter informações sobre como definir a largura e a profundidade como zero, consulte Definindo uma moldura de parede cortina por largura e profundidade na página 1449.

Para obter informações sobre como deixar a borda sem atribuição, consulte Especificando quais bordas de parede cortina usam uma atribuição de moldura na página 1477.

Para obter informações sobre como substituir a aresta, consulte Substituir molduras e montantes da parede cortina na página 1503.

Especificando quais arestas de parede cortina usam uma atribuição de quadro

Use este procedimento para especificar arestas que usam uma atribuição de moldura. Ao criar uma atribuição de quadro, você precisa especificar as arestas do quadro para usar essa atribuição.

As bordas do quadro que não são atribuídas a uma definição de quadro não são exibidas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

Machine Translated by Google

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

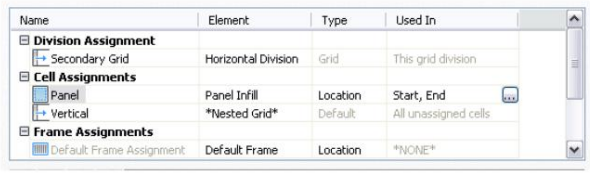
5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Selecione uma atribuição de quadro.

A localização é a única maneira de especificar as bordas do quadro.

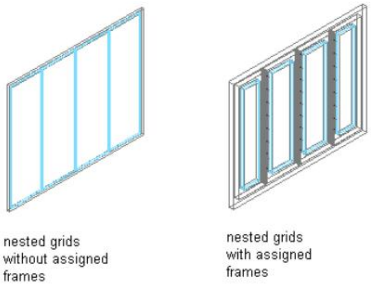
7 Clique na coluna Usado em e, em seguida, clique no botão [...] na extremidade direita da linha.

Especificando o local do quadro



8 Selecione as arestas que deseja usar com esta atribuição - Esquerda, Direita, Superior ou Inferior - e clique em OK.

Atribuindo quadros a grades aninhadas



Não atribua várias definições à mesma borda do quadro porque apenas a última definição atribuída à borda é usada.

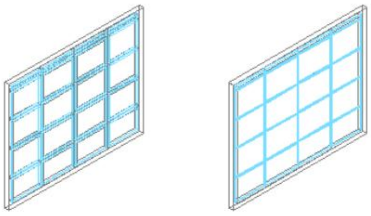
9 Clique em OK.

Atribuição de definições para montantes de parede cortina

Os montantes de uma parede cortina são as bordas entre as células da grade. A grade primária e cada grade aninhada possuem montantes que são definidos separadamente das outras grades. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Machine Translated by Google

Atribuir montantes a uma grade aninhada



Atribuições de montantes

Uma atribuição de montante define a definição usada por cada montante. Você pode usar uma atribuição para definir todos os montantes ou pode criar várias atribuições e atribuir diferentes definições a diferentes montantes em qualquer grade.

Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

Atribuição de montante padrão

Há uma atribuição de montantes padrão usada por todos os montantes não atribuídos. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer definição de montante, mas não pode excluir a atribuição padrão de montante.

Adicionando uma nova atribuição de montante a um estilo de parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

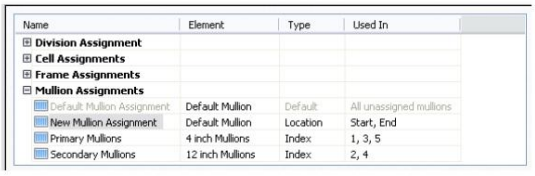
5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de montante.

6 Clique em Nova atribuição de montante adicional.

Uma nova atribuição de montantes é exibida na lista de atribuições de montantes.

Machine Translated by Google

Nova atribuição de montante



7 Selecione a atribuição do montante, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear e, a seguir, insira um nome descritivo.

8 Selecione uma definição de montante na coluna Elemento.

9 Especifique os montantes para usar esta atribuição.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes de parede cortina usam uma atribuição na página 1480.

10 Clique em OK.

Especificando quais montantes de parede cortina usam uma atribuição

Ao criar uma atribuição de montantes, você precisa especificar os montantes na grade para usar essa atribuição. Há duas opções para selecionar montantes:

ÿ Use Localização para atribuir uma definição aos montantes iniciais, intermediários ou finais de uma grade vertical ou aos montantes inferior, intermediário ou superior de uma grade horizontal. Se houver um número par de montantes (quatro ou mais), Médio refere-se aos dois montantes no meio da grade. Se houver um número ímpar de montantes (três ou mais), Médio refere-se a um montante no meio da grade.

ÿ Use o índice para atribuir uma definição a montantes específicos com base em montantes números. Os montantes são numerados do início ao fim ou de baixo para cima. Por exemplo, digitar 1, 2, 3 atribuiria a definição ao primeiro, segundo e terceiro montantes.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Crie uma nova atribuição de montantes ou selecione uma atribuição existente.

Machine Translated by Google

7 Selecione Localização ou Índice para Tipo.

8 Selecione uma atribuição de célula.

Se você selecionou …	**Então …**
Localização	clique na coluna Usado em e clique no botão na extremidade direita da linha. Selecione as células que deseja usar esta atribuição de célula e clique em OK.
Índice	insira os números do montante separado por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, montantes são numerados do início ao fim e, para grades horizontais, os montantes são numerados de baixo para cima.

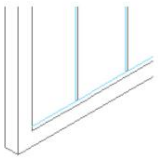
OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

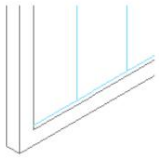
9 Clique em OK.

Quaisquer montantes que não são atribuídos a uma atribuição de montante específico usam a definição padrão de montantes.

Removendo montantes de uma grade de parede cortina

Use este procedimento para remover um montante da parede cortina. Você pode criar uma definição de montante cuja largura e profundidade da aresta sejam zero. Os preenchimentos adjacentes se expandem para preencher o espaço ocupado pelo montante. Esta é uma maneira eficaz de representar o envidraçamento de topo.





1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja remover um montante.

6 Crie uma nova atribuição de montante e insira **0** (zero) para a largura e profundidade.

Para obter mais informações, consulte Definindo montantes de parede cortina por largura e profundidade na página 1456.

7 Em Atribuições de montantes, selecione a definição de montantes que você criado para qualquer aresta de célula de qualquer atribuição de montante, onde você deseja remover os montantes.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes de parede cortina usam uma atribuição na página 1480.

8 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de parede cortina

Uma parede cortina consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Ao atribuir materiais a um estilo de parede cortina, você atribui um material a cada componente de exibição da parede cortina. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura e um material de vidro à inserção de vidro. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de parede cortina, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de parede cortina.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies do objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Machine Translated by Google

Materiais de parede cortina e componentes de exibição A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de parede cortina nas vistas especificadas.

Componente de parede cortina	Componente de material
Planeje, Planeje com Alto Detalhe, Planeje com Baixo Detalhe, Plano Rastreado e Refletido	
Definições de quadro	Linha de trabalho
Definições de montantes	Linha de trabalho
Definições de Preenchimento	Linha de trabalho
Hachura de definições de quadro	Linha de trabalho
Hachura de definições de montantes	Linha de trabalho
Hachura de Definições de Preenchimento	Linha de trabalho
Modelo	
Quadro	Corpo 3D
montante	Corpo 3D
preencher	Corpo 3D

Atribuir materiais a um estilo de parede cortina

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de parede cortina. Ao atribuir um material a um componente de parede cortina, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da parede cortina. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, a estrutura, montante e preenchimento são componentes físicos de uma parede cortina. O marcador de célula é um componente simbólico.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de parede cortina, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de parede cortina conforme descrito em Especificando a exibição de paredes cortina na página 1484.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar, selecione o valor para Definição de material e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

11 Clique em OK.

Especificando a exibição de paredes cortina

A exibição de uma parede cortina depende da direção a partir da qual você visualiza a parede cortina. Na visualização Plan, o objeto da parede cortina é exibido como linhas paralelas com vértices marcando as linhas de grade, como um arquiteto normalmente desenharia uma parede cortina. Em vistas isométricas 3D, o objeto da parede cortina é exibido como apareceria no mundo real, com superfícies mostrando comprimento, espessura e altura. Você controla o que deseja exibir em cada exibição específica.

Machine Translated by Google

Definições de elementos e componentes de exibição personalizados

Por padrão, a exibição de todos os preenchimentos, molduras e montantes é controlada pelas propriedades de exibição do preenchimento padrão, da moldura padrão e dos montantes padrão. No entanto, você pode adicionar definições de elementos individuais como componentes com propriedades de exibição separadas. Por exemplo, se você definir dois preenchimentos chamados painel de pedra e painel de vidro, por padrão, ambos serão controlados pelas propriedades de exibição de preenchimento padrão. No entanto, você pode adicionar cada definição como um novo componente de exibição e, em seguida, controlar as propriedades de exibição separadamente.

OBSERVAÇÃO O nome do componente na caixa de diálogo Custom Display Component deve corresponder ao nome da definição do elemento na guia Design Rules. Caso contrário, a definição do elemento não será exibida corretamente.

Para obter mais informações sobre o sistema de exibição, consulte Sistema de exibição na página 777.

Materiais e propriedades de exibição

Você pode usar materiais para controlar a exibição de preenchimentos, molduras e montantes padrão e personalizados. Ao atribuir materiais às definições de elemento criadas, você não precisa definir essas definições como componentes de exibição personalizados. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de parede cortina na página 1482.

Adicionando definições de elemento de parede cortina como componentes de exibição

Use este procedimento para adicionar definições de elemento de parede cortina. Antes de poder controlar as propriedades de exibição de elementos de parede cortina de acordo com a definição atribuída ao elemento, você deve criar componentes de exibição para cada definição de elemento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

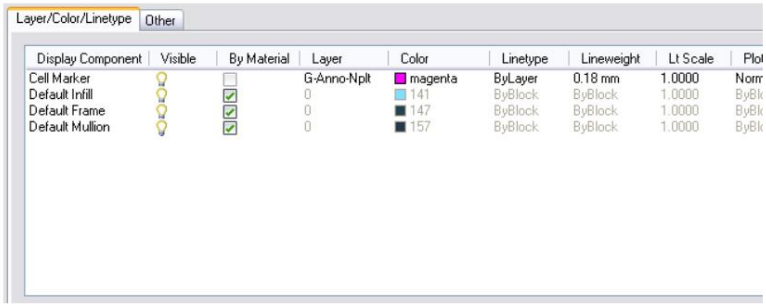
5 Selecione Modelo como a representação de exibição.

6 clique .

A lista padrão de componentes inclui apenas os três elementos básicos e marcadores de célula.

Machine Translated by Google

Componentes de exibição do modelo padrão para paredes cortina



7 Clique na guia Outro e, em seguida, clique em Adicionar.

8 Selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante para Tipo de componente.

9 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar elemento e selecione um elemento na lista.

10 Clique em OK.

11 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

A definição de elemento incluída é exibida na lista de componentes.

12 Clique na guia Outro para continuar adicionando definições de elemento ou clique em OK duas vezes.

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um estilo de parede cortina:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por Material

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer.

6 Clique em Substituição de estilo.

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura para componentes de um estilo de parede cortina

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um estilo de parede cortina. A hachura da parede cortina é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

6 Clique na guia Hachura.

7 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

8 Especifique a hachura para o componente:

Se você quiser especificar…	Então …
um padrão de hachura que está disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.

Machine Translated by Google

Se você quiser especificar …	Então …
eclosão única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e clara Hachura Dupla.
eclosão dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

9 Clique em OK.

10 Clique na configuração para Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique na configuração para Ângulo e insira o ângulo para o padrão.

12 Clique na configuração para Orientação e especifique como a hachura é orientado:

Se você deseja orientar a incubação …	Então …
ao objeto, independentemente do objeto selecionado. rotação do jato	
ao Sistema de Coordenadas Mundiais	selecione Global.

13 Clique em OK duas vezes.

Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma cortina Parede

Pode haver instâncias em que um preenchimento, moldura ou montante requer um gráfico personalizado bidimensional (2D) ou tridimensional (3D). Por exemplo, você pode precisar de uma treliça 3D altamente detalhada como montantes ou uma luminária decorativa aplicada a um preenchimento. Em casos como esses, você pode criar um bloco personalizado, adicionar um componente de exibição com o bloco anexado e associar esse componente a uma definição de elemento. Quando você atribui essa definição a um elemento, o bloco também é exibido.

1 Desenhe seu componente personalizado e salve-o como um bloco.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos.

Machine Translated by Google

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

4 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Clique em Adicionar.

9 Selecione Infill, Frame ou Mullion como o tipo de elemento.

10 Selecione o elemento específico da lista.

11 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

12 Especifique a exibição do elemento: **Se você**

deseja …	**Então …**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de parede cortina associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento da parede cortina de modo que ambos Estão exibidas	desmarque Substituir gráficos.

13 Clique em Selecionar bloco e selecione o bloco personalizado que você criou.

14 Clique em OK.

15 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado:

Se você quiser …	**Então …**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
especifique como o bloco é inserido na grade nas direções X, Y e Z	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.
espelhar o bloco	determinar se ele deve espelhar no direção X, Y ou Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

16 Clique em OK três vezes.

Machine Translated by Google

Criando planos de corte para uma parede cortina

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um estilo de parede cortina. As propriedades de exibição do plano de corte se aplicam apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para visualizar melhor os elementos de uma parede cortina na vista de planta, você pode criar planos de corte. O plano de corte principal é onde a embalagem retrátil e a hachura são aplicadas. A exibição da planta mostra os componentes e objetos na parede à medida que são exibidos na altura de cada plano de corte.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Plano e clique em .

OBSERVAÇÃO A guia Cut Plane é exibida apenas em algumas representações de exibição, como Plan.

6 Clique na guia Plano de corte para definir o plano de corte a ser exibido em cada representação de exibição para o estilo de parede cortina.

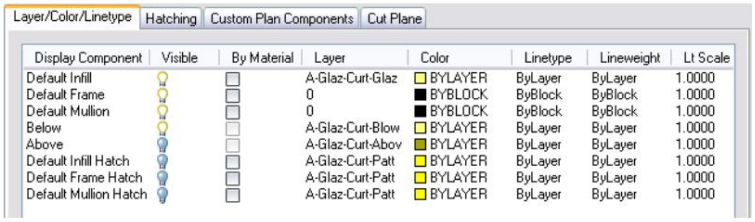
7 Insira um valor para Altura do plano de corte para especificar o plano de corte no qual a hachura tem efeito.

8 Para definir especificamente um plano de corte, clique em Adicionar e insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura inferior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Abaixo do plano de corte na guia Camada/Cor/Tipo de linha.
a uma altura superior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Plano de corte acima na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Machine Translated by Google

Componentes abaixo e acima



Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

9 Clique em OK duas vezes.

Definindo um estilo de parede cortina como delimitador para espaços associativos

Use este procedimento para definir um estilo de parede cortina que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de parede cortina é definido como delimitador, por padrão, todas as paredes cortina que têm o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo.
Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de parede cortina em uma parede cortina individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de parede cortina.

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de parede cortina

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de parede cortina. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo de parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da parede cortina, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas de texto e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Usando substituições em paredes cortina

As paredes cortina são objetos geometricamente complexos que geralmente possuem um grande número de elementos diferentes, como molduras, painéis e preenchimentos de janelas. As configurações para esses elementos são definidas no estilo da parede cortina e podem ser modificadas usando o Gerenciador de estilo. No entanto, há casos em que modificar uma parede cortina diretamente na tela é mais adequado:

ÿ Você deseja adicionar moldura personalizada ou arestas de montante a uma parede cortina e precisa de feedback visual direto.

ÿ Você deseja criar uma substituição, como um preenchimento mesclado ou um painel irregular forma em apenas um local específico na parede cortina.

ÿ Você deseja experimentar visuais diferentes sem precisar alterar o estilo da parede cortina para cada ideia imediatamente.

Machine Translated by Google

Ao terminar as edições na tela, você tem três opções:

ÿ aplique as sobreposições à parede cortina que você editou.

ÿ salvar as substituições no estilo de parede cortina atual.

ÿ criar um novo estilo para as substituições.

As substituições que você pode definir incluem atribuir uma definição diferente a uma célula, estrutura ou montante principal selecionado e atribuir um perfil a uma estrutura ou aresta do montante principal. Observe que a definição ou perfil já deve existir no desenho atual antes que você possa usá-lo como uma substituição. Por exemplo, se você deseja substituir uma célula que possui um preenchimento de painel simples por um preenchimento de janela octogonal, você deve primeiro definir o estilo de janela (octogonal) como um preenchimento válido no estilo de parede cortina. Da mesma forma, se você deseja substituir uma atribuição de aresta de quadro ou montante na parede cortina, o estilo de parede cortina deve conter o perfil de aresta como uma definição de quadro ou montante.

OBSERVAÇÃO Não é possível modificar uma definição usando o método Override. Para obter informações sobre como modificar as definições, consulte Modificando definições de elemento para estilos de parede cortina na página 1520.

As substituições não afetam as regras de projeto para o estilo de parede cortina. No entanto, você pode transferir substituições para um estilo de parede cortina se desejar que todas as paredes cortina desse estilo tenham as mesmas substituições.

Você pode visualizar uma lista de substituições atualmente atribuídas a uma parede cortina na guia Substituições da caixa de diálogo Propriedades da parede cortina. Para obter mais informações, consulte Removendo substituições de parede cortina na página 1520.

OBSERVAÇÃO As substituições também são listadas na guia Substituições da caixa de diálogo Propriedades de estilo de parede cortina.

Substituindo preenchimentos de parede cortina

Os preenchimentos de célula de uma parede cortina são definidos no estilo de parede cortina. Você pode, no entanto, criar substituições para esses preenchimentos nas células. Por exemplo, você pode querer uma fileira de janelas deslizantes para a fachada do primeiro andar. Em uma posição específica, no entanto, você deseja uma janela de vidro fosco. Nesse caso, você definiria a linha de janelas deslizantes no estilo de parede cortina e substituiria o estilo de preenchimento em uma célula específica por uma janela de vidro fosco.

Os preenchimentos de parede cortina podem consistir em painéis simples, objetos como janelas ou portas ou grades aninhadas. Você pode trocar um preenchimento por outro, mesclar células ou remover

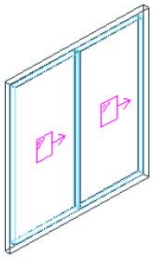
Machine Translated by Google

o quadro de um preenchimento completamente. Isso seria útil se você adicionar uma porta a uma célula da grade e quiser remover o quadro inferior dessa célula.

Ativando marcadores de células

Use este procedimento para ativar os marcadores de célula para cada célula de grade em uma parede cortina. Os marcadores de célula devem estar ativados para selecionar células individuais e fazer alterações nelas.

Visualizando Marcadores de Células



1. Selecione a parede cortina para a qual deseja criar um preenchimento sobrepor.
2. Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Mostrar marcadores de preenchimento .

Mesclando células de parede cortina

Use este procedimento para mesclar duas células de parede cortina.

OBSERVAÇÃO Para mesclar células de parede cortina, os marcadores de célula precisam estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de célula, consulte Ativar marcadores de célula na página 1494.

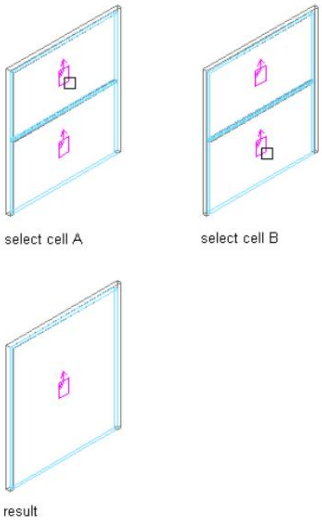
Você só pode mesclar células adjacentes umas às outras.

Na maioria dos casos, você mescla células com o mesmo tipo de preenchimento. A célula mesclada é então do mesmo tipo que as células originais. Por exemplo, se você mesclar dois preenchimentos de painel sólido, a célula mesclada resultante também terá um preenchimento de painel sólido. Em alguns casos, entretanto, você pode querer mesclar duas células que possuem diferentes tipos de preenchimento. Nesse caso, o tipo de preenchimento da primeira célula selecionada é usado para a célula mesclada. Por exemplo, se você deseja mesclar uma célula com um preenchimento de painel simples e uma célula com um preenchimento de janela e selecionar primeiro a célula com o painel simples

Machine Translated by Google

durante o comando de mesclagem, a célula mesclada contém um preenchimento de painel simples, não uma janela. Se você selecionar as duas células na ordem oposta, a célula mesclada conterá uma janela e nenhum preenchimento de painel simples.

Mesclando duas células



1 Selecione a parede cortina na qual deseja mesclar duas células.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Preenchimento ÿ Mesclar.

3 Selecione a primeira célula a ser mesclada.

4 Selecione a segunda célula a ser mesclada.

As células são mescladas em uma.

5 Especifique onde deseja salvar a substituição da parede cortina:

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …	
apenas nesta parede de cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina. Para obter informações sobre como re mover uma substituição de uma cortina parede, consulte Removendo sobreposições de parede cortina na página 1520.
para um estilo de parede cortina	selecione a parede cortina e clique em Guia Parede cortina ÿ Modificar panorâmica

Machine Translated by Google

Se você quiser salvar o excesso- …	Então … cavalgue
	el ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

6 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de parede cortina, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Em seguida, decida em qual estilo de parede cortina deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso- …	Então … cavalgue
ao estilo atual da parede cortina	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma mesclagem de células, apenas a caixa de seleção Transfer Merge Operations to Style estará ativa. Se você também criou outras sobreposições, como uma nova atribuição de célula ou uma sobreposição de borda de quadro ou montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições para o estilo, marque suas caixas de seleção também.
para um novo estilo de parede cortina	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para a nova parede cortina estilo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser salvar o excesso- …	Então … cavalgue
	OBSERVAÇÃO Se você criou apenas uma mesclagem de células, apenas a caixa de seleção Transfer Merge Operations to Style estará ativa. Se você também criou outras sobreposições, como uma nova atribuição de célula ou uma sobreposição de borda de quadro ou montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

OBSERVAÇÃO Se não quiser salvar a sobreposição de volta para um estilo, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de parede cortina na página 1520, mas não são salvas de volta em um estilo de parede cortina.

Edição no local de células de parede cortina

Use este procedimento para editar células de parede cortina usando edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar células individuais, compartimentos, colunas ou grades aninhadas da parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na parede cortina ou no estilo da parede cortina.

1 Selecione uma parede cortina na qual deseja editar células com edição.

2 Especifique o modo no qual editar a parede cortina: **Se você deseja**

editar …	**Então …**
esta instância da parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

Machine Translated by Google

Se você quiser editar …	Então …
o estilo da parede de cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a parede cortina.

3 Clique na alça Editar grade.

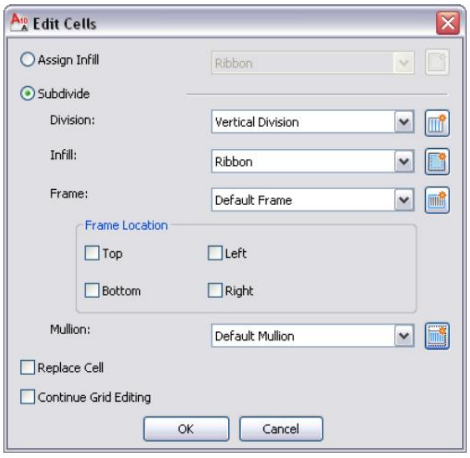
4 Digite **c** (Célula) e pressione ENTER.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione as células individuais, bay, coluna ou grade aninhada para modificar a atribuição da célula passando o mouse sobre uma célula ou pressionando TAB e pressione *ENTER*.

Pressione CTRL para selecionar várias células, compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

A planilha Editar Células é exibida.



Machine Translated by Google

6 Edite a célula para a grade selecionada:

Se você quiser…	Então…
atribuir um preenchimento às células selecionadas	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Desmarque Substituir célula e clique em OK.
substitua as células selecionadas por um novo preenchimento	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Selecione Substituir célula e clique em OK.
criar e atribuir um novo preenchimento às células selecionadas	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.
dividir as células selecionadas com divisões, preenchimentos ou molduras	selecione Subdivisão.
selecione uma divisão para o células subdivididas	selecione uma definição de divisão.
criar e atribuir uma nova divisão ao selecionado células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de parede cortina na página 1462.
selecione um preenchimento para o células subdivididas	selecione uma definição de preenchimento.
criar e atribuir um novo preenchimento ao subdividido células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de parede cortina na página 1463.
selecione uma definição de quadro para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição do quadro e clique em OK.
especifique a localização dos quadros na grade cre	selecione Top, Bottom, Left, Right para Frame Location e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
depois que a célula é sub dividido	
criar e atribuir uma nova definição de quadro para o nova grade criada após a célula ser subdividida	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma parede cortina na página 1475.
selecione uma definição de montante para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição de montante.
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de parede cortina na página 1479.
substitua o preenchimento da célula existente pelas opções selecionadas nesta planilha	selecione Substituir célula.
continuar a edição no local	selecione Continuar edição da grade. a grade depois que a célula é subdividida

7 Clique em OK.

8 Pressione ENTER.

Criando uma sobreposição de preenchimento de parede cortina

Use este procedimento para substituir o preenchimento de uma célula de parede cortina.

Por exemplo, você pode ter uma fileira de painéis de concreto simples em sua parede cortina, mas deseja em um local uma janela redonda em vez do painel de concreto.
Nesse caso, pode ser mais simples usar uma substituição de preenchimento, em vez de criar definições complexas de unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

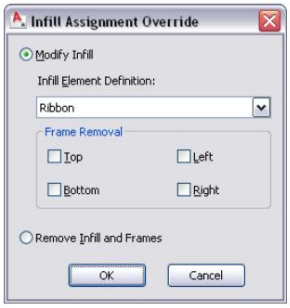
OBSERVAÇÃO Para substituir uma atribuição de preenchimento, os marcadores de célula devem estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de célula, consulte Ativar marcadores de célula na página 1494.

Para trocar uma definição de preenchimento, a nova definição de preenchimento já deve estar definida no estilo de parede cortina. Para obter informações sobre como criar definições de preenchimento, consulte Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.

1 Selecione a parede cortina na qual deseja substituir um preenchimento.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Preencher ÿ Substituir atribuição.

3 Selecione o marcador da célula onde deseja criar uma sobreposição, e pressione *ENTER*.



4 Crie a substituição.

Se você quiser ...	Então ...
troque o enchimento existente por outro	selecione uma nova definição de preenchimento de a lista.
remover um ou mais dos quadros ao redor do preenchimento	selecione o componente de quadro a ser removido. Você poderia, por exemplo, substituir uma célula para conter uma porta em preencher em vez de um preenchimento de painel; neste caso, você gostaria de remover o quadro inferior da célula.
remova o preenchimento completo e sua moldura	selecione Remover preenchimento e molduras. **OBSERVAÇÃO** Isso funciona apenas para preenchimentos que limitam o exterior do parede cortina.

Machine Translated by Google

5 Clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a substituição da parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso-	Então … cavalgue …
apenas nesta parede de cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. O substituição é salva na parede cortina. Para obter informações sobre como re mover uma substituição de uma cortina parede, consulte Removendo sobreposições de parede cortina na página 1520.
para um estilo de parede cortina	selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de parede cortina, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Em seguida, decida em qual estilo de parede cortina deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso-	Então … cavalgue …
ao estilo atual da parede cortina	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção estão disponíveis como bem. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.
para um novo estilo de parede cortina	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um

Machine Translated by Google

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …

nome para o novo estilo de parede cortina e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.

OBSERVAÇÃO Se não quiser salvar a sobreposição de volta para um estilo, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de parede cortina na página 1520, mas não são salvas de volta em um estilo de parede cortina.

Substituindo molduras e montantes da parede cortina

Você pode alterar uma aresta de moldura ou aresta de montante selecionado usando uma sobreposição de atribuição de aresta.

OBSERVAÇÃO Para trocar uma aresta de moldura ou aresta de montante, a nova definição de aresta já deve estar definida no estilo de parede cortina.

Remover a borda não afeta a largura da célula. Para remover a aresta e redimensionar a célula adjacente, crie uma definição de aresta com largura e profundidade zero. Para obter mais informações, consulte Definindo uma estrutura de parede cortina por largura e profundidade na página 1449 ou Definindo montantes de parede cortina por largura e profundidade na página 1456.

Você também pode criar um novo perfil de aresta desenhando uma polilinha ou usando um perfil existente no desenho. Esse perfil de aresta pode ser editado interativamente na tela por edição no local.

Machine Translated by Google

Criando uma sobreposição de quadro ou montante

Use este procedimento para substituir uma estrutura ou montante vertical individual.

Para trocar um quadro ou montante, a nova definição já deve estar definida no estilo de parede cortina. Para obter informações sobre como criar molduras e montantes, consulte Definição de molduras de parede cortina na página 1447 e Definição de montantes de parede cortina na página 1454.

1 Selecione a parede cortina na qual deseja substituir uma aresta.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/ montante ÿ Substituir atribuição.

3 Selecione a borda do quadro ou montante que deseja sobrepor.

Se você selecionou uma borda de quadro, a caixa de diálogo Substituição de atribuição de quadro é exibida.

Se você selecionou um montante, a caixa de diálogo Sobreposição de atribuição de montante é exibida.

4 Crie a substituição.

Se você quiser …	**Então …**
troque a borda existente por outra	selecione uma nova definição de aresta na lista.
remova a moldura ou a aresta do montante	selecione Remover aresta.

5 Clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a substituição da parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- …	**Então … cavalgue …**
apenas nesta parede de cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina. Para obter informações sobre como re mover uma substituição de uma cortina parede, consulte Removendo sobreposições de parede cortina na página 1520.
para um estilo de parede cortina	selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

Machine Translated by Google

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de parede cortina, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Em seguida, decida em qual estilo de parede cortina você deseja salvar a sobreposição.

Se você quiser salvar o excesso-	**Então … cavalgue …**
ao estilo atual da parede cortina	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo está ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.
para um novo estilo de parede cortina	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para o novo estilo de parede cortina e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo está ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção estarão disponíveis também. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.

Machine Translated by Google

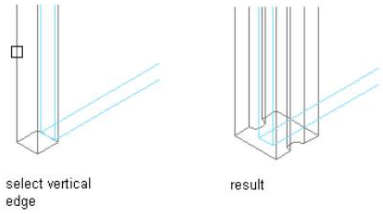
OBSERVAÇÃO Se não quiser salvar a sobreposição de volta para um estilo, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de parede cortina na página 1520, mas não são salvas de volta em um estilo de parede cortina.

Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando Edição no local

Use este procedimento para atribuir um perfil a uma aresta vertical de uma estrutura ou montante. O perfil da aresta da parede cortina pode ser qualquer perfil ou polilinha fechada que você especificar. Você pode usar uma aresta de perfil para criar um canto único em situações onde uma simples esquadria não é suficiente.

OBSERVAÇÃO Os preenchimentos adjacentes não são aparados ou expandidos para acomodar a nova aresta. Para ajustar o preenchimento, altere a largura da borda do quadro. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de parede cortina por largura e profundidade na página 1449.

Substituindo perfil de aresta



1 Desenhe uma polilinha fechada no local onde deseja exibi-la na parede cortina.

OBSERVAÇÃO Para obter melhores resultados, é recomendável desenhar a polilinha na visualização Plan.

2 Selecione a parede cortina para a qual deseja criar uma moldura ou sobreposição de perfil de aresta de montante.

Machine Translated by Google

3 Especifique o modo no qual editar a parede cortina: **Se você deseja**

editar …	**Então …**
esta instância da parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
o estilo da parede de cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a parede cortina.

4 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/ montante ÿ Adicionar perfil.

5 Selecione uma moldura vertical ou aresta montante.

6 Selecione um perfil para substituir.

Se você deseja criar a borda Então … perfil …	
da polilinha desenhada na etapa 1	selecione Começar do zero para Perfil Definição e digite um nome para Novo nome de perfil.
de um perfil existente no desenho	selecione o perfil existente para Definição de perfil e clique em Continuar editando.

7 Selecione se deseja aplicar o perfil à definição de elemento de aresta compartilhada ou como uma sobreposição de perfil de aresta.

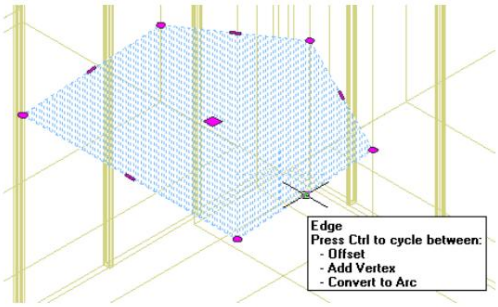
Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Agora você está no modo de edição no local e pode editar o perfil.

9 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Zoom para .

10 Selecione o perfil e edite-o usando as alças Edge e Vertex, usando os comandos na guia contextual Edit in Place ou clicando com o botão direito do mouse no menu de contexto.



A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, conforme necessário.

Use o modo de edição Adicionar vértice para adicionar um vértice à aresta selecionada e criar uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco.

Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.

11 Salve ou descarte as alterações na grade da parede cortina:

Se você deseja sair da sessão de edição no local Então…	
sem salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
depois de salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Machine Translated by Google

Edição no local de perfis de borda para paredes cortina

Use este procedimento para editar arestas de perfil usando edição no local. Com a edição no local, você pode editar a parede cortina direta e interativamente na área de desenho e depois salvar as alterações na definição do perfil.

1 Selecione uma parede cortina que tenha o perfil de aresta que deseja editar com edição no local.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/montante ÿ Editar perfil.

Este comando só está disponível se você tiver arestas baseadas em perfil na parede cortina.

OBSERVAÇÃO Se o perfil não for desenhado no tamanho certo, ele deverá ser convertido para que você inicie a sessão de edição no local. Clique em Sim se solicitado a converter o perfil em seu tamanho real.

---

3 Selecione a aresta que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso nas alças de cor magenta e na hachura azul-clara do perfil de edição no local temporário, bem como na cor desbotada de todos os outros objetos no desenho. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

---

4 Edite o perfil:

Se você quiser …	**Então …**
use alças para editar o perfil	mova as alças conforme necessário. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar um vértice ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para a edição Add Vertex modo. Como alternativa, você pode clicar em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Vértice . Mova a aresta para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover um vértice do perfil	selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para mudar para a edição Remover modo. Como alternativa, você pode clicar em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover Vértice . Mova o cursor para fora do selecionado vértice e clique.
adicionar um anel ao perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar anel. Como alternativa, você pode clicar na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Anel . Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para adicionar

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	anel cional. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Digitar*.
remover um anel de um perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover anel. Como alternativa, você pode clicar na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Remover Anel . Em seguida, selecione o anel que deseja remover. **NOTA** Não é possível remover o último toque de um perfil.
substituir um anel em um perfil	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Substituir anel. Como alternativa, você pode clicar na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Substituir Anel . Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para o anel substituído. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Enter*.

5 Salve as alterações no perfil.: **Então**

Se você quiser …	**…**
alterar a definição de perfil existente para refletir a nova forma	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
crie uma nova definição de perfil com a forma que você criou	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Em seguida, digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A sessão de edição no local é encerrada e a nova definição de perfil fica disponível no Gerenciador de estilo.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
descartar todas as alterações no perfil e reverter para a forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

Edição no local de molduras e montantes de parede cortina

Use este procedimento para editar estruturas e montantes usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar baias, colunas ou eixos aninhados da parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na parede cortina ou no estilo da parede cortina.

1 Selecione uma parede cortina na qual deseja editar molduras ou montantes com edição no local.

2 Especifique o modo no qual editar a parede cortina: **Se você**

deseja editar …	Então …
esta instância da parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
o estilo da parede de cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo.

3 Clique na alça Editar grade.

4 Digite **f** (Atribuição de estrutura e montante) e pressione ENTER.

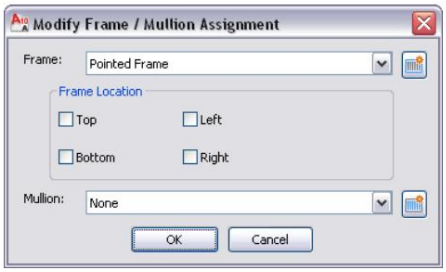
OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione o compartimento, coluna ou grade aninhada para modificar o quadro e atribuição de montantes e pressione *ENTER*.

Pressione CTRL para selecionar vários compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

Machine Translated by Google

A planilha Modificar atribuição de estrutura/montante é exibida.



6 Selecione uma definição de quadro para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modificar o quadro da grade selecionada	selecione uma definição de quadro e clique em OK.
especificar a localização do quadro no selecionado grade	selecione Top, Bottom, Left, Right para Frame Location e clique em OK.
criar e atribuir uma nova definição de quadro ao grade selecionada	clique . Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma parede cortina na página 1475.

7 Selecione a definição de montante para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modifique o montante do montante selecione a definição do montante e clique em OK. grade selecionada	
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e complete as Regras de Design planilha. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de parede cortina na página 1479.

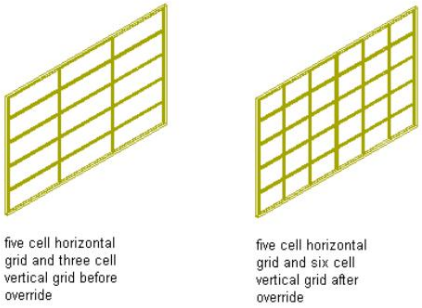
8 Pressione ENTER.

Machine Translated by Google

Substituindo as divisões da parede cortina

A grade de uma parede cortina é composta por uma ou mais divisões que definem como a parede cortina é particionada. As divisões podem ser horizontais ou verticais e podem ser aninhadas umas nas outras. Para obter informações detalhadas sobre divisões de parede cortina, consulte Definição de divisões para grades de parede cortina na página 1428.

Você pode substituir uma divisão em uma parede cortina, alterando assim a grade da parede cortina.



five cell horizontal grid and three cell vertical grid before override

five cell horizontal grid and six cell vertical grid after override

Criando uma Substituição de Divisão

Use este procedimento para criar uma sobreposição de divisão em uma parede cortina.

NOTA Para trocar uma divisão de parede cortina, a nova definição de divisão já deve estar definida no estilo de parede cortina. Para obter informações sobre divisões de parede cortina, consulte Definição de divisões para grades de parede cortina na página 1428.

1. Selecione a parede cortina para a qual você deseja criar uma divisão sobrepor.
2. Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Divisão menu suspenso ÿ Substituir atribuição.
3. Selecione uma aresta da parede cortina para determinar se uma divisão horizontal ou vertical é substituída.

   Por exemplo, se você deseja substituir a divisão horizontal primária, pode selecionar a moldura horizontal inferior da parede cortina.

Machine Translated by Google

DICA A caixa de diálogo Substituição de Atribuição de Divisão mostra qual tipo de grade e qual divisão de grade você selecionou, por exemplo, Grade Aninhada Selecionada: Grade Secundária, Definição de Elemento de Divisão: 3 Células Verticais. Se você acidentalmente selecionou a divisão errada, clique em Cancelar e selecione novamente a grade correta.

4 Selecione a substituição de divisão apropriada e clique em OK.

5 Especifique onde deseja salvar a substituição da parede cortina:

Se você quiser salvar o excesso- cavalgue …	**Então …**
apenas nesta parede de cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina. Para obter informações sobre como re mover uma substituição de uma cortina parede, consulte Removendo sobreposições de parede cortina na página 1520.
para um estilo de parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

6 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de parede cortina, selecione a parede cortina novamente e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar

Machine Translated by Google

painel ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Save To Style. Em seguida, decida em qual estilo de parede cortina você deseja salvar a sobreposição.

Se você quiser salvar o excesso-	**Então … cavalgue …**
ao estilo atual da parede cortina	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.
para um novo estilo de parede cortina	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para o novo estilo de parede cortina e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se não quiser salvar a sobreposição de volta para um estilo, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de parede cortina na página 1520, mas não são salvas de volta em um estilo de parede cortina.

Edição no local das divisões da parede cortina

Use este procedimento para editar divisões usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar a parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na parede cortina ou no estilo da parede cortina. Para obter mais informações, consulte Divisão de grades de parede cortina na página 1428.

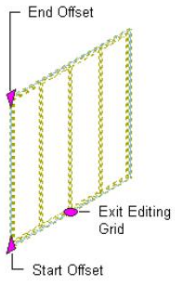
1. Selecione uma parede cortina na qual deseja editar divisões com edição no local.
2. Especifique o modo no qual editar a parede cortina:

Se você quiser editar…	Então …
esta instância da parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
o estilo da parede de cortina	clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo.

3. Clique na alça Editar grade.
4. Insira **d** (Divisão no local) e pressione ENTER.

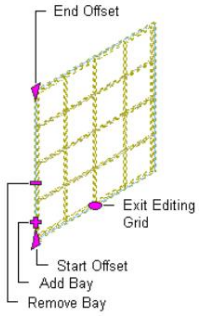
Machine Translated by Google

Visualizando editar alças no local para uma divisão primária



OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

Visualização de alças no local de edição para adicionar e remover baias



5 Edite a divisão:

Se você quiser …	**Então …**
adicionar um compartimento à grade	clique na alça Add Bay.
remover um compartimento da grade	clique na alça Remove Bay.
alterar o deslocamento inicial da grade	selecione a alça Start Offset e mova-a para a posição apropriada.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
alterar o deslocamento final da grade	selecione a alça End Offset e mova-a para a posição apropriada.
alterar o espaçamento das baias	clique na alça Auto Grid Bay Spacing e mova-a para o po apropriado sição.
editar manualmente a grade	clique na guia Editar no local ÿ Divisão painel ÿ Converter em manual Você . pode adicionar e remover manualmente linhas de grade, alterar os deslocamentos e alterar a posição de linhas de grade individuais.
usar uma planilha para editar a célula di menções	clique nas regras de dimensão de célula fixa grip e edite os valores na planilha.

6 Salve ou descarte as alterações na grade da parede cortina:

Se você quiser …	Então …
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
descartar todas as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

7 Na caixa de diálogo Salvar alterações, especifique em qual divisão salvar as mudanças:

Se você quiser ...	Então …
salve as alterações no estilo na divisão atual da parede cortina	verifique se a divisão atual está selecionada para Salvar alterações na divisão existente e clique em Salvar. As alterações são feitas no estilo e afetam todas as paredes cortina desse estilo no desenho.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
criar uma substituição para o estilo salvando as alterações em uma nova divisão de parede cortina	clique em Novo, insira um nome para a substituição da nova divisão e clique em OK. Clique em Salvar. As alterações são salvas como uma substituição do estilo e afetam apenas as paredes cortina às quais a substituição é aplicada.

Removendo substituições de parede cortina

Use este procedimento para remover sobreposições de parede cortina da parede cortina ou do estilo de parede cortina.

1 Selecione a parede cortina.

Se você deseja remover uma substituição…	Então …
de uma parede de cortina	expanda Avançado na paleta Propriedades e clique em Substituições.
do estilo da parede de cortina	clique na guia Parede cortina ÿ Geral painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo. Em seguida, clique na guia Substituições.

2 Selecione uma substituição na lista e clique em Remover.

3 Clique em OK.

Modificando definições de elemento para estilos de parede cortina

Use este procedimento para modificar elementos existentes em um estilo de parede cortina. Uma parede cortina consiste em elementos de divisão, preenchimento, estrutura e montante, todos definidos nas regras de projeto do estilo de parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione o estilo da parede cortina que deseja alterar.

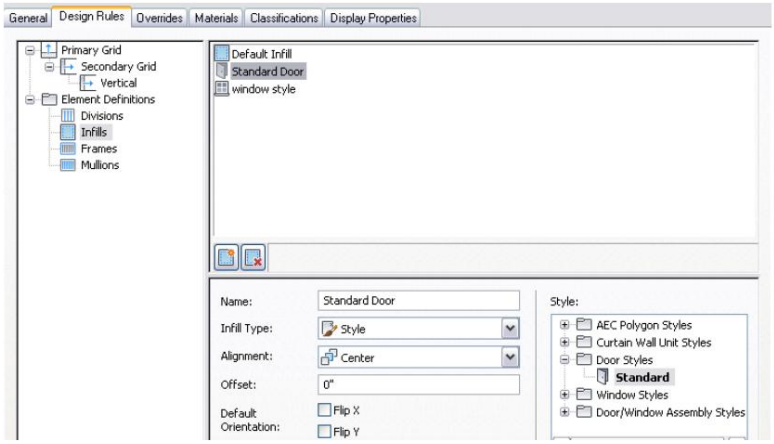
4 Clique na guia Regras de design.

Machine Translated by Google

5 No painel esquerdo, clique em Definições de elemento.

A lista de tipos de elementos é exibida.

Lista de definições de elementos



6 Decida o tipo de elementos que deseja editar:

Se você quiser modificar…	**Então …**
uma definição de divisão	clique em Divisões em Elemento Definições. No painel direito, selecione a definição de divisão que deseja modificar e edite-a conforme descrito em Definindo divisões para grades de parede cortina na página 1428.
uma definição de preenchimento	clique em Preenchimentos em Definição de Elemento ções. No painel direito, selecione a definição de preenchimento que deseja modificar e edite-a conforme descrito em Definição de preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.
uma definição de quadro	clique em Frames em Element Defini ções. No painel direito, selecione a definição do quadro que deseja modificar e edite-a conforme descrito em Definição de quadros de parede cortina na página 1447.

Machine Translated by Google

Se você quiser modificar …	Então …
uma definição de montante	clique em Mullions em Elemento Definições. No painel direito, selecione a definição do montante que deseja modificar e edite-a conforme descrito em Definição dos montantes da parede cortina na página 1454.

7 Clique em OK duas vezes.

Editando Paredes Cortinas

As configurações mais relevantes para uma parede cortina são definidas no estilo de parede cortina. Isso inclui divisões, preenchimentos, molduras e montantes. Para obter informações sobre como modificar um estilo de parede cortina, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

Você pode fazer outras alterações diretamente em paredes cortina individuais. Essas alterações afetam apenas a parede cortina que você selecionar:

ÿ Dimensões de uma parede cortina

ÿ Configurações de linha de telhado e piso

ÿ Condições de interferência

ÿ Configurações de limpeza

Métodos de edição de paredes cortina

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar paredes cortina:

ÿ Você pode editar diretamente as paredes cortina usando alças para cotas, altura base, localização e outras características físicas.

ÿ Você pode editar diretamente as paredes cortina usando a alça Editar grade para divisões de grade, células, molduras e montantes. Para obter mais informações, consulte Edição no local de divisões de parede cortina na página 1517, Edição no local de perfis de borda para paredes cortina na página 1509 e Substituindo preenchimentos de parede cortina na página 1493.

ÿ Você pode alterar as configurações da parede cortina na paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

Machine Translated by Google

- ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para um parede cortina.
- ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

Usando alças para editar paredes cortina

Existem muitos apertos de parede cortina diferentes. As alças que aparecem em seu desenho quando você seleciona uma parede cortina dependem das regras de projeto da parede cortina. Para obter mais informações, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

Editando as Dimensões da Parede Cortina

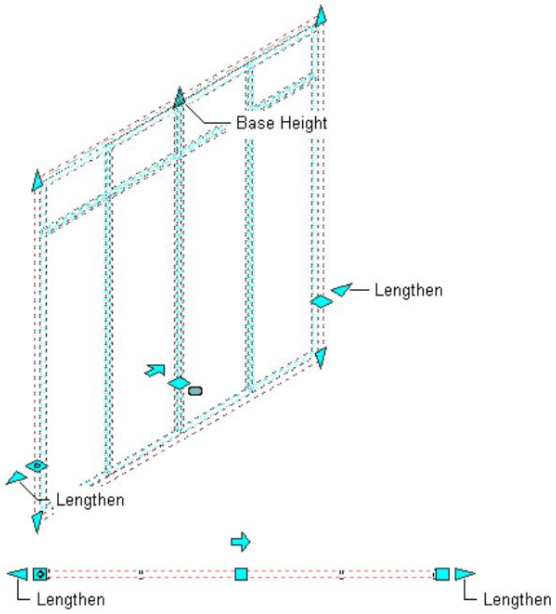
Use este procedimento para alterar as dimensões de uma parede cortina.

1. Selecione a parede cortina.
2. Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

   Você pode modificar as dimensões do comprimento, linha do telhado, linha do piso e altura da base para uma parede cortina.

Machine Translated by Google

Visualização das alças de alongamento da parede cortina e altura da base



3 Insira um valor para a dimensão e pressione *ENTER* ou arraste a alça até que o valor da dimensão desejado seja exibido.

Alterando o local ou a posição de uma parede cortina

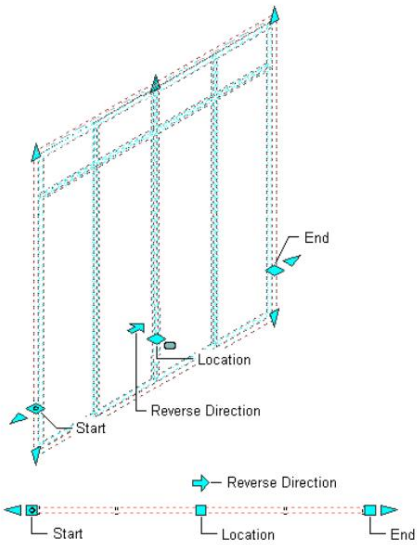
Use este procedimento para alterar o local ou a posição de uma parede cortina com alças.

1 Selecione a parede cortina.

2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da cortina parede, seu ponto inicial ou seu ponto final.

Machine Translated by Google

Visualização das alças de início, fim, localização e direção reversa da parede cortina



Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição possíveis: Editar ao longo do plano XY do objeto, Editar ao longo do plano YZ do objeto e Editar ao longo do plano XZ do objeto. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

3 Mova a parede cortina para o local desejado e clique uma vez, ou insira um valor e pressione *ENTER.*

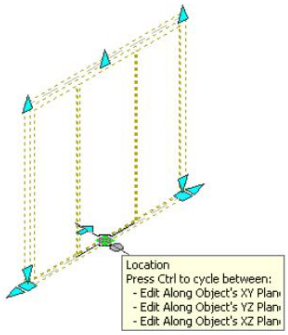
Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da parede cortina ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer uma das direções da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento da parede cortina será restrito à segunda direção da cota.

Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da parede cortina é restrito à direção da dimensão *Y.*

Machine Translated by Google

Visualizando a alça de localização da parede cortina



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando a altura da base de uma parede cortina

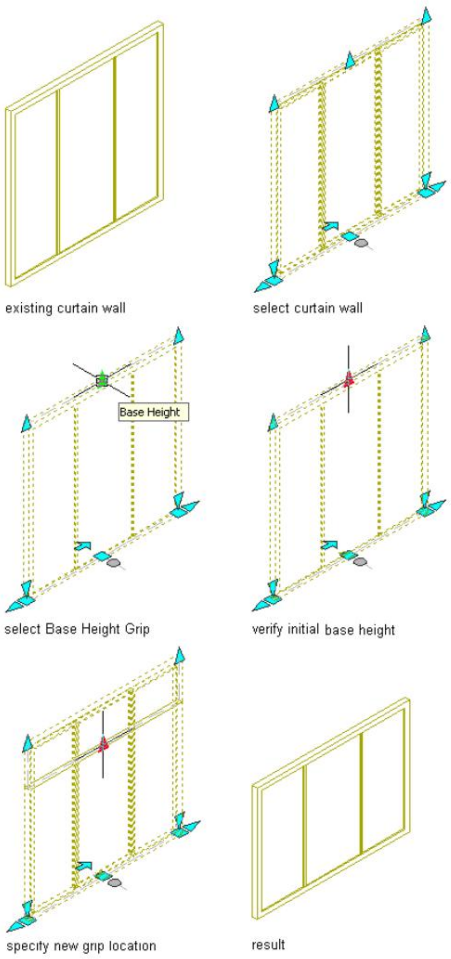
Use este procedimento para alterar a altura da base de uma parede cortina com alças.

1 Selecione a parede cortina.

2 Selecione a alça Base Height, mova a alça até que o valor da altura desejado é exibido e clique uma vez.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO À medida que você move a alça, o valor da altura base original é exibido além da nova altura base e a diferença entre os dois valores.



Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um novo valor para a altura da base da parede cortina.

Machine Translated by Google

Alterar o comprimento de uma parede cortina

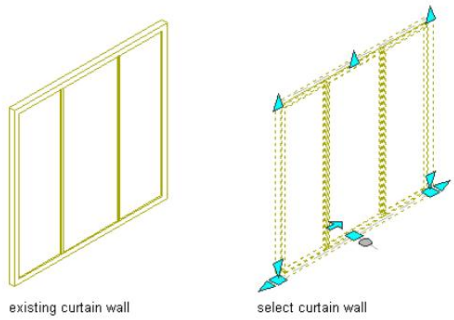
Use este procedimento para alterar o comprimento de uma parede cortina com alças.

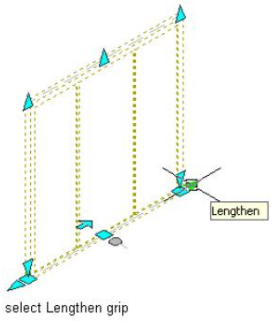
1. Selecione a parede cortina.
2. Selecione a alça Alongar, mova a alça até que o valor do comprimento desejado é exibido e clique uma vez.

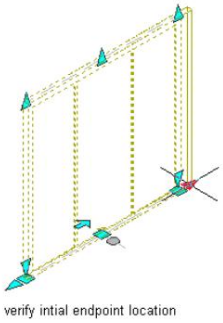
Machine Translated by Google

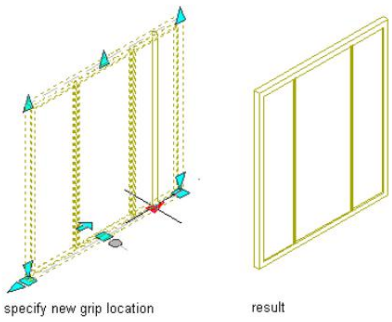
OBSERVAÇÃO À medida que você move a alça, o valor do comprimento original é exibido além do novo comprimento e da diferença entre os dois valores.

Machine Translated by Google









Machine Translated by Google

Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um novo valor para o comprimento da parede cortina.

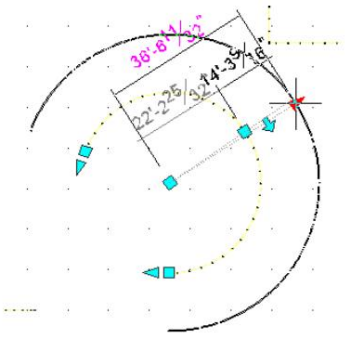
Mudando o raio de uma parede cortina

Use este procedimento para alterar o raio de uma parede cortina curva com alças.

1 Selecione a parede cortina.

2 Selecione a alça Curve Radius, mova a alça até que o valor do raio desejado é exibido e clique uma vez.

OBSERVAÇÃO Conforme você move a alça, o valor do raio original é exibido além do novo raio e a diferença entre os dois valores.



Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um novo valor para o raio da parede cortina.

Invertendo a direção de uma parede cortina

Use este procedimento para alterar a direção na qual uma parede cortina é desenhada, invertendo o ponto inicial e o ponto final da parede cortina com alças.

As paredes cortina são desenhadas do primeiro ponto especificado até o último ponto. Alguns comandos e propriedades são afetados por essa ordem.

Para determinar a direção na qual uma parede cortina foi desenhada, selecione a parede cortina. A alça Reverse Direction tem a forma de uma seta e aponta na direção em que a parede cortina foi desenhada.

1 Selecione a parede cortina para a qual deseja inverter a direção.

Machine Translated by Google

2 Clique na alça Reverse Direction.

A direção da parede é invertida, o que alterna as alças inicial e final.

Selecionando um estilo de parede cortina diferente

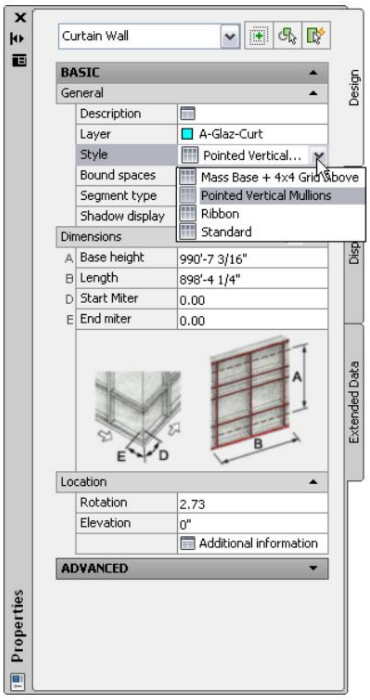
Use este procedimento para selecionar um estilo diferente para a parede cortina na paleta Propriedades.

1 Clique duas vezes na parede cortina para a qual deseja alterar a estilo.

Você pode selecionar várias paredes cortina e alterar o estilo de todas ao mesmo tempo.

2 Na paleta Propriedades, role até a subcategoria Geral.

3 Selecione um estilo diferente.



Machine Translated by Google

Aplicando as propriedades de uma parede cortina existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de parede cortina a uma ou mais paredes cortina existentes. As propriedades incluem o estilo da parede cortina e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Parede cortina.

3 Selecione a(s) parede(s) cortina(s) e pressione *ENTER*.

As propriedades da(s) parede(s) cortina(s) selecionada(s) correspondem às propriedades da ferramenta de parede cortina.

Alterando as dimensões de uma parede cortina

Use este procedimento para alterar as dimensões de uma parede cortina na paleta Propriedades.

1 Clique duas vezes em uma parede cortina.

2 Na paleta Propriedades, expanda Dimensões.

3 Altere a dimensão: **Dimensão**

	Descrição
Altura Base	Altura da parede cortina a partir da linha de base
Comprimento	Comprimento de uma parede cortina reta desde a alça inicial na linha de base até a alça final
Raio (somente paredes cortina curvas)	Raio de uma parede cortina curva de a pegada inicial na linha de base até a pegada final
Iniciar mitra	Ângulo de todos os preenchimentos e arestas horizontais (quadro ou montante) no início da parede cortina: para mais informações informações sobre ângulos de meia-esquadria, consulte Paredes cortina de meia-esquadria na página 1536.

Machine Translated by Google

Dimensão	Descrição
Esquadria final	Ângulo de todos os preenchimentos e bordas horizontais (quadro ou montante) no final da parede cortina

Alterando as propriedades de localização da parede cortina

Use este procedimento para realocar uma parede cortina alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A parede cortina também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da parede cortina são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da parede cortina alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a parede cortina em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na parede cortina que deseja alterar.

2 Expanda Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique a localização da parede cortina: **Se**

você deseja ...	Então ...
realocar a parede cortina	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a parede cortina no *XY* avião	faça a normal da parede paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a parede cortina no *YZ* avião	fazer o normal da parede cortina paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a parede cortina no *XZ* avião	fazer o normal da parede cortina paralelo ao eixo *Y :* em Normal,

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	digite **1** para Y e digite 0 para X e Z.
alterar a rotação da parede cortina	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Adicionando uma condição de interferência a uma parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma condição de interferência a uma parede cortina. As condições de interferência usam a geometria de objetos 3D para criar aberturas ou recortes personalizados em paredes cortina. Você pode especificar como a condição de interferência é aplicada à parede cortina: adicionada à parede cortina, subtraída da parede cortina ou ignorada.

Você pode especificar se a condição de interferência se aplica a um preenchimento, moldura ou montantes de uma parede cortina.

1 Coloque o objeto no local onde deseja especificar o condição de interferência.

2 Selecione a parede cortina à qual deseja adicionar uma interferência doença.

3 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto que faz a interseção com a parede cortina e pressione *ENTER*.

5 Especifique para qual componente de parede cortina a interferência deve ser adicionado:

Se você quiser adicionar a condição de interferência Então … ence …	
para o preenchimento	digite **y** (Sim) quando solicitado para o componente de preenchimento.
para o quadro	digite **y** (Sim) quando solicitado para o componente de estrutura.
para o montante	insira **y** (Sim) quando solicitado para o componente montante.

Machine Translated by Google

6 Pressione *ENTER*.

Removendo uma Condição de Interferência de uma Parede Cortina

Use este procedimento para remover um objeto, como um elemento de massa, de uma parede cortina à qual o objeto foi adicionado como uma condição de interferência.

1 Selecione a parede cortina da qual deseja remover um objeto de interferência.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Remover .

3 Selecione o objeto que faz a interseção com a parede cortina e pressione *ENTER*.

Cortinas de esquadria

Use este procedimento para esquadrinhar os cantos onde as paredes cortina se encontram. O canto onde as paredes cortina adjacentes se encontram não é chanfrado por padrão. No entanto, você pode determinar os ângulos necessários automaticamente.

O ângulo de esquadria se aplica a todos os preenchimentos e arestas horizontais (quadro ou montante) adjacentes ao canto. As arestas verticais não são afetadas.

DICA Se quiser criar uma condição de canto personalizada entre duas paredes cortina, você pode substituir a aresta de uma parede cortina por um perfil AEC e remover a aresta da outra parede cortina usando a opção Remover aresta de sobreposição de quadro.
Para obter mais informações, consulte Sobrepondo molduras de parede cortina e montantes na página 1503 e Definindo molduras de parede cortina na página 1447.

---

1 Selecione uma das paredes cortina.

2 Clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Definir ângulos de esquadria . **3** Selecione a outra parede cortina.

Se você alterar o ângulo de qualquer uma das paredes cortina, use Definir ângulos de esquadria novamente para recalcular os ângulos.

Machine Translated by Google

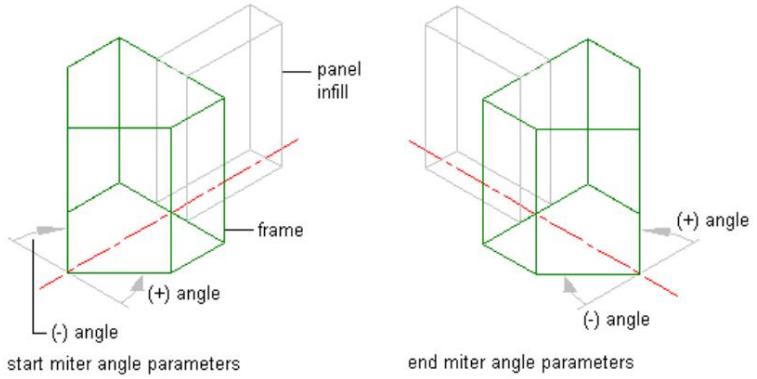
Especificando um ângulo de esquadria para uma parede cortina adjacente a outra Objeto

Use este procedimento para criar manualmente um canto chanfrado entre uma parede cortina e outro objeto, como uma parede padrão ou um elemento de massa. Por exemplo, se sua parede cortina se conecta a uma parede padrão que está em um ângulo de 60 graus da parede cortina, você deve definir o ângulo de esquadria para 30.

O ângulo de esquadria se aplica a todos os preenchimentos e arestas horizontais adjacentes ao canto. As arestas verticais não são afetadas.

DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma parede cortina, selecione a parede cortina. A alça Inverter direção aponta para o final da parede cortina.

Ângulos de esquadria da moldura para uma parede cortina



1 Clique duas vezes na parede cortina.

2 Expandir Dimensões.

3 Corte a parede cortina no ponto inicial ou final:

Se quiser esquadrinhar a cortina parede…	Então…
em seu ponto inicial	insira um ângulo para Iniciar mitra e pressione *ENTER*.
em seu ponto final	insira um ângulo para End Miter e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição do plano de corte de uma parede cortina

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma parede cortina individual. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1. Clique duas vezes na parede cortina.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.
3. Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.
4. Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as paredes cortina no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as paredes cortina deste estilo, selecione Estilo da parede cortina:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

5. Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.
6. Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.
7. Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto.
8. Para Usar plano de corte do objeto recipiente quando ancorado, especifique se deseja que o plano de corte do objeto recipiente seja usado quando a parede cortina estiver ancorada a esse objeto.
9. Para definir planos de corte adicionais para a parede cortina, clique em Planos de corte manuais.
10. Na planilha Manual Above and Below Cut Plane Heights, clique em Add e, em Cut Plane, insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura inferior ao plano de corte atual	os objetos são exibidos usando as propriedades Camada/Cor/Tipo de linha especificadas para o componente Plano de corte abaixo do objeto.
a uma altura superior ao plano de corte atual	objetos são exibidos usando o Propriedades de camada/cor/tipo de linha

Machine Translated by Google

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
	especificado para o componente Plano de corte acima do objeto.

Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da parede cortina, como segue

1 Selecione a parede cortina que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de outras características de uma parede cortina

Use este procedimento para especificar outras propriedades de exibição para uma parede cortina, incluindo o tamanho do marcador de célula, a exibição de esquadrias nos cantos do quadro e a exibição de componentes personalizados. Se for usar gráficos personalizados para um componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes na parede cortina.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as paredes cortina no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as paredes cortina deste estilo, selecione Estilo da parede cortina:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

Machine Translated by Google

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Se quiser alterar o tamanho dos marcadores usados para células na grade da parede cortina, clique em Tamanho do marcador de célula e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar e especificar 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

7 Opcionalmente, para Mostrar mitras nos cantos da moldura, selecione Sim/Não.

8 Se quiser adicionar ou editar um componente personalizado, para Componentes de modelo personalizado (ou para Componentes de plano personalizado, se estiver em uma vista de planta), clique .

9 Na planilha Componentes do modelo personalizado (ou planta), clique em Adicionar ou selecione um dos componentes na lista e clique em Editar.

10 Na planilha Componente de exibição personalizada, para Componente Digite, selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante.

11 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar componente e, na caixa de diálogo Selecionar <tipo de componente> Definição, selecione uma definição e clique em OK.

12 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

13 Especifique a exibição do elemento:

Se você quiser …	**Então …**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de parede cortina associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento da parede cortina de modo que ambos Estão exibidas	desmarque Substituir gráficos.

14 Clique em Selecionar bloco, selecione o bloco personalizado que você criou e Clique OK.

15 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado:

Se você quiser …	**Então …**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
especifique como o bloco é inserido na grade nas direções X, Y e Z	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
espelhar o bloco	determinar se deve espelhar na direção X, Y ou Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

16 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma parede cortina

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma parede cortina. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma parede cortina.

1 Clique duas vezes na parede cortina.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite o texto.

5 Clique em OK.

6 Para anexar um arquivo de referência, clique em Documentos de referência e anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência:

Se você deseja …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique na descrição. Insira o novo texto e pressione *ENTER*.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

7 Clique em OK duas vezes.

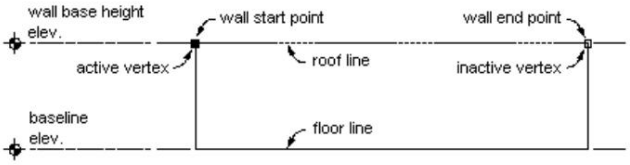
Machine Translated by Google

Alterando a linha do telhado e a linha do piso de uma cortina Parede

Você pode modificar as linhas do telhado e do piso de uma parede cortina para criar uma parede cortina não retangular:

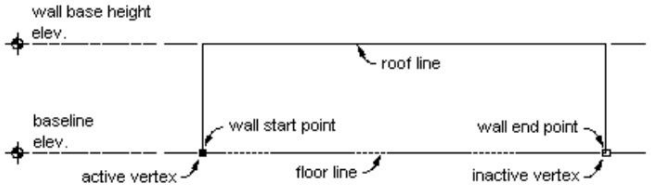
ÿ Você edita as localizações dos vértices na linha do telhado para criar degraus, empenas e outras condições do telhado.

Modificando a linha do telhado de uma parede cortina



ÿ Você edita as localizações dos vértices nas linhas do piso para criar etapas e outras condições.

Modificando a linha do piso de uma parede cortina



Você também pode criar condições de telhado e piso não retangulares projetando em polilinhas.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos de edição de linhas de telhado e linhas de piso. Você pode começar criando graficamente uma condição de linha de telhado ou linha de piso personalizada. Você pode ajustar essa condição especificando valores precisos na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades.

Deslocamento ou projeção da linha do telhado de uma parede cortina

Use este procedimento para alterar a altura ou a forma da linha do telhado de uma parede cortina:

ÿ Desloque a linha do telhado da altura atual da parede cortina.

Machine Translated by Google

ÿ Projete a linha do telhado da parede cortina em uma polilinha.

ÿ Projete a linha do telhado da parede cortina para outro objeto, como um telhado ou escadas.

Você também pode criar uma polilinha que representa a linha do telhado atual da parede cortina selecionada. Você pode usar esta polilinha para alterar a linha do telhado de outras paredes cortina.

OBSERVAÇÃO Para projetar a linha do telhado em uma polilinha, primeiro desenhe a polilinha na vista Elevação. Para melhores resultados, a polilinha deve ser paralela à parede cortina. A polilinha não precisa estar no mesmo plano que a parede cortina.

1 Selecione uma parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Linha do telhado/piso ÿ Modificar linha do telhado . A linha do telhado atual é o valor padrão no estilo de parede cortina.

2 Altere a linha do telhado da parede:

Se você quiser …	**Então …**
compensar a linha do telhado da corrente altura da parede cortina	insira **o** (Deslocamento), selecione as paredes cortina a serem alteradas e insira uma distância de deslocamento. Insira um valor negativo para projetar a linha do telhado abaixo da altura atual da parede cortina.
projetar a linha do telhado em uma polilinha	insira **p** (Projeto), selecione as paredes cortina a serem alteradas e selecione a polilinha.
gerar uma polilinha da linha do telhado atual	insira **g** (Gerar) e selecione as paredes cortina para a polilinha a ser criado a partir de.
projetar a linha do telhado para outro objeto, como um telhado ou escadas	insira **um** (projeto automático), selecione as paredes cortina a serem alteradas e selecione o objeto para o qual projetar. Ao projetar para escadas, certifique-se de que o espelho inferior ou a longarina não crie um segmento de parede cortina com altura zero.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
remover quaisquer alterações na linha do telhado	insira **r** (Redefinir) e selecione as paredes cortina a serem alteradas.

3 Pressione *ENTER.*

O novo valor da linha do telhado é usado apenas nas paredes cortina selecionadas. O estilo da parede cortina permanece inalterado.

Deslocamento ou projeção da linha do piso de uma parede cortina

Use este procedimento para alterar a altura ou a forma da linha do piso de uma parede cortina:

ÿ Desloque a linha do piso da linha de base atual da parede cortina.

ÿ Projete a linha do piso da parede cortina em uma polilinha.

ÿ Projete a linha do piso da parede cortina para outro objeto, como um piso laje ou escada.

Você também pode criar uma polilinha que representa a linha de piso atual das paredes cortina selecionadas. Você pode usar esta polilinha para alterar a linha do piso de outras paredes cortina.

OBSERVAÇÃO Para projetar a linha do piso em uma polilinha, primeiro desenhe a polilinha na vista Elevação. Para melhores resultados, a polilinha deve ser paralela à parede cortina. A polilinha não precisa estar no mesmo plano que a parede cortina.

1 Selecione uma parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ lista suspensa Roof/Floor Line ÿ Modify Floor Line .

A linha do piso atual é o valor padrão no estilo de parede cortina.

2 Altere a linha do piso da parede cortina: **Se você quiser**

…	Então …
compensar a linha do piso da atual linha de base da parede cortina	insira **o** (Deslocamento), selecione as paredes cortina a serem alteradas e insira uma distância de deslocamento. Insira um valor negativo para deslocar a linha do piso abaixo da cur linha de base do aluguel.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
projetar a linha do piso em uma polilinha	insira **p** (Projeto), selecione as paredes cortina a serem alteradas e selecione a polilinha.
gerar uma polilinha da linha do piso atual	insira **g** (Gerar) e selecione as paredes cortina a partir das quais a polilinha será criada.
projetar a linha do piso para outro objeto, como uma laje ou escada	insira **um** (projeto automático), selecione as paredes cortina a serem alteradas e selecione o objeto para o qual projetar.
remover quaisquer alterações na linha do piso	insira **r** (Redefinir) e selecione as paredes cortina a serem alteradas.

3 Pressione *ENTER.*

O novo valor da linha do piso é usado apenas na parede cortina selecionada. O estilo da parede cortina permanece inalterado.

Editando a linha do telhado ou a linha do piso de uma parede cortina

Use este procedimento para editar a geometria da linha do telhado ou da linha do piso de uma parede cortina:

ÿ Adicionar, modificar ou remover empenas.

ÿ Adicionar, modificar ou remover etapas.

ÿ Projete a linha do telhado ou a linha do piso em uma polilinha ou em outros objetos, como telhados, lajes de telhado, lajes e escadas.

ÿ Crie condições personalizadas de linha de telhado ou linha de piso adicionando e ajustando vértices e arestas.

ÿ Inverta a linha do telhado ou a linha do piso da parede cortina sem inverter a própria parede cortina.

ÿ Remova todas as alterações na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede cortina.

Machine Translated by Google

Você também pode editar a linha do telhado e a linha do piso na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede cortina na página 1552.

OBSERVAÇÃO Se você deseja projetar a linha do telhado ou a linha do piso em uma polilinha, desenhe a polilinha antes de iniciar este procedimento.

1 Selecione a parede cortina que deseja alterar e clique em Cortina Guia Wall ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Roof/Floor Line ÿ Edit No lugar .

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado ou da linha do piso.

2 Edite o perfil:

Se você quiser ...	Então ...
adicione uma empena à linha do telhado ou à linha do piso	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar empena . Então, selecione a linha do telhado ou a linha do piso.
adicione um degrau à linha do telhado ou à linha do chão	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Add Step a linha . Em seguida, selecione do telhado ou a linha do piso.
alterar a forma da linha do telhado ou da linha do chão	selecione o perfil e use as alças Vertex e Edge para ajustar a forma.
adicionar vértices à linha do telhado ou ao linha de chão	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar vértice. Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.
remover vértices da linha do telhado ou a linha do chão	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover vértice. Selecione cada um vértice para remover e pressione *ENTER*.
projetar a linha do telhado ou a linha do chão em uma polilinha	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Projetar para polilinha Selecione . a linha do telhado ou a linha do piso e selecione a polilinha. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
projetar a linha do telhado ou a linha do piso para outro objeto, como uma escada ou um telhado	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Automático Projete . Selecione a linha do telhado ou do piso e selecione o objeto.
inverter a linha do telhado ou a linha do chão	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Inverta a linha . Selecione os do teto ou a linha do piso.
restaurar a linha do telhado para a base altura da parede cortina, ou restaurar a linha do piso para a linha de base do parede de cortina	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remover . Selecione a linha do telhado ou a linha do piso.

OBSERVAÇÃO Para adicionar uma empena ou um degrau a uma linha de telhado ou linha de piso que foi editada, primeiro use o comando Remover na guia contextual da faixa de opções para remover uma condição de linha de telhado ou linha de piso existente.

3 Salve ou descarte as alterações:

Se você quiser …	Então …
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

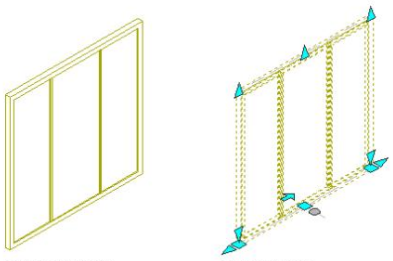
Alteração da linha do telhado e da linha do piso

Use este procedimento para alterar a altura ou a forma da linha do telhado e da linha do piso usando alças.

1 Selecione uma parede cortina.

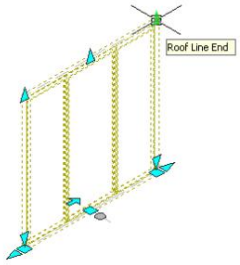
Machine Translated by Google

2 Selecione uma alça de Extremidade de linha de telhado ou Extremidade de linha de piso, mova a alça para a posição apropriada e clique uma vez.

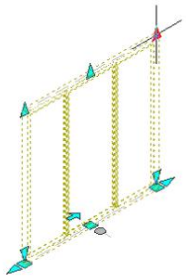


existing curtain wall

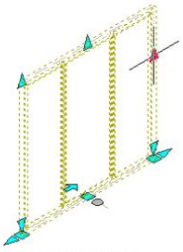
select curtain wall



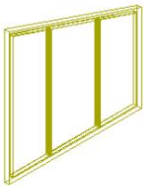
select Roof Line End grip



verify initial roof line endpoint

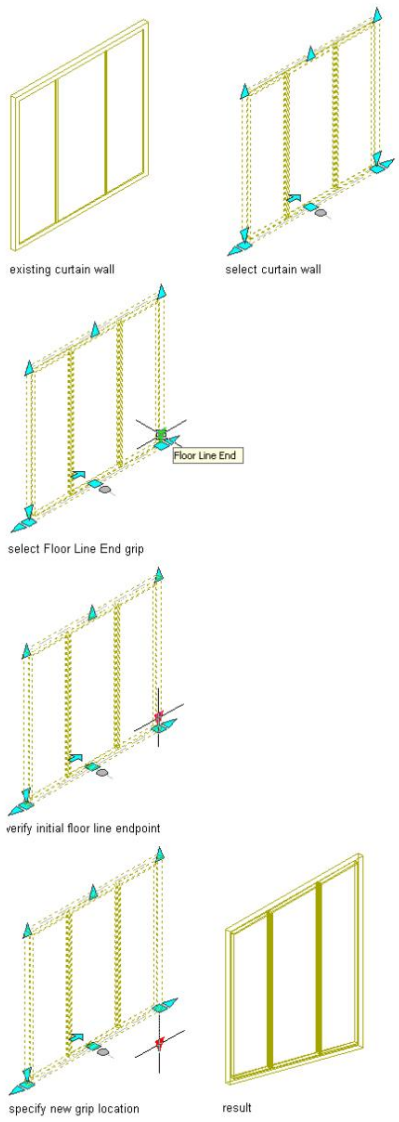


specify new grip location



result

Machine Translated by Google



Adicionando uma empena à linha do telhado de uma parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma empena à linha do telhado de uma parede cortina.
Você também pode adicionar uma empena na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Especificando configurações de empena para uma linha de telhado na página 1554.

OBSERVAÇÃO Esta opção está disponível apenas se a linha do telhado não tiver sido editada. Depois que a linha do telhado muda, você não pode adicionar uma empena usando esta opção. Para adicionar uma empena a uma linha de telhado que foi editada, consulte Alterando vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede cortina na página 1552.

---

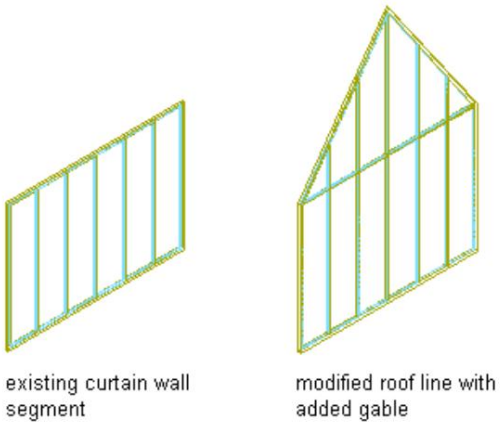
1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Linha do telhado/piso ÿ Editar no local Um perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado.

2 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar empena .

Se Adicionar empena não puder ser selecionado, a linha do telhado foi editada anteriormente.

3 Selecione a linha do telhado.

Modificando uma linha de telhado de parede cortina adicionando uma empena



Um terceiro vértice é adicionado à linha do telhado a meio caminho entre as duas extremidades da linha do telhado.

4 Continue editando a linha do telhado ou a linha do piso, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alteração da linha do telhado e da linha do piso na página 1547.

Machine Translated by Google

5 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar…	**Então …**
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Adicionando um Degrau à Linha do Telhado ou Linha do Piso de uma Parede Cortina

Use este procedimento para adicionar uma etapa à linha do telhado ou à linha do piso de uma parede cortina. Você também pode adicionar uma etapa na planilha Linha do telhado/piso na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Especificando configurações de degraus para uma linha de telhado ou linha de piso na página 1555.

NOTA Esta opção está disponível somente quando a linha do telhado ou a linha do piso não foi editada. Depois que a linha foi alterada, você não pode adicionar automaticamente uma etapa usando esta opção. Para adicionar uma etapa a uma linha de telhado ou linha de piso que foi editada, consulte Alteração de vértices na linha de telhado ou linha de piso de uma parede cortina na página 1552.

1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Linha do telhado/piso ÿ Editar no local Um .

perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado.

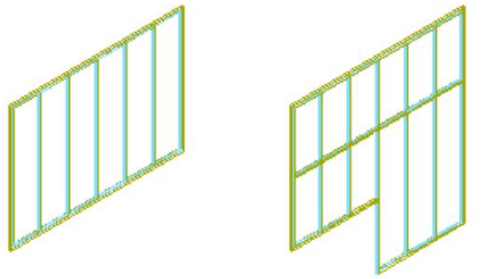
2 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar etapa .

Se Add Step não puder ser selecionado, a linha do telhado ou a linha do piso foi editada anteriormente.

3 Selecione a linha do telhado ou a linha do piso.

Machine Translated by Google

Modificando uma linha de piso de parede cortina adicionando uma etapa



Um terceiro vértice é adicionado à linha a meio caminho entre as duas extremidades da linha e quatro pés da linha. Uma etapa é criada do vértice selecionado para o segundo vértice.

4 Continue editando a linha do telhado ou a linha do piso, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alterar a linha do telhado e a linha do piso na página 1547.

5 Salve ou descarte as alterações:

Se desejar…	Então …
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma cortina Parede

Use este procedimento para executar as seguintes tarefas:

ÿ Adicione, mova ou remova vértices e arestas na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede cortina.

Machine Translated by Google

ÿ Adicione empenas ou degraus a uma linha de telhado ou degraus a uma linha de piso que foi editada anteriormente adicionando vértices que definem essas condições.

ÿ Remova todas as alterações na linha do telhado ou na linha do piso, restaurando o original altura da base ou linha de base de uma parede cortina.

OBSERVAÇÃO Você também pode editar vértices em uma parede cortina com as planilhas de parede cortina.

Para obter informações, consulte Especificando configurações de vértice para uma linha de telhado ou linha de piso na página 1556.

1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Linha do telhado/piso ÿ Editar no local Um . perfil temporário é criado para você editar a geometria da linha do telhado.

2 Edite os vértices:

Se você quiser ...	**Então ...**
alterar a posição de um vértice ou aresta	selecione sua alça e mova-a para a posição apropriada.
adicionar um vértice	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar vértice. Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.
remover um vértice	selecione o perfil, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover vértice. Selecione cada um vértice para remover e pressione *ENTER*.
restaurar a linha original do telhado ou linha do piso	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remover . Selecione a linha do telhado ou a linha do piso.

3 Salve as alterações na parede cortina: **Se desejar...**

	Então ...
restaurar a linha do telhado e o piso linha à sua forma antes de editar	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

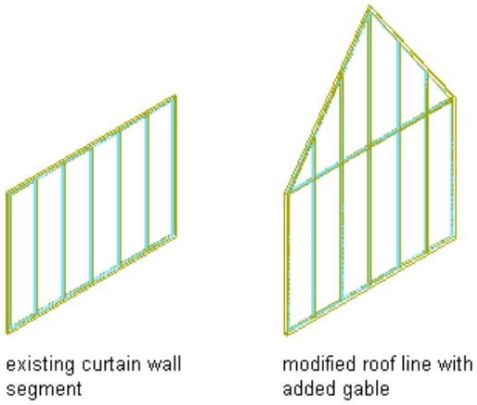
Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
salve as alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

Especificando configurações de empena para uma linha de telhado

Use este procedimento para adicionar uma empena à linha do telhado de uma parede cortina adicionando um vértice à linha do telhado.

Modificando uma linha de telhado de parede cortina adicionando uma empena



OBSERVAÇÃO Esta opção está disponível apenas se a linha do telhado não tiver sido editada. Depois que a linha do telhado muda, você não pode adicionar uma empena usando esta opção. Para adicionar uma empena a uma linha de telhado que foi editada, consulte Alteração de vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma parede cortina na página 1552.

1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ Lista suspensa Roof/Floor Line ÿ Roof/Floor Line Settings .

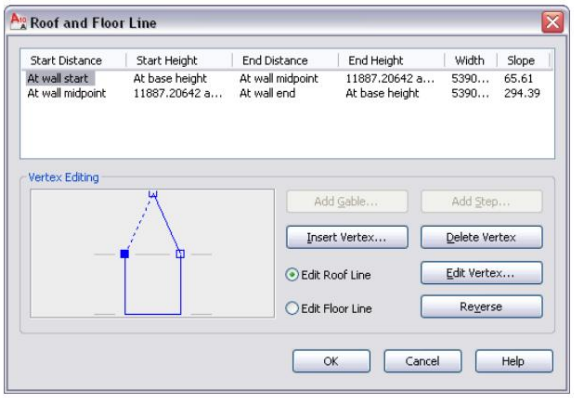
2 Selecione Editar linha do telhado ou Editar linha do piso.

3 Clique em Adicionar empena.

Um terceiro vértice é adicionado à linha do telhado a meio caminho entre as duas extremidades da linha do telhado.

Machine Translated by Google

A tabela na parte superior da caixa de diálogo exibe informações sobre cada vértice na parede cortina. Você também pode selecionar o vértice para editar na lista.

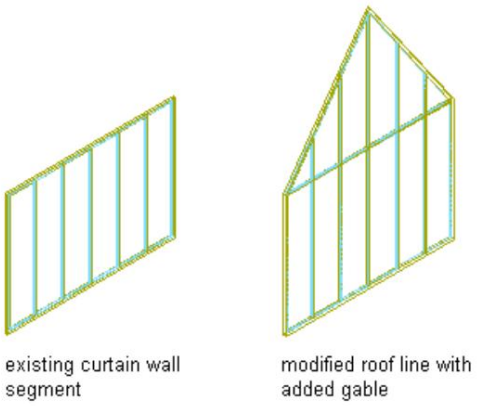


4 Clique em OK.

Especificando configurações de passo para uma linha de telhado ou linha de piso

Use este procedimento para adicionar uma etapa à linha do telhado ou à linha do piso de uma parede cortina.

Modificando uma linha de telhado de parede cortina adicionando uma empena



Machine Translated by Google

NOTA Esta opção está disponível somente quando a linha do telhado ou a linha do piso não foi editada. Depois que a linha foi alterada, você não pode adicionar automaticamente uma etapa usando esta opção. Para adicionar uma etapa a uma linha de telhado ou linha de piso que foi editada, consulte Alteração de vértices na linha de telhado ou linha de piso de uma parede cortina na página 1552.

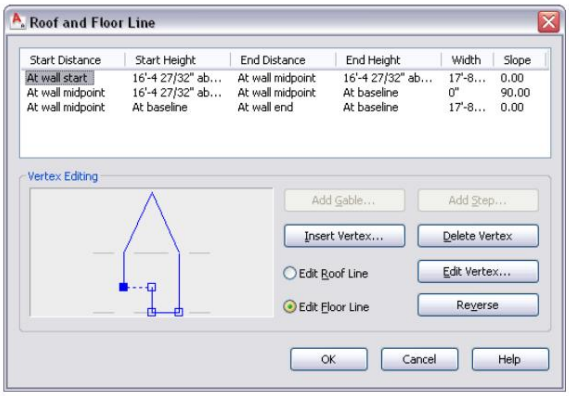
1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar painel ÿ Lista suspensa Roof/Floor Line ÿ Roof/Floor Line Settings .

2 Selecione Editar linha do telhado ou Editar linha do piso.

3 Clique em Adicionar etapa.

Um terceiro vértice é adicionado à linha a meio caminho entre as duas extremidades da linha. Uma etapa é criada do vértice selecionado para o segundo vértice.

A tabela na parte superior exibe informações sobre cada vértice na parede cortina. Você pode selecionar um vértice para editar na lista.



4 Clique em OK.

Especificando configurações de vértice para uma linha de telhado ou linha de piso

Use este procedimento para executar as seguintes tarefas:

ÿ Adicionar, mover ou remover vértices na linha do telhado ou na linha do piso de uma cortina parede.

ÿ Adicione empenas ou degraus a uma linha de telhado ou degraus a uma linha de piso que foi editada anteriormente adicionando vértices que definem essas condições.

Machine Translated by Google

1 Selecione a parede cortina e clique na guia Parede cortina ÿ Modificar
painel ÿ Lista suspensa Roof/Floor Line ÿ Roof/Floor Line Settings
.

2 Selecione Editar linha do telhado ou Editar linha do piso.

O vértice ativo na ilustração muda quando você seleciona uma linha diferente para editar. Quaisquer alterações feitas na parede são refletidas na ilustração.

3 Especifique as configurações de

vértice: **Se você deseja ...**	**Então ...**
adicionar um vértice	clique em Inserir vértice. Na parede Na caixa de diálogo Roof/Floor Line Vertex, especifique o deslocamento horizontal e o deslocamento vertical para o novo vértice, especifique uma distância e clique em OK.
mover um vértice	selecione um vértice da lista e em seguida, clique em Editar vértice.
excluir um vértice	selecione um vértice na lista e clique em Excluir vértice. a seleção vértice ted é excluído e a linha conecta automaticamente os dois vértices adjacentes.

4 Especifique o deslocamento horizontal.

O deslocamento horizontal especifica o vértice existente a partir do qual medir a colocação do próximo vértice e a que distância do vértice existente colocar o novo. A distância é medida na direção em que a parede cortina é desenhada. Você pode inserir um número negativo para deslocar o vértice na direção inversa.

5 Especifique o deslocamento vertical.

O deslocamento vertical especifica o local a partir do qual medir a altura do próximo vértice e a que distância do local existente colocar o novo vértice. Você pode inserir um número negativo para deslocar o vértice em direção ao solo.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Editando objetos ancorados em paredes cortina

Ao preencher uma célula de parede cortina com um preenchimento que contém um objeto, como uma porta ou janela, você pode editar esse objeto independentemente da parede cortina. Por exemplo, você pode selecionar uma porta de uma parede cortina e editar suas propriedades. Você pode editar as configurações de âncora da porta para alterar a orientação da porta e o alinhamento ou deslocamento da porta em relação à parede cortina.

Você também pode mover objetos de uma célula para outra ou liberar a âncora do objeto para que o objeto se mova independentemente da parede cortina.

Ao mover ou liberar um objeto ou editar suas propriedades, você está criando uma variação da atribuição de célula de preenchimento para o estilo de parede cortina. Por padrão, essas variações (exceto liberação) podem persistir no desenho quando você reaplica o estilo a uma parede cortina. No entanto, se desejar que essas variações sejam substituídas ao reaplicar um estilo de parede cortina, desative a opção Permitir variação da definição do elemento de preenchimento na planilha Âncora da paleta Propriedades do objeto. Essa opção é definida por objeto.

Alterando a orientação de um objeto ancorado em uma cortina

Parede

Use este procedimento para alterar a orientação de um objeto ancorado em uma parede cortina usando alças.

1 Clique no objeto na parede cortina cuja orientação deseja alterar.

2 Clique na alça Inverter apropriada para alterar a direção *X* ou *Y* do o objeto.

Você também pode alterar a orientação de um objeto, incluindo a direção *Z* , usando a planilha Anchor encontrada na paleta Propriedades do objeto.

Alterar o alinhamento de um objeto ancorado em uma parede cortina

Use este procedimento para modificar o alinhamento de um objeto que está ancorado em uma parede cortina.

1 Clique duas vezes no objeto na parede cortina.

2 Expanda Local e clique em Âncora.

Machine Translated by Google

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Selecione um novo alinhamento para o objeto.

Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de parede cortina na página 1444.

5 Clique em OK.

Alterando o deslocamento de um objeto ancorado em uma parede cortina

Use este procedimento para alterar o deslocamento de um objeto ancorado em uma parede cortina.

1 Clique duas vezes no objeto na parede cortina.

2 Expanda Local e clique em Âncora.

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Especifique um novo deslocamento para o objeto.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de parede cortina na página 1445.

5 Clique em OK.

Trocando dois objetos ancorados em uma parede cortina

Ao preencher uma célula de parede cortina com um objeto, como uma porta ou janela, você pode trocar esse objeto por outro objeto na parede cortina.

1 Selecione um dos objetos da parede cortina, clique com o botão direito e clique em Infill Anchor ÿ Swap Objects.

2 Selecione o objeto com o qual deseja trocar.

Liberando um Objeto Ancorado em uma Parede Cortina

Quando você preenche uma célula de parede cortina com um objeto, como uma porta ou janela, esse objeto é ancorado na parede cortina. Enquanto a âncora está no lugar, o objeto se move quando você move a parede cortina e é removido quando você apaga a parede cortina. Se quiser mover ou apagar um objeto independentemente da parede cortina, você pode liberar a âncora do objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode mover ou apagar o objeto alterando a definição do elemento para a célula que contém o objeto. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de parede cortina na página 1441.

ÿ Selecione um dos objetos da parede cortina, clique com o botão direito do mouse e clique em Preenchimento Âncora ÿ Solte.

Unidades de parede cortina

As unidades de parede cortina são um importante bloco de construção de paredes cortina.

O conceito de unidades de parede cortina

As unidades de parede cortina podem reduzir significativamente a complexidade do projeto da parede cortina e, assim, o tempo de projeto necessário.

Você pode pensar em uma unidade de parede cortina como uma “mini” parede cortina em si, que pode ter molduras, montantes e divisões, mas normalmente não é um objeto de construção autônomo. Uma unidade de parede cortina é usada no contexto maior de uma parede cortina. Normalmente, você atribui unidades de parede cortina a células específicas dentro de uma grade de parede cortina.
Para obter mais informações, consulte Inserindo um objeto em uma célula de parede cortina na página 1471.

Estilos de unidades de parede cortina

As unidades de parede cortina são baseadas em estilo, permitindo máxima eficiência e flexibilidade.
Os estilos de unidade de parede cortina são criados e editados independentemente do estilo de parede cortina. Você pode usar um estilo de unidade de parede cortina em diferentes estilos de parede cortina. Por exemplo, você pode criar um painel decorativo de três ladrilhos como uma unidade de parede cortina e usá-lo para vários estilos de parede cortina.

Unidades de parede cortina e conjuntos de porta/janela

Unidades de parede cortina e conjuntos de porta/janela são muito semelhantes em sua funcionalidade. Ambos podem conter grades aninhadas e serem ancorados como blocos de construção em paredes cortina. Uma unidade de parede cortina geralmente não é usada como um objeto autônomo, enquanto uma montagem de porta/janela poderia ser.

Grades de Unidade de Parede Cortina

Como as paredes cortina, as unidades de parede cortina são compostas por uma ou mais grades. Cada grade tem uma divisão horizontal ou uma divisão vertical, mas você pode aninhar as grades para criar uma variedade de padrões.

Machine Translated by Google

Usar unidades de parede cortina em uma parede cortina pode ajudá-lo a limitar a complexidade no projeto da parede cortina.

Elementos de grades

As grades são a base das paredes cortina e das unidades de parede cortina. Cada grade tem quatro tipos de elementos:

ÿ **Divisões:** defina a direção da grade (horizontal ou vertical) e o número de células

ÿ **Preenchimentos de célula:** contém outra grade, um preenchimento de painel ou um objeto como um janela ou uma porta

ÿ **Quadros:** defina a borda ao redor da parte externa da grade principal e aninhada grades

ÿ **Montantes:** defina as arestas entre as células

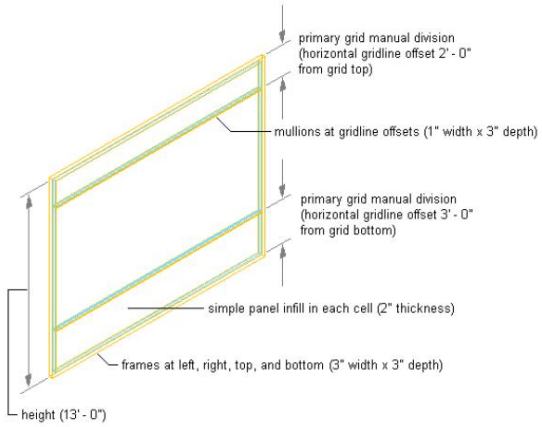
NOTA A divisão é um elemento abstrato, em contraste com os outros três tipos de elementos que representam elementos físicos da unidade de parede cortina.

Cada tipo de elemento recebe uma definição padrão que descreve a aparência dos elementos desse tipo.

tipo de elemento	Definições padrão
Divisões	Grade horizontal com duas divisões manuais deslocadas da parte superior e inferior da grade
Preenchimentos de células	Células contendo painéis simples
Molduras	Bordas externas da grade 3" de largura e 3" de profundidade
montantes	Bordas entre as células de 1" de largura e 3" de profundidade

Machine Translated by Google

Definições de elemento padrão das unidades de parede cortina



Introdução às unidades de parede cortina

Para começar com unidades de parede cortina, desenhe uma unidade de parede cortina usando um dos métodos descritos em Criando unidades de parede cortina na página 1562. Experimente uma variedade de estilos de unidade de parede cortina existentes, encontre um estilo que você goste e faça uma cópia dele . Em seguida, modifique as definições e atribuições do elemento para atender às suas próprias necessidades. Para obter mais informações, consulte Criando definições de elemento para um estilo de unidade de parede cortina na página 1567.

Para obter mais informações sobre definições e atribuições de elementos, consulte Criando definições de elemento para um estilo de unidade de parede cortina na página 1567 e Atribuindo preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598.

Criando unidades de parede cortina

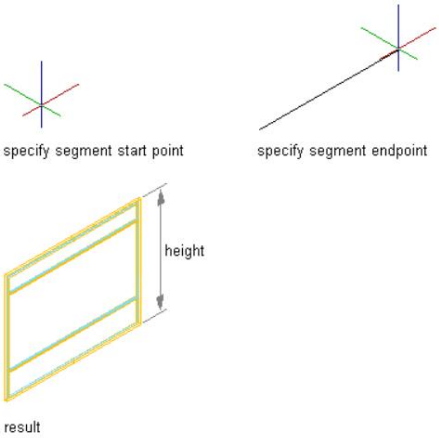
A criação de unidades de parede cortina é semelhante à criação de paredes cortina. Você especifica um estilo, uma altura e pontos iniciais e finais. Você também pode criar unidades de parede cortina convertendo uma grade de layout 2D em uma parede cortina ou convertendo linhas bidimensionais (2D), arcos e círculos. Ao contrário das paredes cortina, você não pode criar uma unidade de parede cortina com base em uma curva. As unidades de parede cortina só podem ser planas.

Criando uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar uma unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

Desenhar uma unidade de parede cortina



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Wall ÿ Curtain Wall Unidade.

2 Selecione um ponto inicial e um ponto final.

3 Especifique uma altura para a unidade de parede cortina.

4 Selecione um estilo e clique em OK.

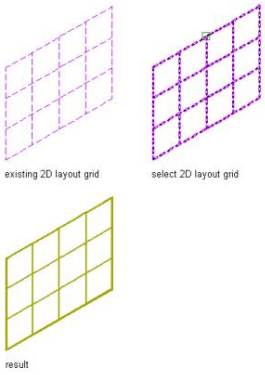
Para obter informações sobre estilos de unidades de parede cortina, consulte Estilos de unidades de parede cortina na página 1567.

Convertendo uma grade de layout em uma unidade de parede cortina

Você pode criar uma grade de unidade de parede cortina baseada em uma grade de layout 2D. Se você já tiver grades de layout 2D em um desenho, poderá convertê-las facilmente em unidades de parede cortina. Ou se você já estiver familiarizado com grades de layout, é uma maneira eficiente de criar uma unidade de parede cortina e, em seguida, experimentar os comandos de parede cortina para aprender mais sobre eles.

Machine Translated by Google

Convertendo uma grade de layout 2D em uma unidade de parede cortina

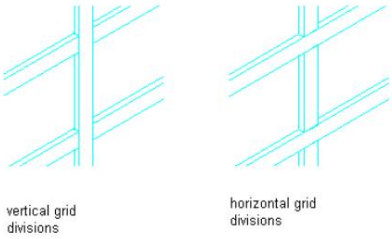


Ao criar uma unidade de parede cortina a partir de uma grade de layout 2D, você também cria um novo estilo de unidade de parede cortina. As divisões no novo estilo de unidade de parede cortina são retiradas das divisões na grade de layout.

As grades da unidade de parede cortina são unidimensionais, divididas horizontal ou verticalmente. Para criar os padrões horizontais e verticais na grade de layout 2D, a unidade de parede cortina usa uma grade primária com uma grade secundária aninhada dentro dela. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Ao criar uma grade de unidade de parede cortina a partir de uma grade de layout 2D, você precisa decidir a direção da grade primária na unidade de parede cortina. Se você selecionar horizontal, a grade principal terá divisões horizontais que cruzam as divisões verticais da grade secundária. Se você selecionar vertical, a grade principal terá divisões verticais que cruzam as divisões horizontais da grade secundária.

Especificando direções de divisão primária



As linhas horizontais e verticais da grade de layout 2D definem as divisões para as grades da unidade de parede cortina. As células da grade, a estrutura e os montantes recebem definições padrão.

Machine Translated by Google

1 Crie uma grade de layout.

Para obter mais informações, consulte Usando grades de layout na página 2693.

2 Na linha de comando, digite **cwunit.**

3 Digite **c** (Converter).

4 Digite **LA** (LayoutGrid).

5 Selecione a grade de layout.

6 Para apagar a grade de layout, digite **y** (Sim). Para que a grade de layout permaneça após a criação da unidade de parede cortina, insira **n** (Não).

7 Quando a divisão primária for solicitada, digite **v** (Vertical) ou **h** (Horizontal) como a orientação.

8 Insira um nome para este novo estilo de unidade de parede cortina.

9 Clique em OK e pressione *ENTER* para encerrar o comando.

Criando uma unidade de parede cortina com uma grade personalizada

As unidades de parede cortina contêm uma ou mais grades. Você pode definir uma grade personalizada com linhas, arcos e círculos e depois converter esse trabalho de linha em uma unidade de parede cortina.

NOTA As grades da unidade de parede cortina são horizontais ou verticais. Para criar um padrão de grade com células horizontais e verticais, grades aninhadas são usadas. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Você não pode modificar a definição de divisão de uma grade personalizada criada a partir de linhas, arcos e círculos. Você pode, no entanto, atribuir uma definição de divisão diferente a ela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

1 Use linhas, arcos e círculos para desenhar uma grade no sistema de coordenadas mundial atual (WCS).

2 Na linha de comando, digite **cwunit.**

3 Digite **c** (Converter).

4 Digite **LI** (LInework).

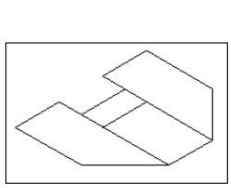
5 Selecione as linhas, arcos ou círculos que definem sua grade.

6 Pressione *ENTER.*

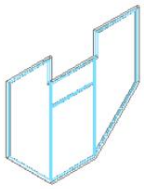
7 Selecione uma das linhas de grade como linha de base para a parede cortina ou pressione *ENTER* para usar a linha ao longo do eixo *X* como linha de base.

Machine Translated by Google

Convertendo linework em unidades de paredes cortina usando a opção de linha de base padrão



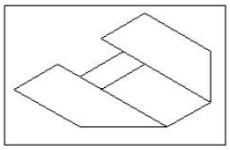
select elevation linework



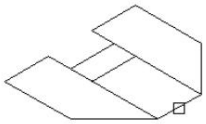
result

DICA Se você desenhar seu trabalho de linha no plano XY (na vista de planta) e aceitar a linha de base padrão, a unidade de parede cortina resultante será exibida conforme projetada na direção Z.

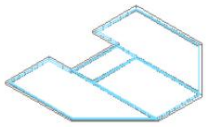
Convertendo linhas de trabalho em paredes cortina usando a opção de linha de base especificada



select elevation linework



specify baseline



result

8 Para apagar as linhas, digite **y** (Sim). Para que as linhas permaneçam após a criação da unidade de parede cortina, insira **n** (Não).

Cada área fechada é atribuída ao preenchimento de célula padrão. As linhas entre as células recebem a definição de montante padrão e o limite ao redor da grade recebe a definição de quadro padrão. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a elementos de parede cortina na página 1461.

9 Selecione a unidade de parede cortina personalizada resultante.

10 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo.

11 Clique em Novo para criar um novo estilo de unidade de parede cortina.

12 Insira um nome para o novo estilo de unidade de parede cortina.

13 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Estilos de unidades de parede cortina

As unidades de parede cortina são baseadas em estilo, o que significa que existem características predefinidas atribuídas a cada unidade de parede cortina que determinam sua aparência e função. Ao mudar de um estilo de unidade de parede cortina para outro, você pode estudar rapidamente várias opções de design diferentes. Quaisquer alterações feitas no estilo são refletidas em todo o edifício, atualizando todas as paredes cortina que usam aquele estilo específico de unidade de parede cortina. Você também pode aplicar substituições a uma única unidade de parede cortina, sem alterar outras paredes cortina do mesmo estilo.

Um estilo de unidade de parede cortina controla as seguintes propriedades de uma parede cortina:

ÿ Definições de elementos

ÿ Atribuições de definição para cada elemento

ÿ Materiais para cada elemento

ÿ Exibir propriedades para cada elemento

ÿ Notas sobre o estilo e quaisquer arquivos de referência associados

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando definições de elemento para um estilo de unidade de parede cortina

As definições do elemento determinam a aparência dos quatro elementos básicos da unidade de parede cortina. Existe um tipo de definição diferente para cada elemento.

tipo de elemento	Definições padrão
Divisões	Grade horizontal com duas divisões manuais deslocadas da parte superior e inferior da grade
Preenchimentos de células	Células contendo painéis simples
Molduras	Bordas externas esquerda, direita, superior e inferior da grade com 3" de largura e 3" de profundidade
montantes	Bordas entre as células de 1" de largura e 3" de profundidade

Machine Translated by Google

Cada tipo de elemento pode ter várias definições. Por exemplo, você pode definir uma divisão para criar uma grade horizontal ou uma grade vertical e pode definir as células para conter uma grade aninhada ou um preenchimento de painel. Para facilitar a reutilização, você pode salvar as definições do elemento e atribuí-las a grades, células, quadros ou montantes conforme necessário.

As definições de elemento são específicas do estilo. Quando você cria definições de elemento para um estilo de unidade de parede cortina específico, essas definições estão disponíveis somente para unidades de parede cortina desse estilo. Por exemplo, se você definir um preenchimento de painel para um estilo de unidade de parede cortina, esse preenchimento não estará disponível como uma opção ao editar uma unidade de parede cortina de um estilo diferente.

Para obter informações sobre como definir a cor, tipo de linha ou camada de elementos de parede cortina, consulte Especificando a exibição de unidades de parede cortina na página 1617.

Criando um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar um estilo de unidade de parede cortina. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Crie um novo estilo de parede cortina: **Se**

você deseja criar um estilo... Então...	
com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de unidade de parede cortina e clique em Novo.
de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de unidade de parede cortina que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
de uma parede cortina, unidade de parede cortina ou montagem de porta/janela no desenho	clique com o botão direito do mouse em Estilos de unidade de parede cortina e clique em Novo. Clique com o botão direito do mouse no novo estilo, clique em Definir de e escolha uma parede cortina, uma unidade de parede cortina ou uma montagem de porta/janela.

4 Insira um nome para o novo estilo de unidade de parede cortina e pressione *Enter*.

Machine Translated by Google

5 Edite o novo estilo de unidade de parede cortina: **Se**

você deseja …	Então …
definir os elementos de uma parede cortina estilo de unidade	consulte Definindo divisões para grades de unidades de parede cortina na página 1570, Definindo preenchimentos para células de unidades de paredes cortinas na página 1579, Definindo estruturas de unidades de paredes cortinas na página 1584 e Definindo montantes de unidades de paredes cortinas na página 1591.
atribuir definições de elemento ao estilo de unidade de parede cortina	consulte Atribuir uma divisão a uma cortina Grade de unidade de parede na página 1597, Atribuindo preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598, Atribuindo definições a estruturas de unidade de parede cortina em página 1607 e Atribuição de definições aos montantes de uma parede cortina Unidade na página 1611.
adicionar definições de elemento de parede cortina como componentes de exibição	consulte Adicionar definições de elementos de unidade de parede cortina como componentes de exibição na página 1618.
especificar configurações de camada, cor e tipo de linha para os componentes de exibição de uma parede cortina	consulte Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de unidade de parede cortina na página 1619.
especifique a hachura da unidade de parede cortina	consulte Especificando a hachura para componentes de um estilo de unidade de parede cortina na página 1620.
adicionar gráficos personalizados como componentes de exibição de um estilo de unidade de parede cortina	consulte Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma unidade de parede cortina na página 1621.
crie planos de corte individuais para estilos de unidade de parede cortina	consulte Criando planos de corte para uma unidade de parede cortina na página 1623.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de unidade de parede cortina na página 1624.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definindo Divisões para Grades de Unidade de Parede Cortina

As divisões de uma grade definem a orientação que determina a direção das células e montantes da grade e definem um tipo de divisão que determina o número e o tamanho das células.

OBSERVAÇÃO A criação de uma grade aninhada não é uma regra de divisão. Para criar uma grade aninhada, adicione uma atribuição de célula. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma unidade de parede cortina na página 1599 e Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Você pode criar uma variedade de definições de divisão com nomes diferentes e, em seguida, atribuir diferentes divisões a cada grade em sua unidade de parede cortina. Embora você possa criar várias definições, pode haver apenas uma atribuição de divisão por grade. Você cria definições de divisão para um estilo de unidade de parede cortina específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a eixos em unidades de parede cortina daquele estilo.

Para obter mais informações sobre como atribuir divisões a uma grade específica, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

Divisão de grades de unidades de parede cortina

Uma unidade de parede cortina consiste em uma ou mais grades, que são a estrutura para a colocação de elementos de design na unidade de parede cortina. A grade de nível mais alto é a grade primária, que também é a borda externa da unidade de parede cortina.

Cada grade em uma unidade de parede cortina tem uma atribuição de divisão que determina se a grade é dividida horizontal ou verticalmente. A divisão também determina o número de células, seu tamanho e sua localização.

Dentro da grade principal, você pode definir vários níveis de grades. Essas grades internas são chamadas de grades aninhadas. Cada subdivisão de uma grade é chamada de célula.

Criando uma definição de divisão para uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar divisões para uma grade de unidade de parede cortina.

Como as unidades de parede cortina podem conter vários eixos aninhados, é útil usar uma convenção de nomenclatura para eixos que indique o nível de cada eixo e a localização do eixo ou a finalidade dentro da unidade de parede cortina. Por exemplo, L3-FL1-Stone Panels pode identificar uma grade de terceiro nível que fornece uma linha de painéis de pedra no Piso 1.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Clique em Nova divisão.

7 Digite um nome para esta definição de divisão.

8 Clique em Horizontal ou Vertical para Orientação.

9 Selecione um dos seguintes tipos de divisão e especifique os deslocamentos se necessário.

Tipo de Divisão	Descrição
Dimensão da Célula Fixa	Cria uma grade onde o tamanho das células individuais é predeterminado. Para obter mais informações, consulte Especificando um tamanho fixo para células em uma grade de unidade de parede cortina na página 1572.
Número Fixo de Células	Cria uma grade onde o número de células da grade é predeterminado. Para obter mais informações, consulte Especificando um número fixo de células para uma cortina Grade da unidade de parede na página 1575.
Manual	Cria uma grade onde o tamanho e o número de células individuais são manu determinado pelo usuário. Para obter mais informações, consulte Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma grade de unidade de parede cortina em página 1576.

Depois de criar uma definição de divisão, você pode atribuir a definição a uma grade específica em uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

10 Quando terminar de criar as definições de divisão, clique em OK.

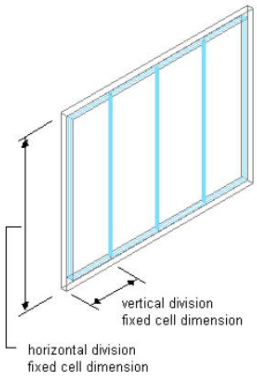
Machine Translated by Google

Especificando um tamanho fixo para células em uma grade de unidade de parede cortina

Use este procedimento para definir um tamanho específico para as células em uma grade. Nesse caso, o número de células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo de como a grade é dividida.

Ao especificar um tamanho de célula fixo em uma grade, você pode controlar como as células da grade se ajustam para acomodar qualquer espaço restante. Esse espaço ocorre se o comprimento (ou a altura) da unidade de parede cortina não puder ser dividido uniformemente pelo tamanho fixo da célula. Para obter mais informações, consulte Usando a opção de ajuste automático de células para redimensionar células em uma grade de unidade de parede cortina na página 1574.

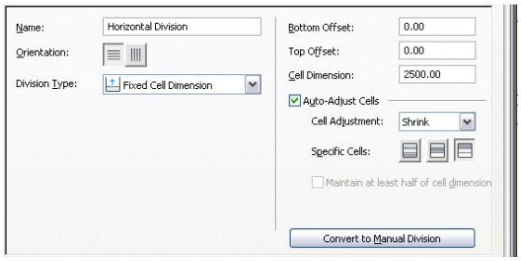
Especificando um tamanho fixo para células



1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.
3. Selecione um estilo de unidade de parede cortina.
4. Clique na guia Regras de design.
5. No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.
6. Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

Machine Translated by Google

7 Selecione Dimensão de célula fixa para Tipo de divisão.



8 Especifique um tamanho para as células em Cell Dimension.

Se você estiver definindo uma divisão vertical, a dimensão da célula é o comprimento da célula de montante a montante. Se você estiver definindo uma divisão horizontal, a dimensão da célula é a altura da célula.

9 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento em Deslocamento inicial ou Deslocamento final. Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de unidade de parede cortina na página 1577.

DICA A largura do quadro é calculada como parte do tamanho da célula. Portanto, as células adjacentes ao quadro podem parecer de tamanho diferente das outras células. Se você não deseja que a largura do quadro seja incluída no tamanho da célula, especifique um deslocamento para a grade que seja igual à largura do quadro.

Quando você desenha uma unidade de parede cortina usando uma dimensão de célula fixa, muitas vezes há espaço extra entre a última célula em tamanho real e o final da unidade de parede cortina.

10 Para ajustar as células e acomodar esse espaço extra automaticamente conforme você desenha unidades de parede cortina, selecione a opção Ajustar células automaticamente.

11 Ajuste as células para acomodar este espaço extra:

Se você quiser …	**Então …**
adicione o espaço às células da grade	selecione Auto-Ajustar Células, selecione Crescer para Ajuste de Célula e selecione as células específicas onde o espaço é adicionado. Você pode selecionar qualquer combinação de células específicas.
remover o espaço das células da grade	selecione Células de ajuste automático, selecione Encolher para ajuste de célula e selecione as células específicas onde o

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	espaço é removido. Você pode selecionar qualquer combinação de células específicas.

Para obter informações sobre deslocamentos, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de unidade de parede cortina na página 1577.

12 Clique em OK.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua unidade de parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

Usando a opção de ajuste automático de células para redimensionar células em uma cortina Grade da unidade de parede

Use este procedimento para redimensionar células automaticamente em uma grade quando o resultado da divisão da grade pela dimensão da célula especificada não for um número inteiro.

Por exemplo, se uma grade primária vertical em um estilo de unidade de parede cortina tiver 17 pés de comprimento e você especificar uma dimensão de célula fixa de 3 pés, a grade terá cinco células de 3 pés cada com 2 pés restantes. Usando a opção Autoajuste de Células, você pode especificar como a grade distribui a quantidade restante.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de parede cortina.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou crie uma nova.

7 Selecione Dimensão de célula fixa como o tipo de divisão.

8 Selecione Células de ajuste automático e especifique o ajuste da célula: **Se**

você deseja …	Então …
adicione o espaço restante às células da grade	selecione Crescer e selecione as células específicas às quais deseja adicionar o espaço.
remova o espaço restante das células da grade	selecione encolher e selecione as células específicas das quais você deseja que o

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
	espaço removido. Você pode então selecionar Manter pelo menos metade do tamanho da célula missão para controlar a célula encolhimento.

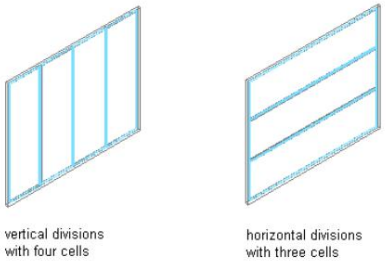
As células que você não seleciona mantêm o valor fixo especificado para Dimensão da célula.

Especificando um Número Fixo de Células para uma Grade de Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para definir um número específico de células em uma grade. Nesse caso, o tamanho das células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo de como a grade é dividida.

Em alguns casos, ao criar uma grade de unidade de parede cortina complexa, você pode querer começar com uma grade padrão com um número fixo de células e, posteriormente, ajustá-la manualmente. Você pode primeiro criar uma grade com números de células fixos e depois convertê-la em uma grade manual. Para obter informações sobre grades manuais, consulte Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma grade de unidade de parede cortina na página 1576.

Especificando um número fixo de células



1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.
3. Selecione um estilo de unidade de parede cortina.
4. Clique na guia Regras de design.
5. No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.
6. Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

Machine Translated by Google

7 Selecione Número Fixo de Células para Tipo de Divisão.

8 Especifique o número de células.

9 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento para Deslocamento inicial ou Deslocamento final. Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de unidade de parede cortina na página 1577.

OBSERVAÇÃO Se você deseja ajustar o layout inicial com um número fixo de células, clique em Converter em divisão manual e edite a grade conforme descrito em Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma grade de unidade de parede cortina na página 1576.

---

10 Clique em OK.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua unidade de parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma cortina

Grade da unidade de parede

Use este procedimento para adicionar linhas de grade manualmente e especificar um deslocamento para cada uma quando precisar criar uma grade exclusiva que não se encaixe em nenhum dos outros tipos de divisão. Você também pode começar com uma grade de dimensão de célula fixa ou um número fixo de grade de células e, em seguida, ajustar manualmente as linhas de grade para atender às suas necessidades.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

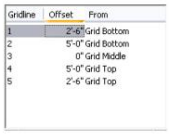
7 Selecione Manual para Tipo de divisão.

8 Clique no ícone Adicionar linha de grade para inserir uma linha de grade. Insira quantas linhas de grade forem necessárias. Se precisar remover uma linha de grade, selecione-a na tabela e clique no ícone Remover linha de grade.

9 Em Deslocamento na tabela de linhas de grade, especifique uma distância de deslocamento para cada linha de grade.

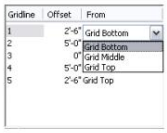
Machine Translated by Google

Deslocamento da linha de grade



10 Em De na tabela de linhas de grade, selecione o local da grade a partir do qual a linha de grade é deslocada.

Deslocar linha de grade da opção



11 Para especificar um deslocamento para a grade, insira uma distância de deslocamento para Iniciar Deslocamento ou Deslocamento Final.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de unidade de parede cortina na página 1577.

12 Clique em OK.

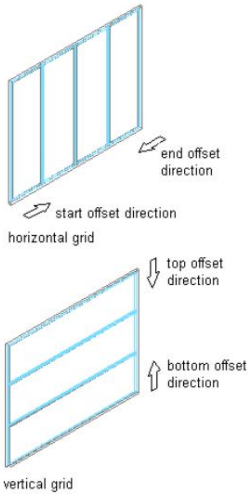
Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua parede cortina, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.

Especificando um deslocamento para uma grade de unidade de parede cortina

Por padrão, as células do eixo são medidas a partir dos pontos inicial e final da linha de base da unidade de parede cortina. A largura do quadro da grade não é considerada no cálculo do tamanho da célula. Por exemplo, se você desenhar uma unidade de parede cortina com uma linha de base de 14' e uma moldura de 1' à esquerda e à direita e especificar um número fixo de células verticais, as células não aparecerão com o mesmo tamanho. A primeira e a última células aparecem menores porque incluem o quadro. Para tornar as células iguais em tamanho, desloque o início e o fim da grade pela largura do quadro.

Machine Translated by Google

Especificando as direções de deslocamento da grade



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisão ou crie uma nova.

7 Especifique um deslocamento para

a grade: **Se você quiser especificar a distância Então ... entre ...**	
o ponto inicial da linha de base da parede cortina e o início da primeira célula em uma grade horizontal	insira um valor para Deslocamento inicial.
o ponto final da linha de base da parede cortina e o final da última célula em uma grade horizontal	insira um valor para Deslocamento final.
a linha do piso da parede cortina e o início da primeira célula em uma grade vertical	insira um valor para Deslocamento inferior.

Machine Translated by Google

Se você deseja especificar a distância entre …	Então …
a linha do telhado da parede cortina e insira um valor para Deslocamento superior.	
o final da célula superior em uma grade vertical	

8 Clique em OK.

Removendo uma definição de divisão de um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para remover uma definição de divisão que você não precisa mais. Você não pode remover uma definição de divisão quando ela está atualmente atribuída a uma grade. Além disso, você não pode remover a definição de divisão padrão, mas pode modificá-la.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de divisão que deseja remover.

7 Clique em Remover divisão.

8 Clique em OK.

Definindo preenchimentos para células de unidade de parede cortina

Um preenchimento define o conteúdo de uma célula unitária de parede cortina. Uma célula de unidade de parede cortina pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um polígono AEC, porta, janela ou estilo de montagem de porta/janela. Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto. Para obter mais informações, consulte Atribuição de preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Grades aninhadas e sem preenchimento são opções que você seleciona ao atribuir um preenchimento à célula. Essas opções não requerem definições de preenchimento. Para obter informações, consulte Criando uma grade aninhada em uma unidade de parede cortina na página 1599 e Removendo uma definição de preenchimento de um estilo de unidade de parede cortina na página 1584.

Você pode definir quantos preenchimentos precisar e, em seguida, usar atribuições de célula para especificar as células que usam cada preenchimento. Você pode modificar um preenchimento padrão usado para todas as células não atribuídas.

OBSERVAÇÃO Crie definições de preenchimento para um estilo de unidade de parede cortina específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a células de grade em unidades de parede cortina desse estilo.

Materiais

Os estilos usam os materiais do estilo de objeto atribuído a cada painel. Por exemplo, se você especificar um preenchimento para usar o estilo de montagem de porta/janela padrão, os materiais desse preenchimento serão aqueles designados no estilo de montagem de porta/janela. Painéis simples precisam de material atribuído no estilo de parede cortina.

Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos preenchimentos, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de unidade de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição de preenchimento.
Você pode então controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição das unidades de parede cortina na página 1617.

Criando um preenchimento de painel para uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar um preenchimento de painel simples para representar materiais básicos de revestimento na parede cortina, como um painel de parede de pedra, painel de concreto, painel de metal ou preenchimento de vidro.

Como as unidades de parede cortina podem conter vários preenchimentos, é útil usar uma convenção de nomenclatura para preenchimentos de painel que indique a localização ou finalidade do preenchimento dentro da unidade de parede cortina. Por exemplo, L3-FL1- Stone Panel pode identificar um painel de pedra em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

Machine Translated by Google

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Clique em Novo preenchimento.

7 Digite um nome descritivo para o preenchimento.

8 Especifique um alinhamento para o preenchimento.

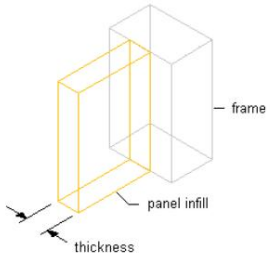
Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de unidade de parede cortina na página 1581.

9 Especifique um deslocamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de unidade de parede cortina na página 1582.

10 Especifique uma espessura para o painel.

Especificando a espessura do painel de preenchimento



11 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de preenchimento, você pode atribuí-la a qualquer célula em uma grade de unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598.

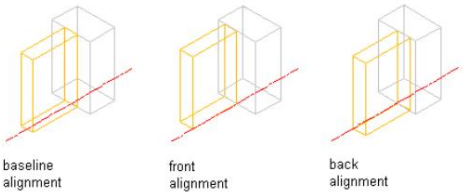
Especificando um alinhamento para um preenchimento de unidade de parede cortina

Use este procedimento para alinhar um preenchimento de modo que fique centralizado com a linha de base da unidade de parede cortina, na frente da linha de base ou atrás da linha de base. Na vista de planta, a frente de uma unidade de parede cortina (desenhada da esquerda para a direita) está abaixo da linha de base e a parte de trás está acima da linha de base.

OBSERVAÇÃO Para afastar o preenchimento da linha de base, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de unidade de parede cortina na página 1582.

Machine Translated by Google

Especificando alinhamentos de preenchimento



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione um preenchimento ou crie um novo.

7 Selecione um alinhamento: frontal, central ou posterior.

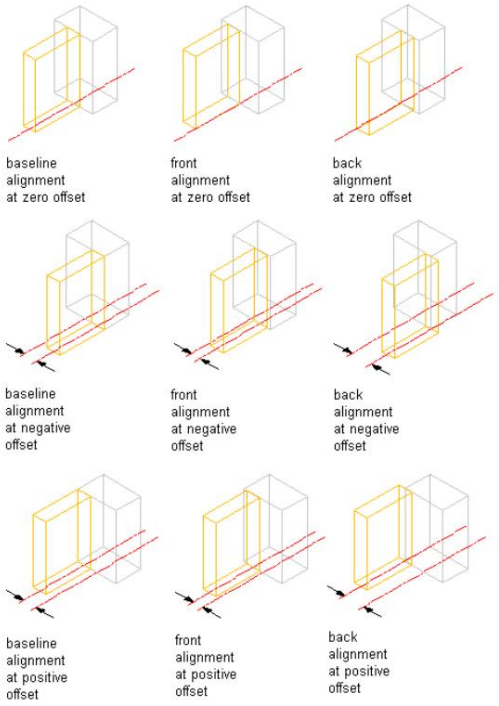
8 Clique em OK.

Especificando um deslocamento para um preenchimento de unidade de parede cortina

Use este procedimento para especificar um deslocamento para um preenchimento de unidade de parede cortina. Por padrão, os preenchimentos são centralizados na linha de base da unidade de parede cortina. Se o seu projeto exigir que o preenchimento seja alinhado com as arestas do quadro ou alguma outra parte da unidade de parede cortina, você pode especificar um deslocamento para o preenchimento.

Machine Translated by Google

Especificando deslocamentos de preenchimento do painel



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione um preenchimento ou crie um novo.

7 Insira uma distância de deslocamento.

Na visualização Plano, os números positivos compensam o preenchimento acima da linha de base e os números negativos compensam o preenchimento abaixo da linha de base. O deslocamento também é afetado pelo alinhamento selecionado para o preenchimento.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo uma definição de preenchimento de um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para excluir uma definição de preenchimento que você não precisa mais da lista de definições de preenchimentos. Você não pode remover uma definição de preenchimento quando ela está atualmente atribuída a uma célula. Além disso, você não pode remover a definição de preenchimento padrão, mas pode modificá-la.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover um preenchimento de uma célula, consulte Removendo um preenchimento de uma célula de unidade de parede cortina na página 1604.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione a definição de preenchimento desnecessária na lista.

7 Clique em Remover preenchimento.

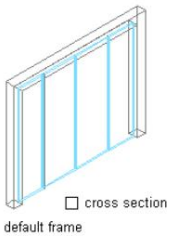
8 Clique em OK.

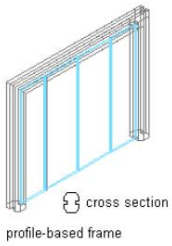
Definindo os quadros da unidade de parede cortina

Todas as grades de unidade de parede cortina, incluindo a grade primária, podem ter definições de quadro. A estrutura da grade principal define as bordas externas da unidade de parede cortina. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade primária da unidade de parede cortina ou uma grade aninhada da unidade de parede cortina. Você pode definir um quadro especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil.

Machine Translated by Google

Especificando molduras padrão e com base em perfil





Você cria definições de estrutura para um estilo de unidade de parede cortina específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a molduras em unidades de parede cortina desse estilo. Você pode criar quantas definições de quadro quiser e, em seguida, atribuir as definições aos quadros. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seu próprio quadro.

Há uma definição de quadro padrão que você pode modificar e atribuir conforme necessário. Os quadros não atribuídos não são exibidos. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a quadros de unidades de parede cortina na página 1607.

DICA Você pode copiar uma definição de montante e usá-la como uma definição de estrutura. Selecione a definição do montante e arraste-a para Molduras na árvore no lado esquerdo da caixa de diálogo.

Materiais e propriedades de exibição para molduras

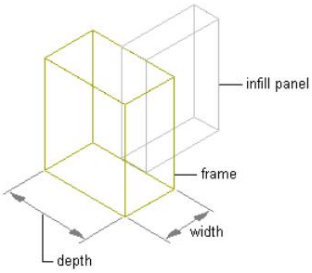
Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos quadros, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todos os quadros, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição das unidades de parede cortina na página 1617.

Machine Translated by Google

Definindo um Quadro de Unidade de Parede Cortina por Largura e Profundidade

Você pode definir um quadro especificando sua largura e profundidade. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade da unidade de parede cortina.

Especificando a largura e a profundidade do quadro



Como as unidades de parede cortina podem conter vários eixos aninhados com molduras diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para quadros de grade que indique a localização ou finalidade da grade dentro da unidade de parede cortina. Por exemplo, L3-FL1- Metal Frame pode identificar uma estrutura de metal para uma grade de terceiro nível no Piso 1.

DICA Para remover a borda do quadro e ajustar o preenchimento para preencher o espaço ocupado pelo quadro, crie uma definição de quadro com largura e profundidade definidas como zero.
Em seguida, atribua essa definição à borda do quadro que deseja remover. Isso é necessário para que o preenchimento seja esquadrado, como seria para uma condição de vidrado de topo.
Para obter mais informações, consulte Remoção de uma borda de moldura de uma unidade de parede cortina na página 1609.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 Clique no ícone Novo quadro para criar uma nova definição de quadro.

7 Digite um nome descritivo para o quadro.

8 Especifique uma largura e profundidade para o quadro.

9 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para um quadro de unidade de parede cortina na página 1589.

Machine Translated by Google

10 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a quadros de unidades de parede cortina na página 1607.

Criando um perfil para um quadro de unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma estrutura de unidade de parede cortina. Você pode extrudar o perfil para criar uma estrutura de unidade de parede cortina.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão da moldura da unidade de parede cortina. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1 Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para a moldura da unidade de parede cortina resultante.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.

3 Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

4 Insira um nome para o perfil e clique em OK.

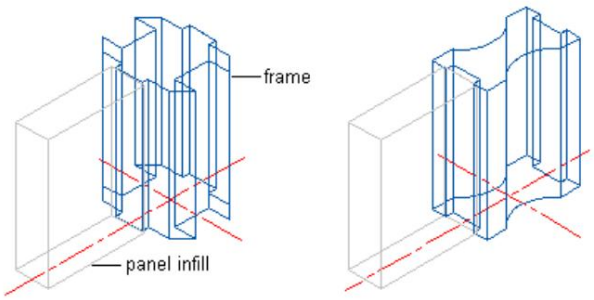
Agora você pode usar o perfil como uma moldura de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definir um quadro de unidade de parede cortina usando um perfil na página 1587.

Definindo um quadro de unidade de parede cortina usando um perfil

Use este procedimento para criar uma definição de elemento de estrutura a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta em seu quadro, pode usar um perfil para definir arestas com curvas, entalhes ou qualquer outra forma.

Machine Translated by Google

Dois exemplos de quadros baseados em perfil



NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1 Crie o perfil para a moldura.

Para obter informações sobre como criar perfis para quadros de unidade de parede cortina, consulte Criar um perfil para um quadro de unidade de parede cortina na página 1587.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

4 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

7 Clique em Novo quadro.

8 Insira um nome descritivo para o quadro.

9 Especifique uma largura e profundidade para a borda do quadro.

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central da aresta para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de perfil estão disponíveis apenas se você tiver perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

Machine Translated by Google

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade da borda do quadro, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil, selecione X ou Y para Mirror In.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo para Rotação.

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para um quadro de unidade de parede cortina na página 1589.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a quadros de unidades de parede cortina na página 1607.

Especificando deslocamentos para um quadro de unidade de parede cortina

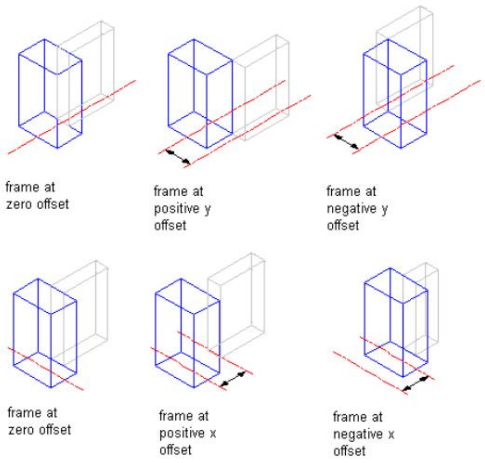
Use este procedimento para definir a distância que uma estrutura de unidade de parede cortina está da linha do piso, linha do telhado ou linha de base. Por padrão, as arestas externas do quadro se alinham com o início e o fim da linha do piso e o início e o fim da linha do telhado. Quando você ajusta a largura do quadro, o quadro se expande para dentro.
No entanto, você pode usar deslocamentos para expandir ou contrair o quadro para longe desses limites padrão ou para deslocar o quadro para longe da linha de base na direção X ou Y.

Desvio	Descrição
x	O deslocamento X positivo move a borda do quadro para fora além da extremidade da unidade de parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move a borda do quadro para dentro em direção ao centro da unidade de parede cortina.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move a borda do quadro acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move o quadro abaixo da linha de base.
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga o quadro além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta o quadro. O começo ponto para arestas verticais é a linha de base e,

Machine Translated by Google

Desvio	Descrição
	para arestas horizontais (desenhadas da esquerda para a direita), é o lado esquerdo.
Fim	O deslocamento final negativo alonga o quadro além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta o quadro. O ponto final para arestas verticais é a altura da base e, para arestas horizontais (desenhadas da esquerda para a direita), é o lado direito.

Especificando deslocamentos de quadro



1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.
3. Selecione um estilo de unidade de parede cortina.
4. Clique na guia Regras de design.
5. No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.
6. Selecione uma definição de moldura na lista.
7. Especifique uma distância de deslocamento para a borda do quadro X, Y, Início ou Fim.
8. Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo uma Definição de Moldura de um Estilo de Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para remover uma definição de quadro da lista de definições de quadro. Você não pode remover uma definição de quadro se ela estiver atualmente atribuída a uma borda de quadro, mas pode removê-la se estiver atribuída como uma substituição a uma borda de quadro. Além disso, você não pode remover a definição de quadro padrão, mas pode modificá-la.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover uma borda de moldura, consulte Remoção de uma borda de moldura de uma unidade de parede cortina na página 1609.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.
3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.
4 Clique na guia Regras de design.
5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.
6 Selecione a definição de moldura desnecessária na lista.
7 Clique no ícone Remover moldura.
8 Clique em OK.

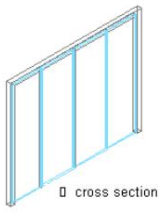
Definindo montantes da unidade de parede cortina

Os montantes de uma unidade de parede cortina são as bordas entre as células da grade. Você pode definir os montantes especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil do qual o montante é extrudado.

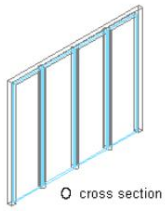
Como as unidades de parede cortina podem conter vários eixos aninhados com montantes diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para montantes de eixo que indique a localização ou finalidade do eixo dentro da unidade de parede cortina. Por exemplo, L3-FL1- Painel Decorativo Mullion pode identificar um montante para um painel em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Machine Translated by Google

Especificando montantes padrão e baseados em perfil



default mullions



profile-based mullions

Você cria definições de montantes para um estilo de unidade de parede cortina específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a montantes em unidades de parede cortina desse estilo. Você pode criar quantas definições de montantes desejar e, em seguida, atribuir as definições aos montantes conforme necessário. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seus próprios montantes. Há uma definição de montante padrão que você pode modificar conforme necessário e que é usada para quaisquer montantes não designados. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma unidade de parede cortina na página 1611.

DICA Você pode copiar uma definição de estrutura e usá-la como uma definição de montante. Selecione a definição do quadro e arraste-a para Mullions no painel esquerdo da caixa de diálogo.

Materiais e propriedades de exibição para montantes

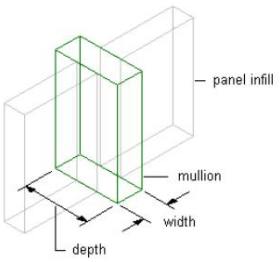
Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos montantes, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de unidade de parede cortina. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do montante principal padrão são aplicadas a todos os montantes, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de montantes independentemente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição das unidades de parede cortina na página 1617.

Definindo os montantes da unidade de parede cortina por largura e profundidade

Você pode definir montantes especificando uma largura e uma profundidade.

Machine Translated by Google

Especificando a largura e a profundidade do montante



DICA Para remover montantes para vidraça de topo, crie uma definição com largura e profundidade definidas como zero. Em seguida, atribua essa definição aos montantes que deseja remover. Para obter mais informações, consulte Remoção de montantes de uma grade de unidade de parede cortina na página 1614.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

6 Clique em Novo montante.

7 Insira um nome descritivo para o montante.

8 Especifique uma largura e profundidade para o montante.

9 Especifique os deslocamentos desejados.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para montantes de uma unidade de parede cortina na página 1595.

10 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma unidade de parede cortina na página 1611.

Criando um perfil para montantes da unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma definição de montante de unidade de parede cortina. Você pode extrudar o perfil para criar montantes a partir dele.

Machine Translated by Google

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão do montante da unidade de parede cortina. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

1 Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para o montante da unidade de parede cortina resultante.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.

3 Insira *c* (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

4 Insira um nome para o perfil e clique em OK.

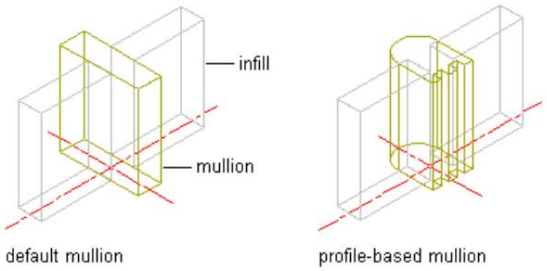
Agora você pode usar o perfil como um montante da unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definindo os montantes de uma unidade de parede cortina usando um perfil na página 1594.

Definindo os montantes de uma unidade de parede cortina usando um perfil

Use este procedimento para criar uma definição de elemento montante a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta para seus montantes, pode usar um perfil para definir montantes com curvas, entalhes ou qualquer outra forma.

NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

Alinhamentos de preenchimento com montantes padrão e baseados em perfil



1 Crie o perfil a ser usado para o montante.

Para obter informações, consulte Criando um perfil para montantes da unidade de parede cortina na página 1593.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

Machine Translated by Google

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

4 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

7 Clique no ícone Novo montante para criar uma nova definição de montante.

8 Digite um nome descritivo para o montante.

9 Especifique uma largura e profundidade para o montante.

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central do montante para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de perfil estão disponíveis apenas se você tiver perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade do montante, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil, selecione X ou Y para Mirror In.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo de rotação para Rotação.

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para montantes de uma unidade de parede cortina na página 1595.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma unidade de parede cortina na página 1611.

Especificando deslocamentos para montantes de uma unidade de parede cortina

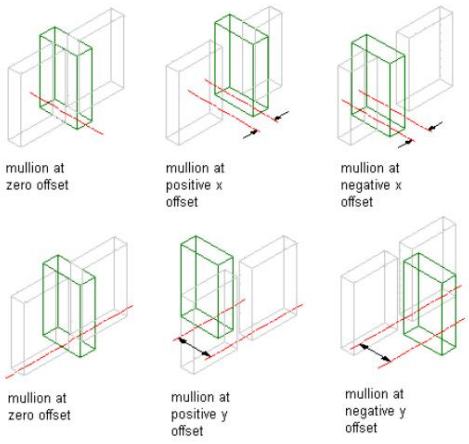
Use este procedimento para definir montantes que são deslocados do início ou fim da unidade de parede cortina para alongar ou encurtar a aresta ou deslocamento em X ou Y

Machine Translated by Google

direção para deslocar a borda. Por exemplo, você pode querer representar o envidraçamento de topo deslocando os montantes para que fiquem atrás dos preenchimentos do painel de vidro.

Desvio	Descrição
x	Para montantes verticais, um deslocamento X positivo move os montantes em direção ao final do unidade de parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move os montantes em direção ao início do unidade de parede cortina. Para montantes horizontais, um deslocamento X positivo move os montantes para a parte superior da unidade de parede cortina, enquanto um deslocamento X negativo move os montantes para a parte inferior da unidade de parede cortina.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move os montantes acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move os montantes abaixo da linha de base. linha de base.
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga os montantes além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta os montantes.
Fim	O deslocamento final negativo alonga os montantes além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta os montantes.

Especificando deslocamentos de montantes



Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de montante na lista.

7 Especifique uma distância de deslocamento para X, Y, Início ou Fim.

8 Clique em OK.

Removendo uma definição de montante de um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para remover uma definição de montante da lista de definições de montantes. Não é possível remover uma definição de montante se ela estiver atribuída a um montante. Além disso, você não pode remover a definição padrão do montante principal, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre a remoção de montantes entre células, consulte Remoção de montantes de uma grade de unidade de parede cortina na página 1614.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

6 Selecione a definição de montante desnecessário na lista.

7 Clique no ícone Remover montante para remover a definição do montante.

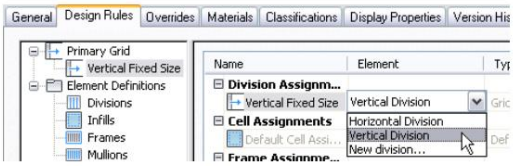
8 Clique em OK.

Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina

Use este procedimento para atribuir uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina. Uma divisão define a orientação da grade (se a direção das células da grade e montantes é horizontal ou vertical) e o tipo de divisão (número e tamanho das células).

Machine Translated by Google

Depois de definir uma divisão, você pode atribuí-la à grade primária ou a grades aninhadas. As grades aninhadas são criadas selecionando a grade aninhada como a atribuição da célula.
Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade à qual deseja atribuir uma divisão.
O nome da grade selecionada é exibido na tabela na linha Atribuição de divisão.

DICA Para renomear uma grade, selecione-a, clique em Renomear e insira um novo nome.

---

6 Clique na coluna Elemento dessa grade e selecione uma divisão definição da lista.

7 Clique em OK.

Atribuindo preenchimentos a células de unidade de parede cortina

Um preenchimento define o conteúdo de uma célula unitária de parede cortina. Uma célula de unidade de parede cortina pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um polígono AEC, porta, janela ou estilo de montagem de porta/janela. Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de unidade de parede cortina na página 1579.

Machine Translated by Google

Atribuições de células

Uma atribuição de célula define a definição de preenchimento usada para as células. Você pode usar uma atribuição de célula para atribuir o mesmo preenchimento a todas as células ou pode criar várias atribuições de célula para atribuir diferentes preenchimentos a diferentes células.

Atribuições de célula

Não atribua várias definições à mesma célula porque apenas a última definição atribuída à célula é usada.

Atribuição de célula padrão

A atribuição de célula padrão é usada por todas as células não atribuídas. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer tipo de preenchimento, mas não pode excluir a atribuição de célula padrão.

Você pode querer modificar a atribuição de célula padrão para usar a definição de preenchimento que ocorre com mais frequência em seu projeto. Quaisquer células não atribuídas a outros preenchimentos usam essa definição de preenchimento.

Materiais e propriedades de exibição de preenchimentos

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você atribua materiais aos preenchimentos criados ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição das unidades de parede cortina na página 1617.

Criando uma grade aninhada em uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar uma grade aninhada em uma unidade de parede cortina. Uma grade aninhada é uma grade dentro de uma grade. Cada grade aninhada tem sua própria divisão, atribuições de célula, estrutura e montantes. Por padrão, o quadro está desativado para grades aninhadas.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

Machine Translated by Google

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma grade aninhada.

6 Clique no ícone Nova atribuição de célula.

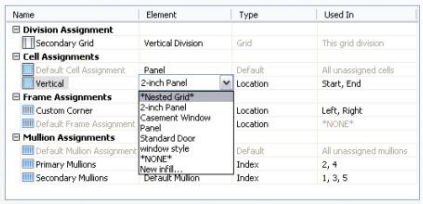
Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Clique em Nova atribuição de célula e insira um nome descritivo para a atribuição.

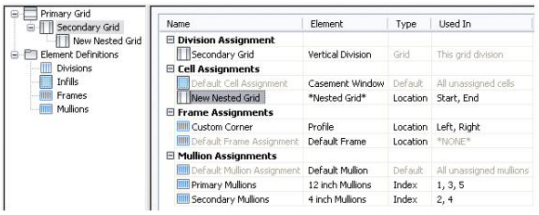
8 Selecione Nested Grid na coluna Element.

Uma nova grade é adicionada à lista de grades na exibição em árvore à esquerda da caixa de diálogo. Se você estiver editando a grade primária, a nova grade será adicionada no nível secundário. Se você estiver editando uma grade no nível secundário, a grade adicional será colocada no nível terciário e assim por diante.

Criando uma grade aninhada



Nova grade aninhada na árvore



OBSERVAÇÃO Para renomear uma grade, selecione-a no painel direito, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear e digite um novo nome.

9 Especifique as células para conter esta grade aninhada.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células da unidade de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1605.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Inserção de uma porta, janela ou porta/janela em um

Célula da unidade de parede cortina

Use este procedimento para adicionar portas, janelas e montagens de porta/janela a uma unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de unidade de parede cortina na página 1579

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma porta, montagem de janela ou porta/janela.
2. Selecione a unidade de parede cortina na qual inserir a porta, janela ou conjunto porta/janela.

   Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.
3. Selecione o marcador de célula da unidade de parede cortina para a célula na qual deseja insira a porta, janela ou conjunto porta/janela.

   A planilha Adicionar Preenchimento é exibida.

4. Selecione o método de inserção para a porta, janela ou porta/janela montagem:

Se você quiser...	Então…
adicione a porta, janela ou montagem de porta/janela como uma atribuição de célula e tem todas as unidades de parede cortina usando o mesmo estilo exibir o mesmo objeto adicionado em uma célula correspondente	Selecione Adicionar como atribuição de célula.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicione a porta, janela ou selecione Adicionar como Substituição de Célula. montagem de porta/janela exclusivamente para o selecionado unidade de parede cortina	

Se uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo selecionado já existir em seu desenho, Preenchimento existente será selecionado por padrão.

5 Selecione o tipo de preenchimento para porta, janela ou porta/janela montagem:

Se você selecionou…	Então…
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente, Preenchimento Existente é selecionado por padrão.	Clique OK.
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela de um estilo diferente do que existe em seu desenho	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.
Adicione como substituição de célula e clique em OK. você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente e não modificar a borda da moldura ao redor do objeto	
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou conjunto porta/janela	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você selecionou...	Então...
de um estilo diferente do existente em seu desenho e não remover uma borda da moldura ao redor do objeto	
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela do estilo existente e remover uma aresta da moldura ao redor do objeto	selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta, janela ou montagem de porta/janela de um estilo diferente do existente em seu desenho e remover uma borda da moldura ao redor do objeto	selecione Novo preenchimento e insira um nome para o objeto. Em seguida, selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.

6 Pressione *ENTER.*

Preenchendo uma célula de unidade de parede cortina com um painel simples

Use este procedimento para preencher uma célula unitária de parede cortina com um painel simples. Painéis simples são geralmente usados para representar materiais básicos de revestimento na parede cortina, como um painel de parede de pedra ou um painel de concreto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

Machine Translated by Google

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja colocar uma preenchimento do painel.

6 Clique no ícone Nova atribuição de célula.

Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Clique em Nova atribuição de célula e insira um nome descritivo para a atribuição.

8 Em Elemento, selecione um preenchimento que defina um painel simples.

Se você não tiver um preenchimento de painel simples definido, selecione Novo preenchimento e defina um. Para obter mais informações, consulte Criando um preenchimento de painel para uma unidade de parede cortina na página 1580.

9 Especifique as células para conter este painel simples.

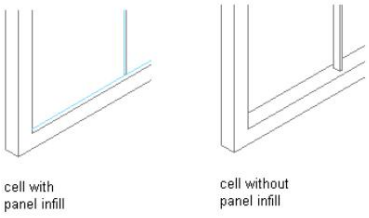
Para obter mais informações, consulte Especificando quais células da unidade de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1605.

10 Clique em OK.

Removendo um Preenchimento de uma Célula de Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para remover o preenchimento de uma célula e deixar a célula vazia. Para fazer isso, use None como a definição de elemento. Usar Nenhum também remove quaisquer arestas de quadro que fazem fronteira com a célula, mas não afeta os montantes.

Removendo uma atribuição de preenchimento de uma célula



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade que contém as células que deseja atribuir a Nenhum.

Machine Translated by Google

6 Crie uma nova atribuição de célula ou selecione uma atribuição de célula existente.

7 Selecione Nenhum na coluna Elemento.

8 Especifique as células para conter o preenchimento Nenhum.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células da unidade de parede cortina usam uma atribuição de célula na página 1605.

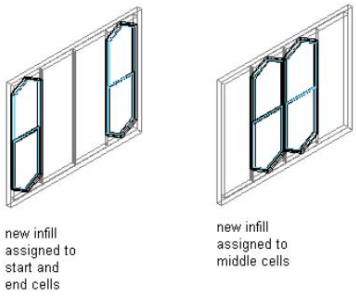
9 Clique em OK.

Especificando quais células de unidade de parede cortina usam uma atribuição de célula

Ao criar uma atribuição de célula, você precisa especificar as células na grade para usar essa atribuição. Existem duas opções para selecionar células:

ÿ Use Localização para inserir o preenchimento nas células iniciais, intermediárias ou finais de uma grade vertical ou nas células inferiores, intermediárias ou superiores de uma grade horizontal.
Se houver um número par de células (quatro ou mais), Meio refere-se às duas células no meio da grade.
Se houver um número ímpar de células (três ou mais), Meio refere-se a uma célula no meio da grade.

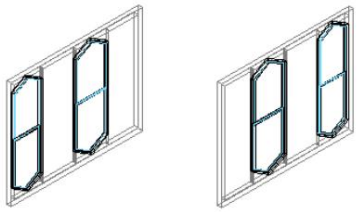
Especificando atribuições de células por localização



ÿ Use o índice para inserir o preenchimento em células específicas com base nos números das células. As células são numeradas do início ao fim ou de baixo para cima. Por exemplo, digitar 1, 3, 5 colocaria o preenchimento na primeira, terceira e quinta células.

Machine Translated by Google

Especificando atribuição de célula por índice



Todas as células que não são atribuídas a uma atribuição de célula específica usam o preenchimento padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Na coluna Tipo, selecione Local ou Índice.

7 Selecione uma atribuição de célula:

Se você selecionou ...	**Então ...**
Localização	clique na coluna Usado em e clique no botão na extremidade direita da linha. Selecione as células que deseja usar esta atribuição e clique em OK.
Índice	digite os números das células separados por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, as células são numeradas do início ao fim e para grades horizontais, as células são numeradas de baixo para cima.

OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições a uma célula porque a última definição atribuída à célula é usada.

8 Clique em OK

Machine Translated by Google

Removendo uma atribuição de um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para remover atribuições de células, atribuições de estrutura e atribuições de montantes de um estilo de unidade de parede cortina. Você não pode remover atribuições padrão, mas pode modificá-las para atender às suas necessidades.

OBSERVAÇÃO Cada grade requer uma atribuição de divisão. Portanto, você não pode remover a atribuição de divisão, embora possa alterar o elemento de divisão usado para a atribuição de divisão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade da qual deseja remover uma atribuição.

6 Selecione uma atribuição de célula, atribuição de estrutura ou atribuição de montante.

7 Clique no ícone Remover atribuição.

8 Clique em OK duas vezes.

Atribuição de definições a estruturas de unidades de parede cortina

A estrutura da unidade de parede cortina é representada pelas bordas externas da grade primária. Cada grade aninhada tem seu próprio quadro que é definido separadamente do quadro de grade principal. Por padrão, os quadros de grades aninhadas são desativados. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Atribuições de quadro

Uma atribuição de quadro define a definição de quadro que é usada por cada borda de quadro. Você pode usar uma atribuição de quadro para atribuir a mesma definição a todas as quatro arestas do quadro ou pode criar várias atribuições de quadro para atribuir diferentes definições a diferentes arestas do quadro. As arestas não atribuídas não são exibidas.

Não atribua várias definições à borda do quadro porque a última definição atribuída à borda é usada.

Machine Translated by Google

Atribuição de quadro padrão

Há uma atribuição de moldura padrão e você pode selecionar as bordas da moldura às quais ela se aplica. Você pode modificar a atribuição padrão para usar qualquer definição de estrutura, mas não pode excluir a atribuição de estrutura padrão.

Materiais e propriedades de exibição de molduras

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todas as bordas do quadro, a menos que você atribua materiais à definição do quadro ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição das unidades de parede cortina na página 1617.

Adicionando uma nova atribuição de moldura a uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma atribuição de moldura a uma unidade de parede cortina. Para atribuir diferentes definições a diferentes arestas de quadro, você precisa de várias atribuições de quadro.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

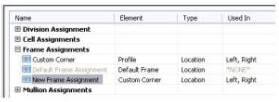
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de quadro.

6 Clique no ícone Nova atribuição de quadro.

Uma nova atribuição de quadro é exibida na lista de atribuições de quadro.

Nova definição de quadro



7 Clique em Nova atribuição de quadro e insira um nome descritivo para a atribuição.

8 Selecione uma definição de moldura na coluna Elemento.

9 Especifique os lados da moldura para usar esta atribuição de moldura.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Especificando quais arestas da unidade de parede cortina usam uma atribuição de moldura na página 1610.

10 Clique em OK.

Removendo uma borda do quadro de uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para remover uma borda de moldura de uma unidade de parede cortina. Existem três maneiras de remover uma borda do quadro:

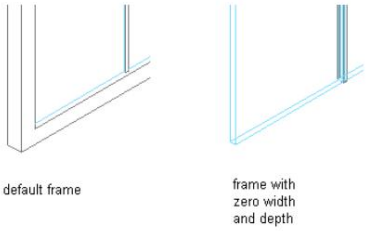
ÿ Defina a largura e a profundidade da borda como zero

ÿ Deixe a aresta não atribuída

ÿ Especifique Nenhum como uma substituição para a atribuição de borda

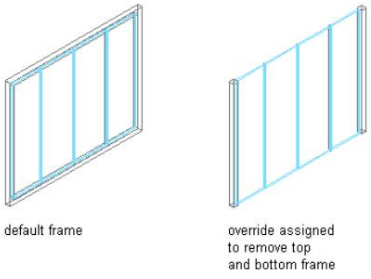
Os dois primeiros métodos removem a borda do quadro e expandem os preenchimentos adjacentes no espaço ocupado pela borda.

Especificando uma largura de quadro e profundidade de zero



Ao especificar Nenhum como uma substituição, a borda do quadro não é exibida, mas o preenchimento adjacente não é expandido no espaço ocupado pela borda.

Substituindo uma definição de borda de quadro



Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como definir a largura e a profundidade como zero, consulte Definição de um quadro de unidade de parede cortina por largura e profundidade na página 1586.

Para obter informações sobre como deixar a borda sem atribuição, consulte Especificando quais arestas da unidade de parede cortina usam uma atribuição de moldura na página 1610.

Especificando quais arestas da unidade de parede cortina usam um quadro Atribuição

Use este procedimento para especificar arestas que usam uma atribuição de moldura. Ao criar uma atribuição de quadro, você precisa especificar as arestas do quadro para usar essa atribuição.

As bordas do quadro que não são atribuídas a uma definição de quadro não são exibidas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

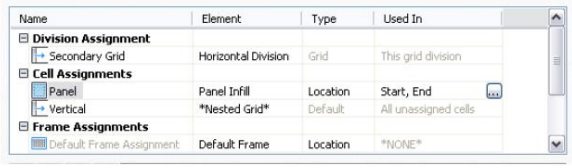
5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Selecione uma atribuição de quadro.

A localização é a única maneira de especificar as bordas do quadro.

7 Clique na coluna Usado em e, em seguida, clique no botão [...] na extremidade direita da linha.

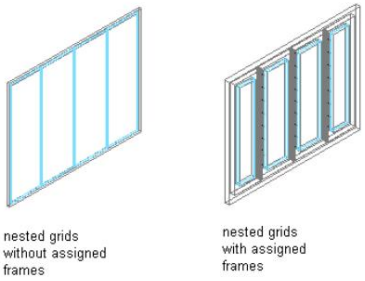
Especificando o local do quadro



8 Selecione as arestas que deseja usar nesta atribuição - Esquerda, Direita, Superior ou -Inferior - e clique em OK.

Machine Translated by Google

Atribuindo quadros a grades aninhadas



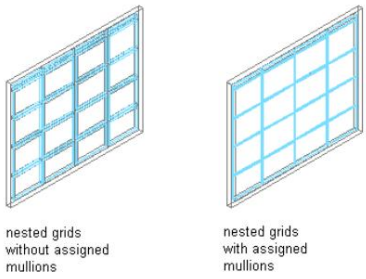
Não atribua várias definições à mesma borda do quadro porque apenas a última definição atribuída à borda é usada.

9 Clique em OK.

Atribuição de definições aos montantes de uma unidade de parede cortina

Os montantes de uma unidade de parede cortina são as bordas entre as células da grade. A grade primária e cada grade aninhada possuem montantes que são definidos separadamente das outras grades. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em paredes cortina na página 1464.

Atribuir montantes a uma grade aninhada



Atribuições de montantes

Uma atribuição de montante define a definição usada por cada montante. Você pode usar uma atribuição para definir todos os montantes ou pode criar várias atribuições e atribuir diferentes definições a diferentes montantes em qualquer grade.

Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

Machine Translated by Google

Atribuição de montante padrão

Há uma atribuição de montantes padrão usada por todos os montantes não atribuídos. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer definição de montante, mas não pode excluir a atribuição padrão de montante.

Adicionando uma nova atribuição de montante a um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de unidade de parede cortina.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

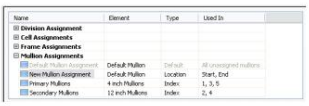
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de montante.

6 Clique em Nova atribuição de montante adicional.

Uma nova atribuição de montantes é exibida na lista de atribuições de montantes.

Nova atribuição de montante



7 Selecione a atribuição do montante, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear e, a seguir, insira um nome descritivo.

8 Selecione uma definição de montante na coluna Elemento.

9 Especifique os montantes para usar esta atribuição.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes da unidade de parede cortina usam uma atribuição na página 1613.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando quais montantes da unidade de parede cortina usam uma atribuição

Ao criar uma atribuição de montantes, você precisa especificar os montantes na grade para usar essa atribuição. Há duas opções para selecionar montantes:

ÿ Use Localização para atribuir uma definição aos montantes iniciais, intermediários ou finais de uma grade vertical ou aos montantes inferior, intermediário ou superior de uma grade horizontal. Se houver um número par de montantes (quatro ou mais), Médio refere-se aos dois montantes no meio da grade. Se houver um número ímpar de montantes (três ou mais), Médio refere-se a um montante no meio da grade.

ÿ Use o índice para atribuir uma definição a montantes específicos com base em montantes números. Os montantes são numerados do início ao fim ou de baixo para cima. Por exemplo, inserir **1, 2, 3** atribuiria a definição ao primeiro, segundo e terceiro montantes.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Crie uma nova atribuição de montantes ou selecione uma atribuição existente.

7 Selecione Localização ou Índice para Tipo.

8 Selecione uma atribuição de célula.

Se você selecionou…	**Então …**
Localização	clique na coluna Usado em e clique no botão na extremidade direita da linha. Selecione as células que deseja usar esta atribuição e clique em OK.
Índice	insira os números do montante separado por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, montantes são numerados do início ao fim e para grades horizontais, montantes são numerados de baixo para cima.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

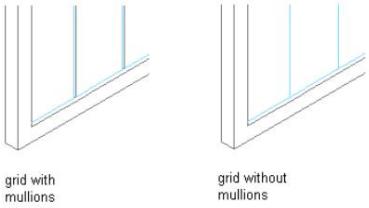
9 Clique em OK.

Quaisquer montantes que não são atribuídos a uma atribuição de montante específico usam a definição padrão de montantes.

Removendo montantes de uma grade de unidade de parede cortina

Use este procedimento para remover um montante da unidade de parede cortina. Você pode criar uma definição de montante cuja largura e profundidade da aresta sejam zero. Os preenchimentos adjacentes se expandem para preencher o espaço ocupado pelo montante. Esta é uma maneira eficaz de representar o envidraçamento de topo.

Removendo montantes de uma grade de unidade de parede cortina



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja remover um montante.

6 Crie uma nova atribuição de montante e insira **0** (zero) para a largura e profundidade.

Para obter mais informações, consulte Definindo montantes da unidade de parede cortina por largura e profundidade na página 1592.

7 Em Atribuições de montantes, selecione a definição de montantes que você criou para quaisquer arestas de célula de qualquer atribuição de montantes da qual deseja remover os montantes.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes da unidade de parede cortina usam uma atribuição na página 1613.

8 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de unidade de parede cortina

Uma unidade de parede cortina consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Ao atribuir materiais a um estilo de unidade de parede cortina, você atribui um material a cada componente de exibição da unidade de parede cortina. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura e um material de vidro à inserção de vidro. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de unidade de parede cortina, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de unidade de parede cortina.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies do objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais da unidade de parede cortina e componentes de exibição

A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de unidade de parede cortina nas vistas especificadas.

Componente da unidade de parede cortina	Componente de material
Planeje, Planeje com Alto Detalhe, Planeje com Baixo Detalhe, Plano Rastreado e Refletido	
Definições de quadro	Linha de trabalho
Definições de montantes	Linha de trabalho
Definições de Preenchimento	Linha de trabalho
Hachura de definições de quadro	Linha de trabalho

Machine Translated by Google

Componente da unidade de parede cortina	Componente de material
Hachura de definições de montantes	Linha de trabalho
Hachura de Definições de Preenchimento	Linha de trabalho
Modelo	
Quadro	Corpo 3D
montante	Corpo 3D
preencher	Corpo 3D

Atribuir materiais a um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de unidade de parede cortina. Quando você atribui um material a um componente de unidade de parede cortina, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da unidade de parede cortina. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, a estrutura, montante e preenchimento são componentes físicos de uma unidade de parede cortina. O marcador de célula é um componente simbólico.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de unidade de parede cortina, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de unidade de parede cortina conforme descrito em Especificando a exibição de unidades de parede cortina na página 1617.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

Machine Translated by Google

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar, selecione o valor para Definição de material e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

---

11 Clique em OK.

Especificando a exibição de unidades de parede cortina

A exibição de uma unidade de parede cortina depende da direção a partir da qual você visualiza a unidade de parede cortina. Na vista de planta, a unidade de parede cortina é exibida como linhas paralelas com vértices marcando as linhas de grade, como um arquiteto normalmente desenharia uma unidade de parede cortina. Em vistas isométricas 3D, a unidade de parede cortina é exibida como apareceria no mundo real, com superfícies mostrando comprimento, espessura e altura. Você controla o que deseja exibir em cada exibição específica.

Definições de elementos e componentes de exibição personalizados

Por padrão, a exibição de todos os preenchimentos, quadros e montantes é controlada pelas propriedades de exibição do preenchimento padrão, quadro padrão e montantes padrão.
No entanto, você pode adicionar definições de elementos individuais como componentes com propriedades de exibição separadas. Por exemplo, se você definir dois preenchimentos chamados painel de pedra e painel de acetileno, por padrão, ambos serão controlados pelas mesmas propriedades de exibição de preenchimento padrão. No entanto, você pode adicionar cada definição como um novo componente de exibição e controlar as propriedades de exibição separadamente.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO O nome do componente na caixa de diálogo Custom Display Component deve corresponder ao nome da definição do elemento na guia Design Rules. Caso contrário, a definição do elemento não será exibida corretamente.

Para obter mais informações sobre o sistema de exibição, consulte Sistema de exibição na página 777.

Materiais e propriedades de exibição

Você pode usar materiais para controlar a exibição de preenchimentos, molduras e montantes padrão e personalizados. Ao atribuir materiais às definições de elemento criadas, você não precisa definir essas definições como componentes de exibição personalizados. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de unidade de parede cortina na página 1615.

Adicionando Definições de Elemento de Unidade de Parede Cortina como Exibição Componentes

Use este procedimento para adicionar definições de elemento de unidade de parede cortina. Antes de poder controlar as propriedades de exibição dos elementos da unidade de parede cortina de acordo com a definição atribuída ao elemento, você deve criar componentes de exibição para cada definição de elemento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione o estilo da unidade de parede cortina que deseja alterar.

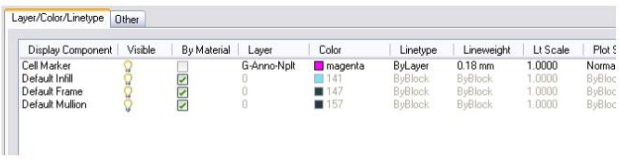
4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Modelo como a representação de exibição.

6 clique .

A lista padrão de componentes inclui apenas os três elementos básicos e marcadores de célula.

Componentes de exibição do modelo padrão para unidades de parede cortina



Machine Translated by Google

7 Clique na guia Outro e, em seguida, clique em Adicionar.

8 Selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante para Tipo de componente.

9 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar elemento e selecione um elemento na lista.

10 Clique em OK.

11 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

A definição de elemento incluída é exibida na lista de componentes.

12 Clique na guia Outro para continuar adicionando definições de elemento ou clique em OK duas vezes.

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de uma unidade de parede cortina Estilo

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um estilo de unidade de parede cortina:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por Material

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione o estilo da unidade de parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer.

6 Clique em Substituição de estilo.

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Machine Translated by Google

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura para componentes de uma unidade de parede cortina Estilo

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um estilo de unidade de parede cortina. A hachura da parede cortina é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione o estilo da unidade de parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

6 Clique na guia Hachura.

7 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

8 Especifique a hachura para o componente:

Se você quiser selecionar…	Então …
um padrão de hachura que está disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
eclosão única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
eclosão dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.

Machine Translated by Google

Se você quiser selecionar …	Então …
preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

9 Clique em OK.

10 Clique na configuração para Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique na configuração para Ângulo e insira o ângulo para o padrão.

12 Clique na configuração para Orientação e especifique como a hachura é orientado:

Se você deseja orientar a incubação …	Então …
ao objeto, independentemente do objeto selecionado. rotação do jato	
ao Sistema de Coordenadas Mundiais	selecione Global.

13 Clique em OK duas vezes.

Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma cortina

Unidade de parede

Pode haver instâncias em que um preenchimento, moldura ou montante requer um gráfico personalizado bidimensional (2D) ou tridimensional (3D). Por exemplo, você pode precisar de uma treliça tridimensional altamente detalhada como montantes ou uma luminária decorativa aplicada a um preenchimento. Em casos como esses, você pode criar um bloco personalizado, adicionar um componente de exibição com o bloco anexado e associar esse componente a uma definição de elemento. Quando você atribui essa definição a um elemento, o bloco também é exibido.

1 Desenhe seu componente personalizado e salve-o como um bloco.

2 Selecione uma unidade de parede cortina, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar parede cortina Estilo da Unidade.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 clique .

5 Clique na guia Componentes do plano personalizado.

Machine Translated by Google

Se Model for a representação de exibição atual, a guia será chamada de Other.

6 Clique em Adicionar.

7 Selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante para Tipo de componente.

8 Selecione o elemento específico da lista.

9 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

10 Especifique a exibição do componente: **Se você deseja**

…	**Então …**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de unidade de parede cortina associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento da unidade de parede cortina de modo que ambos são exibidos	desmarque Substituir gráficos.

11 Clique em Selecionar bloco e selecione o bloco personalizado que você criou.

12 Clique em OK.

13 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado:

Se você quiser …	**Então …**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
especifique como o bloco é inserido na grade nos diretórios X, Y e Z eções	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.
espelhar o bloco	determinar se ele deve espelhar no direção X, Y ou Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

14 Clique em OK três vezes.

Machine Translated by Google

Criando planos de corte para uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um estilo de unidade de parede cortina. As propriedades de exibição do plano de corte se aplicam apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para visualizar melhor os elementos de uma unidade de parede cortina na vista de planta, você pode criar planos de corte. O plano de corte principal é onde a embalagem retrátil e a hachura são aplicadas. A exibição da planta mostra os componentes e objetos na parede à medida que são exibidos na altura de cada plano de corte.

1 Selecione uma unidade de parede cortina.

2 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo **3** .

Clique na guia Propriedades de vídeo.

4 Selecione Plano e clique em .

OBSERVAÇÃO A guia Cut Plane é exibida apenas em algumas representações de exibição, como Plan.

5 Clique na guia Plano de corte para definir o plano de corte a ser exibido em cada representação de exibição para o estilo de unidade de parede cortina.

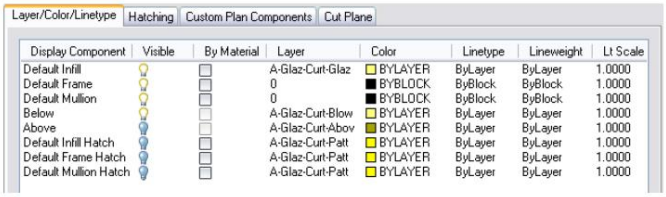
6 Insira um valor para Altura do plano de corte para especificar o plano de corte no qual a hachura tem efeito.

7 Para definir especificamente um plano de corte, clique em Adicionar e insira a altura do novo plano de corte: **Se**

você adicionar um plano de corte … Então …	
a uma altura inferior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Abaixo do plano de corte na guia Camada/Cor/Tipo de linha.
a uma altura superior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Plano de corte acima na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Machine Translated by Google

Componentes abaixo e acima



Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

8 Clique em OK para sair de todas as caixas de diálogo.

Definindo um estilo de unidade de parede cortina como delimitador para associativo Espaços

Use este procedimento para definir um estilo de unidade de parede cortina que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de unidade de parede cortina é definido como delimitador, por padrão, todas as unidades de parede cortina que têm o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de unidade de parede cortina em uma unidade de parede cortina individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione um estilo de unidade de parede cortina.

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de unidade de parede cortina

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de unidade de parede cortina. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Unidade de parede cortina Estilos.

3 Selecione o estilo da unidade de parede cortina que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da unidade de parede cortina, digite a descrição para Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Usando substituições em unidades de parede cortina

As unidades de parede cortina são subunidades de paredes cortina geometricamente complexas, que geralmente possuem um grande número de elementos diferentes, como molduras, painéis e preenchimentos. A maioria dessas configurações é definida no arquivo style. No entanto, há casos em que modificar uma unidade de parede cortina diretamente na tela é mais adequado:

ÿ Você deseja adicionar moldura personalizada ou arestas de montante a uma unidade de parede cortina e precisam de feedback visual direto.

ÿ Você deseja criar uma substituição, como um preenchimento mesclado ou grade aninhada, em apenas um local específico na unidade de parede cortina.

ÿ Você deseja experimentar visuais diferentes sem precisar alterar imediatamente o estilo da unidade de parede cortina para cada ideia.

Machine Translated by Google

Quando terminar suas edições na tela, você pode decidir se deseja

ÿ Aplique as substituições à unidade de parede cortina que você editou.

ÿ Salve as substituições no estilo de unidade de parede cortina atual.

ÿ Crie um novo estilo para as substituições.

As substituições que você pode definir incluem atribuir uma definição diferente a uma célula, estrutura ou montante principal selecionado e atribuir um perfil a uma estrutura ou aresta do montante principal.
Observe que a definição ou perfil já deve existir no desenho atual antes que você possa usá-lo como uma substituição.

As substituições não afetam as regras de projeto para o estilo de unidade de parede cortina.
No entanto, você pode transferir substituições para um estilo de unidade de parede cortina se desejar que todas as unidades de parede cortina desse estilo tenham as mesmas substituições.

Você pode visualizar uma lista de substituições atualmente atribuídas a uma unidade de parede cortina na guia Substituições da caixa de diálogo Propriedades da unidade de parede cortina.
Para obter mais informações, consulte Removendo substituições de unidade de parede cortina na página 1654.

OBSERVAÇÃO As substituições também são listadas na guia Substituições na caixa de diálogo Propriedades de estilo de unidade de parede cortina.

Substituindo preenchimentos de unidade de parede cortina

Os preenchimentos de célula de uma unidade de parede cortina são definidos no estilo da unidade de parede cortina. No entanto, você pode criar substituições para essas substituições de preenchimento nas células. Por exemplo, você pode querer uma linha de preenchimentos de painéis retangulares normais para uma fachada de primeiro andar. Em uma posição específica, no entanto, você deseja uma grade aninhada decorativa. Nesse caso, você definiria a linha de painéis de concreto no estilo de unidade de parede cortina e substituiria o painel em um local específico com a grade aninhada.

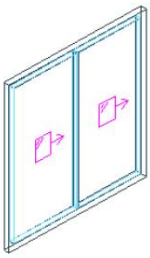
Os preenchimentos da unidade de parede cortina podem consistir em painéis simples ou grades aninhadas. Você pode alterar um preenchimento por outro, mesclar células ou remover quadros de um preenchimento.

Ativando marcadores de células para unidades de parede cortina

Use este procedimento para ativar os marcadores de célula para cada célula de grade em uma unidade de parede cortina. Os marcadores de célula devem estar ativados para selecionar células individuais e fazer alterações nelas.

Machine Translated by Google

Visualizando Marcadores de Células



1 Selecione a unidade de parede cortina para a qual você deseja criar um preenchimento sobrepor.

2 Clique na guia Parede da unidade cortina ÿ painel Modificar ÿ Mostrar marcadores de preenchimento .

Mesclando Células de Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para mesclar duas células unitárias de parede cortina.

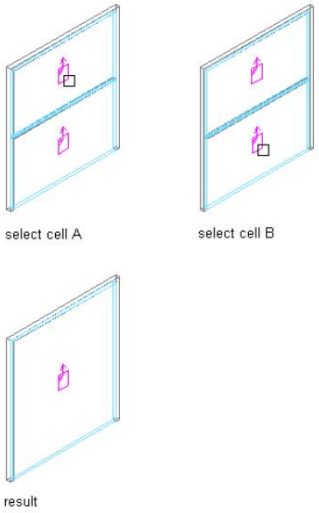
OBSERVAÇÃO Para mesclar células de unidade de parede cortina, os marcadores de célula precisam estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de célula, consulte Ativar marcadores de célula para unidades de parede cortina na página 1626.

Você só pode mesclar células adjacentes umas às outras.

Na maioria dos casos, você mescla células com o mesmo tipo de preenchimento. A célula mesclada é então do mesmo tipo que as células originais. Por exemplo, se você mesclar dois preenchimentos de painel sólido, a célula mesclada resultante também terá um preenchimento de painel sólido. Em alguns casos, no entanto, você pode querer mesclar duas células que possuem diferentes tipos de preenchimento. Nesse caso, o tipo de preenchimento da primeira célula selecionada é usado para a célula mesclada. Por exemplo, se você deseja mesclar uma célula com um preenchimento de painel simples e uma célula com uma grade aninhada e selecionar a célula com o painel simples primeiro durante o comando de mesclagem, a célula mesclada contém um preenchimento de painel simples e não um grade aninhada. Se você selecionar as duas células na ordem oposta, a célula mesclada conterá uma grade aninhada e nenhum preenchimento de painel simples.

Machine Translated by Google

Mesclando duas células



1 Selecione a unidade de parede cortina na qual deseja mesclar duas células.

2 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Preenchimento ÿ Mesclar.

3 Selecione a primeira célula a ser mesclada.

4 Selecione a segunda célula a ser mesclada.

As células são mescladas em uma.

5 Especifique onde deseja salvar a substituição da unidade de parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …	
apenas nesta unidade de parede cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina unidade. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma cortina unidade de parede, consulte Removendo sobreposições de unidade de parede cortina na página 1654.
para um estilo de unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

Machine Translated by Google

6 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de unidade de parede cortina, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar em estilo e decida em qual estilo de unidade de parede cortina deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso- …	**Então … cavalgue**
para o estilo atual da unidade de parede cortina	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em OK.
para um novo estilo de unidade de parede cortina	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em Novo. Insira um nome para a nova unidade de parede cortina estilo e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se você criou apenas uma mesclagem de células, apenas a caixa de seleção Transfer Merge Operations to Style estará ativa. Se você também criou outras sobreposições, como uma nova atribuição de célula ou uma sobreposição de borda de quadro ou montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na unidade de parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Criar uma substituição de preenchimento de unidade de parede cortina na página 1630, mas não são salvas de volta em um estilo de unidade de parede cortina.

Criando uma Substituição de Preenchimento de Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para substituir o preenchimento de uma célula unitária de parede cortina.

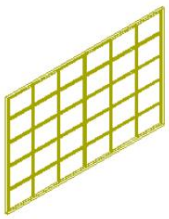
Por exemplo, você pode ter uma linha de painéis de concreto simples em sua unidade de parede cortina, mas deseja em um local uma grade aninhada em vez do painel de concreto.
Nesse caso, pode ser mais simples usar uma substituição de preenchimento, em vez de criar uma configuração de estilo de unidade de parede cortina complexa.

OBSERVAÇÃO Para substituir uma atribuição de preenchimento, os marcadores de célula precisam estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de células, consulte Ativar marcadores de células para unidades de parede cortina na página 1626.

Para trocar uma definição de preenchimento, a nova definição de preenchimento já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina. Para obter informações sobre como criar definições de preenchimento, consulte Definição de preenchimentos para células de unidade de parede cortina na página 1579.

Substituindo uma definição de célula de unidade de parede cortina

five cell horizontal grid and three cell vertical grid before override



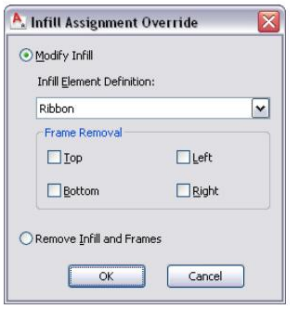
five cell horizontal grid and six cell vertical grid after override

1 Selecione a unidade de parede cortina na qual você deseja substituir um preencher.

2 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Preenchimento menu suspenso ÿ Substituir atribuição.

Machine Translated by Google

3 Selecione o marcador da célula onde deseja criar uma substituição.



4 Crie a substituição:

Se você quiser …	**Então …**
troque o enchimento existente por outro	selecione uma nova definição de preenchimento de a lista. **OBSERVAÇÃO** Para trocar uma definição de preenchimento, a nova definição de preenchimento já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina.
remover um ou mais dos quadros ao redor do preenchimento	selecione o componente de quadro a ser removido.
remova o preenchimento completo e sua moldura	selecione Remover preenchimento e molduras. **OBSERVAÇÃO** Isso funciona apenas para preenchimentos que limitam o exterior da unidade de parede cortina.

5 Clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a substituição da unidade de parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …	
apenas nesta unidade de parede cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina unidade. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma cortina

Machine Translated by Google

Se você quiser salvar o excesso-	Então … cavalgue …
	unidade de parede, consulte Removendo sobreposições de unidade de parede cortina na página 1654.
para um estilo de unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de unidade de parede cortina, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar em estilo e decida em qual estilo de unidade de parede cortina deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso-	Então … cavalgue …
para o estilo atual da unidade de parede cortina	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em OK.
para um novo estilo de unidade de parede cortina	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em Novo. Insira um nome para o novo estilo de unidade de parede cortina e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção estão disponíveis como bem. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

Se você quiser salvar o excesso- …	Então … cavalgue
	OBSERVAÇÃO Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

OBSERVAÇÃO Se você não quiser salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na unidade de parede cortina, onde podem ser removidos conforme descrito em Removendo substituições de unidade de parede cortina na página 1654, mas eles não são salvos de volta em um estilo de unidade de parede cortina.

Edição no local de células de unidade de parede cortina

Use este procedimento para editar as células da unidade de parede cortina usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar células individuais, compartimentos, colunas ou grades aninhadas da unidade de parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na unidade de parede cortina ou no estilo da unidade de parede cortina.

1. Selecione uma unidade de parede cortina na qual deseja editar células com edição no local.
2. Especifique o modo no qual editar a unidade de parede cortina:

Se você quiser editar…	Então …
esta instância da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

Machine Translated by Google

Se você quiser editar …	Então …
o estilo da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Reverter para estilo Design Rules. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a unidade de parede cortina.

3 Clique na alça Editar grade.

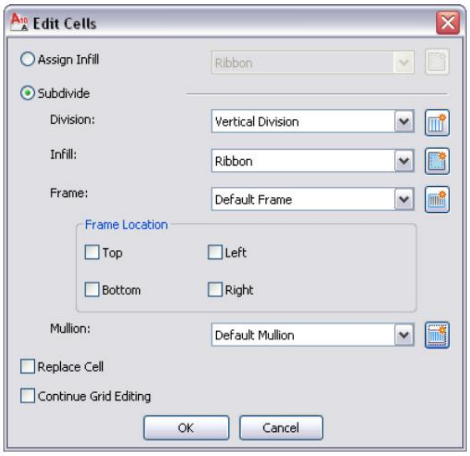
4 Digite **c** (Célula) e pressione ENTER.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione as células individuais, bay, coluna ou grade aninhada para modificar a atribuição da célula passando o mouse sobre uma célula ou pressionando TAB e pressione *ENTER*.

Pressione CTRL para selecionar várias células, compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

A planilha Editar Células é exibida.



Machine Translated by Google

6 Edite a célula para a grade selecionada:

Se você quiser…	Então…
atribuir um preenchimento às células selecionadas	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Desmarque Substituir célula e clique em OK.
substitua as células selecionadas por um novo preenchimento	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Selecione Substituir célula e clique em OK.
criar e atribuir um novo preenchimento às células selecionadas	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuição de preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598.
dividir as células selecionadas com divisões, preenchimentos ou molduras	selecione Subdivisão.
selecione uma divisão para o células subdivididas	selecione uma definição de divisão.
criar e atribuir uma nova divisão ao selecionado células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de unidade de parede cortina na página 1597.
selecione um preenchimento para o células subdivididas	selecione uma definição de preenchimento.
criar e atribuir um novo preenchimento ao subdividido células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuição de preenchimentos a células de unidade de parede cortina na página 1598.
selecione uma definição de quadro para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição do quadro e clique em OK.
especifique a localização dos quadros na grade cre	selecione Top, Bottom, Left, Right para Frame Location e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
depois que a célula é sub dividido	
criar e atribuir uma nova definição de quadro para o nova grade criada após a célula ser subdividida	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma unidade de parede cortina na página 1608.
selecione uma definição de montante para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição de montante.
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de unidade de parede cortina na página 1612.
substitua o preenchimento da célula existente pelas opções selecionadas nesta planilha	selecione Substituir célula.
continuar a edição no local selecione Continuar edição da grade. a grade depois que a célula é subdividida	

7 Clique em OK.

8 Pressione ENTER.

Substituindo quadros e montantes da unidade de parede cortina

Você pode alterar uma aresta de moldura ou aresta de montante selecionado usando uma sobreposição de atribuição de aresta.

OBSERVAÇÃO Para trocar uma aresta de moldura ou aresta de montante, a nova definição de aresta já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

Remover a borda não afeta a largura da célula. Para remover a aresta e redimensionar a célula adjacente, crie uma definição de aresta com largura e profundidade zero. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de unidade de parede cortina por largura e profundidade na página 1586 ou Definindo montantes de unidade de parede cortina por largura e profundidade na página 1592.

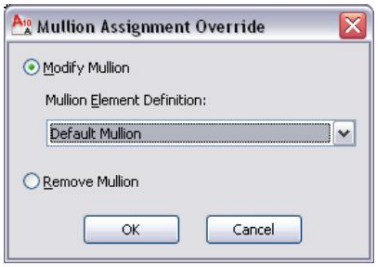
Você também pode criar um novo perfil de aresta desenhando uma polilinha ou usando um perfil existente no desenho. Esse perfil de aresta pode ser editado interativamente na tela usando a edição no local.

Criando uma estrutura de unidade de parede cortina ou substituição de montante

Use este procedimento para substituir um quadro ou montante vertical individual em uma unidade de parede cortina.

Para trocar um quadro ou montante, a nova definição já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina. Para obter informações sobre como criar molduras e montantes, consulte Definição de molduras da unidade de parede cortina na página 1584 e Definição de montantes da unidade de parede cortina na página 1591.

1. Selecione a unidade de parede cortina na qual você deseja substituir um borda.
2. Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Estrutura/montante menu suspenso ÿ Substituir atribuição.
3. Selecione a borda do quadro ou montante que deseja sobrepor.



Machine Translated by Google

4 Crie a substituição:

Se você quiser …	Então …
troque a borda existente por outra	selecione uma nova definição de aresta na lista. **OBSERVAÇÃO** Para trocar uma definição de aresta, a nova definição de aresta já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina.
remova a moldura ou a aresta do montante	selecione Remover aresta.

5 Clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a substituição da unidade de parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- …	Então … cavalgue
apenas nesta unidade de parede cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina unidade. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma cortina unidade de parede, consulte Removendo sobreposições de unidade de parede cortina na página 1654.
para um estilo de unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de unidade de parede cortina, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Regras de projeto

Machine Translated by Google

menu suspenso ÿ Salvar em estilo e decida em qual estilo de unidade de parede cortina você deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …	
para o estilo atual da unidade de parede cortina	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo está ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.
para um novo estilo de unidade de parede cortina	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para a nova unidade de parede cortina estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo está ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção estarão disponíveis também. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

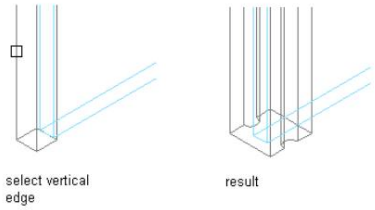
OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na unidade de parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de unidade de parede cortina na página 1654, mas não são salvas de volta em um estilo de unidade de parede cortina.

Criando um quadro de unidade de parede cortina ou borda de montante a partir de um Polilinha ou Perfil

Você pode atribuir um perfil a qualquer aresta vertical de um quadro ou montante. O perfil pode ser qualquer perfil ou polilinha fechada que você especificar. Você pode usar uma aresta de perfil para criar um canto único em situações onde uma simples esquadria não é suficiente.

OBSERVAÇÃO Os preenchimentos adjacentes não são aparados ou expandidos para acomodar a nova aresta. Para ajustar o preenchimento, altere a largura da borda do quadro. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de unidade de parede cortina por largura e profundidade na página 1586.

Substituindo perfil de aresta



1 Desenhe uma polilinha fechada no local onde deseja exibi-la na unidade de parede cortina.

OBSERVAÇÃO Para obter melhores resultados, é recomendável desenhar a polilinha na vista de planta.

2 Selecione a unidade de parede cortina para a qual deseja criar uma moldura ou sobreposição de perfil de borda de montante.

3 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/ montante ÿ Adicionar perfil.

Machine Translated by Google

4 Selecione uma moldura vertical ou aresta montante.

5 Selecione um perfil para substituir:

Se você deseja criar a borda	Então … perfil …
da polilinha desenhada na etapa 1	selecione-o no desenho e digite um nome para isso. Clique OK.
de um perfil existente no desenho	pressione *Enter,* selecione o perfil e clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a substituição da unidade de parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- cavalgue …	Então …
apenas nesta unidade de parede cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina unidade. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma cortina unidade de parede, consulte Removendo sobreposições de unidade de parede cortina na página 1654.
para um estilo de unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de unidade de parede cortina, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Regras de projeto

Machine Translated by Google

menu suspenso ÿ Salvar em estilo e decida em qual estilo de unidade de parede cortina você deseja salvar a substituição.

Se você quiser …	Então …
para o estilo atual da unidade de parede cortina	selecione Transferir Edge Profile Over rides para Style e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de perfil de aresta para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.
para um novo estilo de unidade de parede cortina	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em Novo. Insira um nome para o novo estilo de unidade de parede cortina e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de perfil de aresta para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção estarão disponíveis como bem. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você não quiser salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na unidade de parede cortina, onde podem podem ser removidos conforme descrito em Removendo substituições de unidade de parede cortina na página 1654, mas eles não são salvos de volta em um estilo de unidade de parede cortina.

Edição no local de perfis de borda para unidades de parede cortina

Use este procedimento para editar arestas de perfil com edição no local. Com a edição no local, você pode usar alças de borda para editar o perfil direta e interativamente na tela e, posteriormente, salvar as alterações na definição do perfil.

1 Selecione uma unidade de parede cortina que tenha o perfil de borda que deseja edite na tela com a edição no local.

2 Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/ montante ÿ Editar perfil.

Este comando só está disponível se você tiver arestas baseadas em perfil na unidade de parede cortina.

OBSERVAÇÃO Se o perfil não for desenhado no tamanho certo, ele deverá ser convertido para que você inicie a sessão de edição no local. Clique em Sim se solicitado a converter o perfil em seu tamanho real.

3 Selecione a aresta que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso nas alças de cor magenta e na hachura azul-clara do perfil de edição no local temporário, bem como na cor desbotada de todos os outros objetos no desenho. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

4 Edite o perfil:

Se você quiser …	**Então …**
use alças para editar o perfil	mova as alças conforme necessário. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Offset,

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário. Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar um vértice ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para a edição Add Vertex modo. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*. Como alternativa, você pode clicar na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Vértice .
remover um vértice do perfil	selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para mudar para a edição Remover modo. Mova o cursor para fora do se vértice selecionado e clique. Como alternativa, você pode clicar na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Re mover vértice .

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
adicionar um anel ao perfil	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar anel . Selecione uma de polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para um anel adicional. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Enter.*
remover um anel de um perfil	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remove Ring o anel . Selecione que deseja remover. **NOTA** Não é possível remover o último anel de um perfil.
substituir um anel em um perfil	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Substituir Anel uma . Selecione polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para o anel substituído. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Enter.*

5 Salve as alterações no perfil.

Se você quiser …	Então …
alterar a definição de perfil existente para refletir a nova forma	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
crie uma nova definição de perfil com a forma que você criou	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A sessão de edição no local é encerrada e a nova definição de perfil fica disponível no Gerenciador de estilo.
descartar todas as alterações no perfil e reverter para a forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

Machine Translated by Google

Edição no local de caixilhos e montantes da unidade de parede cortina

Use este procedimento para editar estruturas e montantes usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar compartimentos, colunas ou grades aninhadas da unidade de parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na unidade de parede cortina ou no estilo da unidade de parede cortina.

1 Selecione uma unidade de parede cortina na qual deseja editar molduras ou montantes com edição no local.

2 Especifique o modo no qual editar a unidade de parede cortina:

Se você quiser editar…	**Então …**
esta instância da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.
o estilo da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Reverter para estilo Design Rules. Se esta opção não estiver disponível, as regras de design já são baseadas em estilo para a cortina unidade de parede.

3 Clique na alça Editar grade.

4 Digite **f** (Atribuição de estrutura e montante) e pressione ENTER.

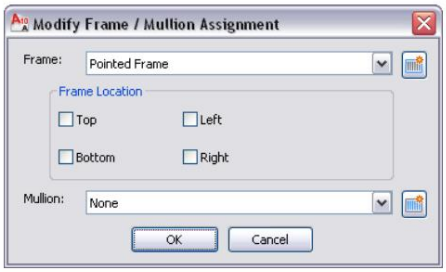
OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione o compartimento, coluna ou grade aninhada para modificar o quadro e atribuição de montantes e pressione *ENTER*.

Pressione CTRL para selecionar vários compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

Machine Translated by Google

A planilha Modificar atribuição de estrutura/montante é exibida.



6 Selecione uma definição de quadro para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modificar o quadro da grade selecionada	selecione uma definição de quadro e clique em OK.
especificar a localização do quadro no selecionado grade	selecione Top, Bottom, Left, Right para Frame Location e clique em OK.
criar e atribuir uma nova definição de quadro ao grade selecionada	clique . Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma parede cortina na página 1475.

7 Selecione a definição de montante para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modifique o montante do montante selecione a definição do montante e clique em OK. grade selecionada	
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e complete as Regras de Design planilha. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de parede cortina na página 1479.

8 Pressione ENTER.

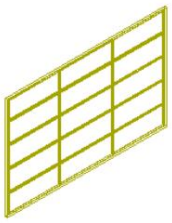
Machine Translated by Google

Substituindo as divisões da unidade de parede cortina

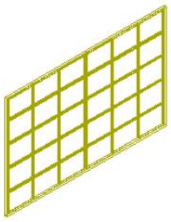
A grade de uma unidade de parede cortina é composta por uma ou mais divisões que definem como a unidade de parede cortina é particionada. As divisões podem ser horizontais ou verticais e podem ser aninhadas umas nas outras. Para obter informações detalhadas sobre divisões de unidades de parede cortina, consulte Definição de divisões para grades de unidades de parede cortina na página 1570.

Você pode substituir uma divisão em uma unidade de parede cortina, alterando assim a grade da unidade de parede cortina.

Número de substituição de células da unidade de parede cortina



five cell horizontal grid and three cell vertical grid before override



five cell horizontal grid and six cell vertical grid after override

Criando uma sobreposição de divisão de unidade de parede cortina

Use este procedimento para criar uma substituição de divisão em uma unidade de parede cortina.

NOTA Para trocar uma divisão de unidade de parede cortina, a nova definição de divisão já deve estar definida no estilo de unidade de parede cortina. Para obter informações sobre divisões de unidades de parede cortina, consulte Definição de divisões para grades de unidades de parede cortina na página 1570.

1. Selecione a unidade de parede cortina para a qual você deseja criar uma divisão sobrepor.
2. Clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Divisão ÿ Substituir atribuição.
3. Selecione uma aresta da unidade de parede cortina para determinar se uma ou a divisão vertical é substituída.

   Por exemplo, se você deseja substituir a divisão horizontal primária, pode selecionar o quadro horizontal inferior da unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

DICA A caixa de diálogo Substituição de atribuição de divisão mostra qual tipo de grade e qual divisão de grade você selecionou, por exemplo, grade aninhada selecionada: grade secundária, definições de elementos de divisão: 3 células verticais. Se você acidentalmente selecionou a divisão errada, clique em Cancelar e selecione novamente a grade correta.

4 Selecione a substituição de divisão apropriada e clique em OK.

5 Especifique onde deseja salvar a substituição da unidade de parede cortina.

Se você quiser salvar o excesso- Então … cavalgue …	
apenas nesta unidade de parede cortina específica	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na parede cortina unidade. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma cortina unidade de parede, consulte Removendo sobreposições de unidade de parede cortina na página 1654.
para um estilo de unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.

6 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de unidade de parede cortina, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Regras de projeto

Machine Translated by Google

menu suspenso ÿ Salvar em estilo e decida em qual estilo de unidade de parede cortina você deseja salvar a substituição.

Se você quiser salvar o excesso-	**Então … cavalgue …**
para o estilo atual da unidade de parede cortina	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.
para um novo estilo de unidade de parede cortina	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em Novo. Insira um nome para o novo estilo de unidade de parede cortina e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Unidade de parede cortina ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na unidade de parede cortina, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de unidade de parede cortina na página 1654, mas não são salvas de volta em um estilo de unidade de parede cortina.

Edição no local de divisões de unidades de parede cortina

Use este procedimento para editar divisões usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar a unidade de parede cortina direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na unidade de parede cortina ou no estilo da unidade de parede cortina.

Para obter mais informações, consulte Divisão de grades de unidades de parede cortina na página 1570.

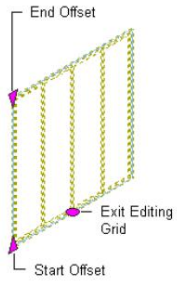
1. Selecione uma unidade de parede cortina na qual você deseja editar as divisões com edição no local.
2. Especifique o modo no qual editar a unidade de parede cortina:

Se você quiser editar…	Então …
esta instância da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Transfer To Object.
o estilo da unidade de parede cortina	clique em Unidade de parede cortina guia ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Design Rules ÿ Reverter para estilo Design Rules. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a unidade de parede cortina.

3. Clique na alça Editar grade.
4. Digite **d** (Divisão no local).

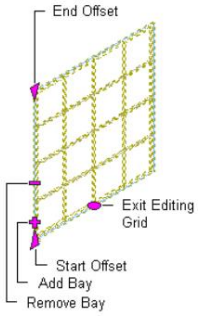
Machine Translated by Google

Visualizando editar alças no local para uma divisão primária



OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

Visualização de alças no local de edição para adicionar e remover baias



5 Edite a divisão:

Se você quiser …	**Então …**
adicionar um compartimento à grade	clique na alça Add Bay.
remover um compartimento da grade	clique na alça Remove Bay.
alterar o deslocamento inicial da grade	selecione a alça Start Offset e mova-a para a posição.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
alterar o deslocamento final da grade	selecione a alça End Offset e mova-a para a posição.
alterar o espaçamento das baias	clique na alça Auto Grid Bay Spacing e mova-a para a posição.
editar manualmente a grade	clique na guia Editar no local ÿ Divisão painel ÿ Converter em manual .Você pode adicionar e remover manualmente linhas de grade, alterar os deslocamentos e alterar a posição de linhas de grade individuais.
usar uma planilha para editar a célula di menções	clique em Definir Dimensão de Célula Fixa Grip do comando Rules e edite os valores na planilha.

6 Salve ou descarte as alterações na grade da unidade de parede cortina:

Se você quiser sair do local Então… sessão de edição…	
sem salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
depois de salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .

7 Na caixa de diálogo Salvar alterações, especifique em qual divisão salvar as mudanças:

Se você quiser ...	**Então …**
salve as alterações no estilo na divisão atual da unidade de parede cortina	verifique se a divisão atual está selecionada para Salvar alterações na divisão existente e clique em Salvar. As alterações são feitas no estilo e afetam todas as unidades de parede cortina desse estilo no desenho.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
crie uma substituição para o estilo salvando as alterações em uma nova divisão de unidade de parede cortina	clique em Novo, insira um nome para a substituição da nova divisão e clique em OK. Clique em Salvar. As alterações são salvas como uma substituição do estilo e afetam apenas as unidades de parede cortina às quais a substituição é aplicada.

Removendo Substituições da Unidade de Parede Cortina

Use este procedimento para remover sobreposições da unidade de parede cortina da unidade de parede cortina ou do estilo de unidade de parede cortina.

1 Selecione a unidade de parede cortina:

Se você deseja remover uma substituição…	Então …
de uma unidade de parede cortina	clique duas vezes na unidade de parede cortina. Na paleta Propriedades, expanda Avançado e clique no botão Substituições planilha.
do estilo de unidade de parede cortina	clique na guia Parede cortina ÿ Geral painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo e, em seguida, clique na guia Substituições.

2 Selecione uma substituição na lista e clique em Remover.

3 Clique em OK.

Editando unidades de parede cortina

As configurações mais relevantes para uma unidade de parede cortina são definidas no estilo da unidade de parede cortina. Isso inclui divisões, preenchimentos, molduras e montantes. Para obter informações sobre como modificar um estilo de unidade de parede cortina, consulte Estilos de unidade de parede cortina na página 1567.

Machine Translated by Google

Você pode fazer outras alterações diretamente em unidades de parede cortina individuais. Essas alterações afetam apenas a unidade de parede cortina que você selecionar:

ÿ Dimensões de uma unidade de parede cortina

ÿ Configurações de linha de telhado e piso

ÿ Condições de interferência

ÿ Configurações de limpeza

Métodos de edição de unidades de parede cortina

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar unidades de parede cortina:

ÿ Você pode editar diretamente as unidades de parede cortina usando alças para dimensões, altura da base, localização e outras características físicas.

ÿ Você pode editar diretamente as unidades de parede cortina usando a alça Editar grade para grade divisões, células, molduras e montantes. Para obter mais informações, consulte Edição no local de divisões de unidades de parede cortina na página 1651, Edição no local de perfis de borda para unidades de parede cortina na página 1643 e Substituindo preenchimentos de unidades de parede cortina na página 1626.

ÿ Você pode alterar as configurações da unidade de parede cortina na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para um unidade de parede cortina.

Usando alças para editar unidades de parede cortina

Existem muitas garras diferentes para unidades de parede cortina. As alças que aparecem em seu desenho quando você seleciona uma unidade de parede cortina dependem das regras de projeto da unidade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Estilos de unidades de parede cortina na página 1567.

Editando as dimensões da unidade de parede cortina

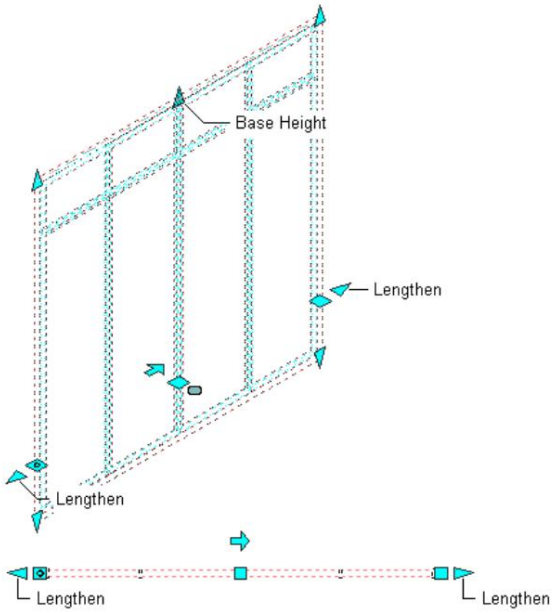
Use este procedimento para alterar as dimensões de uma unidade de parede cortina.

1. Selecione a unidade de parede cortina.
2. Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

   Você pode modificar as dimensões de altura e comprimento para uma unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

Visualização das alças de alongamento e altura da base da unidade de parede cortina



3 Insira um valor para a dimensão e pressione *ENTER* ou arraste a alça até que o valor da dimensão desejado seja exibido.

Alteração do local ou posição de uma unidade de parede cortina

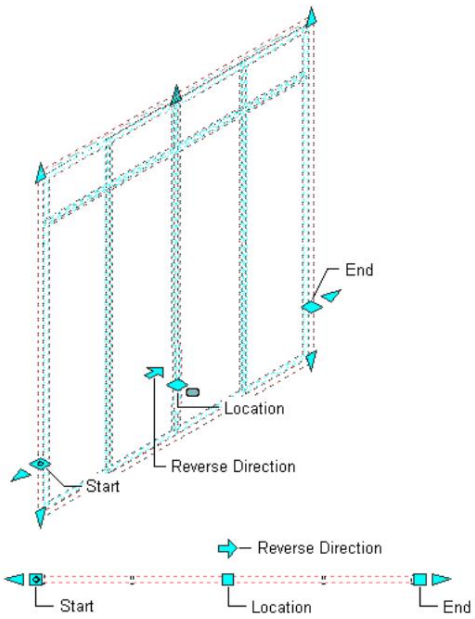
Use este procedimento para alterar o local ou a posição de uma unidade de parede cortina com alças.

1 Selecione a unidade de parede cortina.

2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da unidade de parede cortina, seu ponto inicial ou seu ponto final.

Machine Translated by Google

Visualização das alças de início, fim, localização e direção reversa da unidade de parede cortina



Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição possíveis: Editar ao longo do plano XY, Editar ao longo do plano YZ e Editar ao longo do plano ZX. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

3 Mova a unidade de parede cortina para o local desejado e clique uma vez, ou insira um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da unidade de parede cortina ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer uma das direções da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento da unidade de parede cortina será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano *XY* , por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da unidade de parede cortina é restringido à direção da dimensão *Y.*

Machine Translated by Google

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

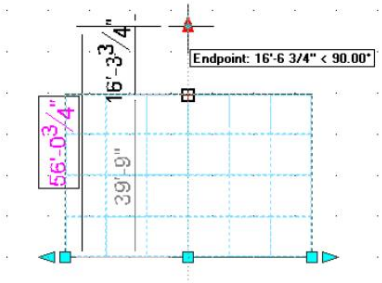
Alteração da altura da base de uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para alterar a altura da base de uma unidade de parede cortina. Você também pode alterar a altura da base na paleta Propriedades.

1 Selecione a unidade de parede cortina.

2 Selecione a alça Base Height, mova a alça até que o valor da altura desejado é exibido e clique uma vez.

Conforme você move a alça, o valor da altura base original é exibido além da nova altura base e a diferença entre os dois valores.



Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um novo valor para a altura da base da unidade de parede cortina.

Alteração do comprimento de uma unidade de parede cortina

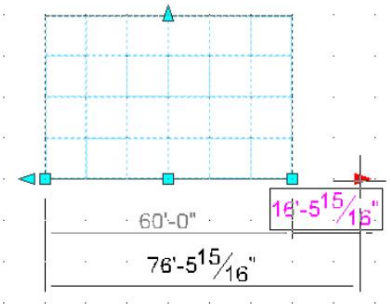
Use este procedimento para alterar o comprimento de uma unidade de parede cortina. Você também pode alterar o comprimento na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Alterar as dimensões de uma unidade de parede cortina na página 1661.

1 Selecione a unidade de parede cortina.

2 Selecione a alça Alongar, mova a alça até que o valor do comprimento desejado é exibido e clique uma vez.

Machine Translated by Google

À medida que você move a alça, o valor do comprimento original é exibido, além do novo comprimento e a diferença entre os dois valores.



Depois de selecionar a alça, você também pode inserir um novo valor para o comprimento da unidade de parede cortina.

Selecionando um estilo de unidade de parede cortina diferente

Use este procedimento para selecionar um estilo diferente para a unidade de parede cortina.

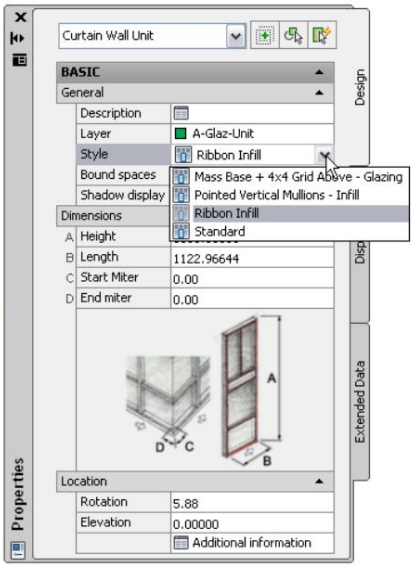
1 Selecione a unidade de parede cortina para a qual você deseja alterar o estilo.

Você pode selecionar várias unidades de parede cortina e alterar o estilo de todas ao mesmo tempo.

2 Na paleta Propriedades, role até a subcategoria Geral.

Machine Translated by Google

3 Selecione um estilo diferente.



Combinando as propriedades de uma unidade de parede cortina existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de unidade de parede cortina a uma ou mais unidades de parede cortina existentes. As propriedades incluem o estilo da unidade da parede cortina e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de unidade de parede cortina e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Unidade de parede cortina.

3 Selecione as unidades de parede cortina e pressione *ENTER*.

As propriedades das unidades de parede cortina selecionadas correspondem às propriedades da ferramenta de unidade de parede cortina.

Machine Translated by Google

Alteração das dimensões de uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para alterar as dimensões de uma unidade de parede cortina.

Dimensão	Descrição
Altura	Altura da unidade de parede cortina a partir da linha de base
Comprimento	Comprimento de uma unidade de parede cortina reta desde a alça inicial na linha de base até a alça final
Iniciar mitra	Ângulo de todos os preenchimentos e arestas horizontais (quadro ou montante) no início da unidade de parede cortina. Para mais informações sobre mitra ângulos, consulte Mitering Walls Curtain na página 1536.
Esquadria final	Ângulo de todos os preenchimentos e arestas horizontais (quadro ou montante) no final da unidade de parede cortina. Para mais informações sobre mitra ângulos, consulte Mitering Walls Curtain na página 1536.

1 Selecione uma unidade de parede cortina.

2 Expandir Dimensões.

3 Altere a dimensão.

Especificando um ângulo de esquadria para uma unidade de parede cortina adjacente a outro objeto

Use este procedimento para criar manualmente um canto chanfrado entre uma unidade de parede cortina e outro objeto, como uma parede padrão ou um elemento de massa. Por exemplo, se sua unidade de parede cortina se conecta a uma parede padrão que está em um ângulo de 60 graus da unidade de parede cortina, você deve especificar o ângulo de esquadria como 30.

O ângulo de esquadria se aplica a todos os preenchimentos e arestas horizontais adjacentes ao canto. As arestas verticais não são afetadas.

Machine Translated by Google

DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma unidade de parede cortina, selecione a unidade de parede cortina. A alça de direção reversa aponta para o final da unidade de parede cortina.

1 Selecione uma unidade de parede cortina.

2 Expandir Dimensões.

3 Mitre a unidade de parede cortina no ponto inicial ou final:

Se você quiser esquadrinhar a cortina unidade de parede …	Então …
em seu ponto inicial	insira um ângulo para Start Miter Angle e pressione *ENTER.*
em seu ponto final	insira um ângulo para End Miter Angle e pressione *ENTER.*

Alteração da localização de uma unidade de parede cortina autônoma

Use este procedimento para realocar uma unidade de parede cortina independente alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A unidade de parede cortina também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da unidade de parede cortina são paralelas ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da unidade de parede cortina alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a unidade de parede cortina em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina que deseja alterar.

2 Expanda Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique a localização da unidade de parede cortina:

Se você quiser …	Então …
realocar a unidade de parede cortina	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	**Então …**
localize a unidade de parede cortina no plano *XY*	faça a normal da parede paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a unidade de parede cortina no plano *YZ*	fazer o normal da parede cortina unidade paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a unidade de parede cortina no avião *XZ*	fazer o normal da parede cortina unidade paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da unidade de parede cortina	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Modificando a posição das unidades de parede cortina ancoradas

Quando você usa uma unidade de parede cortina como um preenchimento para uma parede cortina ou uma montagem de porta/janela, a unidade de parede cortina é ancorada ao outro objeto. Enquanto ancorada, a unidade de parede cortina se move quando você move a parede cortina e é apagada quando você apaga a parede cortina.

Você pode alterar a orientação, alinhamento ou deslocamento da unidade de parede cortina sem afetar a âncora.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como liberar a âncora da unidade de parede cortina para que ela se mova e apague independentemente da parede cortina, consulte Liberar um objeto ancorado em uma parede cortina na página 1559.

Alteração da orientação de uma unidade de parede cortina ancorada

Use este procedimento para alterar a orientação de uma unidade de parede cortina ancorada usando alças.

1 Selecione a unidade de parede cortina ancorada.

Machine Translated by Google

2 Clique na alça Inverter apropriada para alterar a direção X ou Y do
o objeto.

Você também pode alterar a orientação de um objeto, incluindo a direção Z, usando a planilha Anchor encontrada na paleta Propriedades do objeto.

Alteração do alinhamento de uma unidade de parede cortina ancorada

Use este procedimento para alterar o alinhamento de uma unidade de parede cortina ancorada em uma parede cortina.

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina ancorada.

2 Expanda Local e clique em Âncora.

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Selecione um novo alinhamento para a unidade de parede cortina.

Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de unidade de parede cortina na página 1581.

5 Clique em OK.

Alteração do deslocamento de uma unidade de parede cortina ancorada

Use este procedimento para alterar o deslocamento de uma unidade de parede cortina ancorada.

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina ancorada.

2 Expanda Local e clique em Âncora.

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Especifique um novo deslocamento para a unidade de parede cortina.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de unidade de parede cortina na página 1582.

5 Clique em OK.

Especificando a exibição do plano de corte de uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma unidade de parede cortina individual. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as unidades de parede cortina no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as unidades de parede cortina deste estilo, selecione Estilo da unidade de parede cortina:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de unidades de parede cortina na página 1567.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto.

8 Para Usar plano de corte do objeto recipiente quando ancorado, especifique se deseja que o plano de corte do objeto recipiente seja usado quando a unidade de parede cortina estiver ancorada a esse objeto.

9 Para definir planos de corte adicionais para a unidade de parede cortina, clique em Planos de corte manuais.

10 Na planilha Manual Above and Below Cut Plane Heights, clique em Add e, em Cut Plane, insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	Então...
a uma altura inferior ao plano de corte atual	os objetos são exibidos usando as propriedades Camada/Cor/Tipo de linha especificadas para o componente Plano de corte abaixo do objeto.
a uma altura superior ao plano de corte atual	os objetos são exibidos usando as propriedades Layer/Color/Linetype especificadas para o componente Above Cut Plane do objeto.

Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da unidade de parede cortina, como segue

Machine Translated by Google

1 Selecione a unidade de parede cortina que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de outras características de uma parede cortina

Unidade

Use este procedimento para especificar outras propriedades de exibição para uma unidade de parede cortina, incluindo o tamanho do marcador de célula, a exibição de esquadrias nos cantos do quadro e a exibição de componentes personalizados. Se for usar gráficos personalizados para um componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as unidades de parede cortina no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as unidades de parede cortina deste estilo, selecione Estilo da unidade de parede cortina:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de parede cortina na página 1422.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Se quiser alterar o tamanho dos marcadores usados para células na grade da parede cortina, clique em Tamanho do marcador de célula e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar e especificar 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

7 Opcionalmente, para Mostrar mitras nos cantos da moldura, selecione Sim/Não.

Machine Translated by Google

8 Se você deseja adicionar ou editar um componente personalizado, para Componentes de modelo personalizado (ou Componentes de plano personalizado, se estiver em uma vista de planta), clique .

9 Na planilha Componentes do modelo personalizado (ou planta), clique em Adicionar ou selecione um dos componentes na lista e clique em Editar.

10 Na planilha Componente de exibição personalizada, para Componente Digite, selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante.

11 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar componente e, na caixa de diálogo Selecionar <tipo de componente> Definição, selecione uma definição e clique em OK.

12 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

13 Especifique a exibição do elemento: **Se você**

deseja …	**Então …**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de unidade de parede cortina associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento da unidade de parede cortina de modo que ambos são exibidos	desmarque Substituir gráficos.

14 Clique em Selecionar bloco, selecione o bloco personalizado que você criou e Clique OK.

15 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado:

Se você quiser …	**Então …**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
especifique como o bloco é inserido na grade nas direções X, Y e Z	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.
espelhar o bloco	determinar se ele deve espelhar no direção X, Y ou Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

Machine Translated by Google

16 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma unidade de parede cortina

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma unidade de parede cortina. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma unidade de parede cortina.

1 Clique duas vezes na unidade de parede cortina.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite o texto.

5 Clique em OK.

6 Clique em Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique na descrição. Digite o novo texto e pressione *DIGITAR.*
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

7 Clique em OK duas vezes.

Desvio de Faceta

A suavidade (tesselação) das arestas curvas da parede cortina é controlada pela variável FACETDEV. Especifique o desvio da faceta para definir o número de facetas a serem exibidas em objetos curvos. Isso deve ser definido antes de converter uma polilinha em uma parede cortina.

Machine Translated by Google

O desvio de faceta está disponível apenas na linha de comando digitando **-AecFacetDev.**

O número definido como o desvio da faceta define a distância máxima da corda ao arco, sendo a corda uma aresta criada a partir da faceta da curva, ao verdadeiro arco matemático. O desvio de faceta tem uma faixa maior que zero (0) e sem limite superior.

O número mínimo de facetas é 8. Por exemplo, quando você cria um elemento de massa cilíndrica com um raio de 1' e especifica um valor FACETDEV de 1', o cilindro tem 8 faces.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

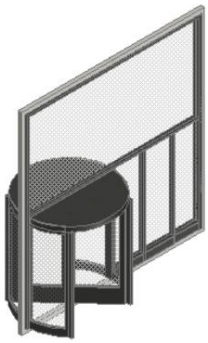
Porta e Janela montagens

22

Os conjuntos de portas e janelas fornecem um mecanismo para criar compostos de portas e janelas para inserir em paredes e paredes cortina.

Conjuntos de portas e janelas

Os conjuntos de porta/janela fornecem uma grade ou estrutura para inserir objetos como janelas e portas. Com esta estrutura, você pode criar montagens complexas de janelas e portas, que podem ser inseridas em paredes padrão ou usadas como elementos repetidos em paredes cortina.



assembly added to curtain wall segment

assembly added to wall segment

Machine Translated by Google

Grelhas de montagem de portas/janelas

Os conjuntos de porta/janela são compostos por 1 ou mais grades. Cada grade tem uma divisão horizontal ou uma divisão vertical, mas você pode aninhar as grades para criar uma variedade de padrões, do simples ao complexo.

vertical divisions

horizontal divisions

nested grids

DICA Usar uma montagem de porta/janela em uma parede cortina pode ajudá-lo a evitar as complexidades de muitos eixos aninhados na parede cortina.

Elementos de grades

As grades são a base de paredes cortina, unidades de parede cortina e montagens de porta/janela. Cada grade tem quatro tipos de elementos:

ÿ **Divisões:** defina a direção da grade (horizontal ou vertical) e o número de células

ÿ **Preenchimentos de célula:** contém outra grade, um preenchimento de painel ou um objeto como um janela ou uma porta

ÿ **Quadros:** defina a borda ao redor da parte externa da grade principal e aninhada grades

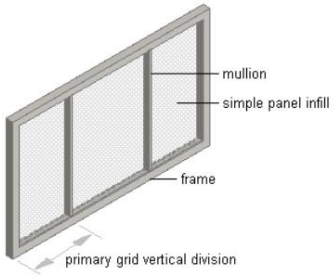
ÿ **Montantes:** defina as arestas entre as células

NOTA A divisão é um elemento abstrato, em contraste com os outros três tipos de elementos que representam elementos físicos do conjunto porta/janela.

Machine Translated by Google

Cada tipo de elemento recebe uma definição padrão que descreve a aparência dos elementos desse tipo.

tipo de elemento	Definições padrão
Divisões	Divisões verticais com uma dimensão de célula fixa de 3'
Preenchimentos de células	Células contendo painéis simples com espessura de 2"
Molduras	Bordas externas da grade 3" de largura e 3" de profundidade
montantes	Bordas entre as células de 1" de largura e 3" de profundidade



Você pode criar novas definições de elemento e atribuir essas definições dentro da montagem de porta/janela. Por exemplo, você pode criar várias definições de preenchimento e atribuir diferentes preenchimentos a células específicas na grade. Da mesma forma, você pode criar várias definições de quadro e, em seguida, atribuir uma definição diferente a cada borda do quadro (superior, inferior, esquerda, direita). Isso também é verdade para definições de montantes.

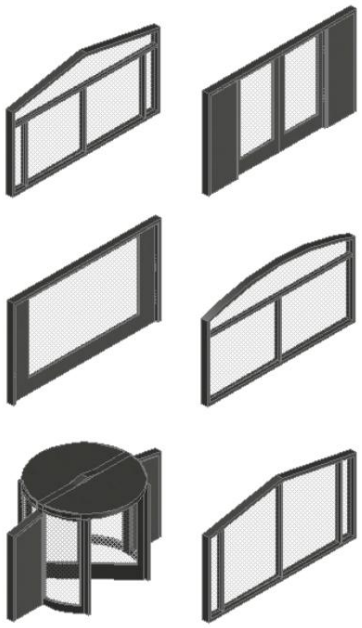
assembly with different assigned infill definitions

assembly with different assigned frame definitions

Machine Translated by Google

Experimentando projetos de montagem de portas/janelas

Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture oferecem estilos de montagem de porta/janela. Observar esses estilos e experimentá-los torna mais fácil entender o comportamento da montagem de porta/janela e criar seus próprios designs de montagem de porta/janela.



Para obter mais informações sobre definições e atribuições de elementos, consulte Criando definições de elemento para um estilo de montagem de porta e janela na página 1691 e Atribuindo definições a elementos de montagem de porta e janela na página 1729.

Tampas de montagem de portas e janelas

As montagens de portas e janelas ancoradas em uma parede podem ter estilos de tampa aplicados a elas. As formas das tampas das aberturas na parede são definidas no estilo da parede e são uma propriedade da parede. Para obter informações sobre como definir um estilo de tampa de abertura em uma parede, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

Machine Translated by Google

Usando ferramentas de montagem de portas e janelas para criar portas e Montagens de Janelas

As montagens de porta/janela são planas e definidas por um ponto de inserção, ao contrário das paredes cortina, que têm uma linha de base que pode ser curva ou reta. Você pode criar uma montagem de porta/janela com base em uma grade de layout 2D ou em uma combinação de linhas, arcos e círculos.

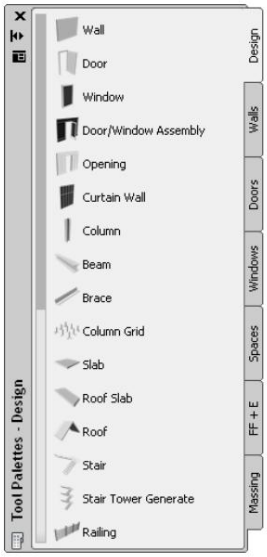
Para criar uma montagem de porta/janela para uso em uma parede padrão, primeiro desenhe a parede. Você pode então inserir o conjunto porta/janela e modificar os elementos do conjunto porta/janela conforme necessário.

Para criar uma montagem de porta/janela para uso em uma parede cortina, insira a montagem de porta/janela no espaço. Modifique as definições e atribuições do elemento conforme necessário. Salve suas alterações como um novo estilo de montagem de porta/janela e atribua esse estilo às células em sua grade de parede cortina. Para obter mais informações, consulte Inserindo um objeto em uma célula de parede cortina na página 1471.

As paletas de ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem posicionar montagens de porta/janela rapidamente, selecionando uma ferramenta de montagem de porta/janela com um estilo de montagem de porta/janela específico e outras propriedades predefinidas. Ao inserir montagens de porta/janela usando ferramentas de montagem de porta/janela, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou alterar as configurações das propriedades de montagem de porta/janela. Você também pode usar montagem de porta/janela

Machine Translated by Google

ferramentas para converter linhas em montagens de porta/janela e para aplicar as configurações de uma ferramenta de montagem de porta/janela a montagens de porta/janela existentes.



As paletas a seguir contêm uma ou mais ferramentas de montagem de porta/janela:

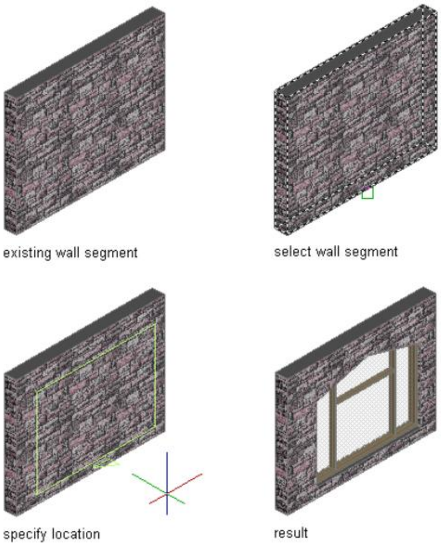
Paleta de ferramentas	Ferramentas de montagem de portas/janelas
Paleta de design no catálogo de paleta de amostra no navegador de conteúdo	Estilo de montagem de porta/janela padrão e configurações padrão para outras propriedades de montagem de porta/janela
Catálogo de Ferramentas de Projeto ÿ Portas e Janelas ÿ Conjuntos de Portas e Janelas em o navegador de conteúdo	um grande número de estilos de montagem de portas e janelas para muitos usos de design
paletas de ferramentas personalizadas criadas pelo seu CAD gerente	estilos de montagem de portas/janelas e propriedades que seu gerente de CAD personalizou para seus projetos ou padrões de escritório

Ao inserir montagens de porta/janela usando ferramentas de montagem de porta/janela, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as configurações de qualquer propriedade de montagem de porta/janela que não seja controlada pelo estilo.

Machine Translated by Google

Criando uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para adicionar uma nova montagem de porta/janela que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de montagem de porta/janela selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar uma montagem de porta/janela, consulte Criando uma montagem de porta e janela com configurações especificadas pelo usuário na página 1678.



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de montagem de porta/janela que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-lo, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Door menu suspenso ÿ Montagem de porta/janela .

2 Selecione uma parede ou pressione *ENTER* e especifique o ponto de inserção da montagem de porta/janela.

3 Continue adicionando montagens de porta/janela e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Criando uma montagem de porta e janela com especificações do usuário

Configurações

Use este procedimento para adicionar uma montagem de porta/janela com as configurações que você especificar.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a montagem de porta/janela ferramenta que deseja usar e selecione-a.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Door menu suspenso ÿ Montagem de porta/janela .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Em Bound Spaces, especifique se esta montagem de porta e janela pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: este conjunto de porta e janela pode ser usado como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: este conjunto de porta e janela não pode ser usado como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta montagem de porta e janela usará as configurações de delimitação do estilo de montagem de porta e janela.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

5 Expandir Dimensões.

6 Modifique as dimensões do conjunto porta/janela: **Se desejar especificar…**

	Então…
o comprimento da porta/janela como	- insira um valor para Comprimento. assembléia
a altura da porta/janela como	- insira um valor para Altura. assembléia

Machine Translated by Google

Se você quiser especificar…	Então…
a elevação do conjunto porta/janela	insira um valor para Aumento.
esquadrias de início e fim	insira valores de esquadria para esquadria inicial ângulo e ângulo de esquadria final.

7 Expanda Localização.

8 Modifique as propriedades de localização do conjunto porta/janela:

Se você quiser especificar…	Então…
a posição do conjunto porta/janela	selecione Irrestrito ou Desativado definido/centralizado para posição ao longo da parede. **OBSERVAÇÃO** Se você selecionou Off set/Centered, insira um valor para o Automatic offset.
o alinhamento vertical do conjunto porta/janela	selecione Cabeçote ou Peitoril para Vertical Alinhamento.
a altura da cabeça do conjunto porta/janela	insira um valor para Altura da cabeça.
a altura do peitoril da porta/janela	insira valores para Altura do peitoril. conjunto
o ângulo de referência de rotação de	insira um valor para Rotação. montagem porta/janela

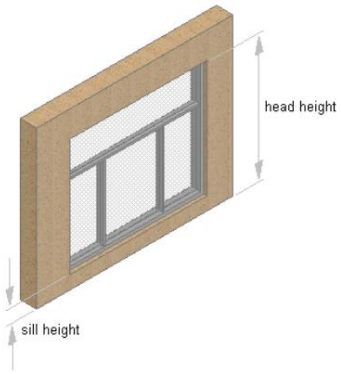
O alinhamento vertical controla como você coloca o conjunto de porta/janela na parede e como o conjunto de porta/janela responde a modificações na altura. As opções Altura do peitoril e Altura do cabeçote permitem determinar o ponto de trabalho no conjunto porta/janela. Você pode colocar o ponto de trabalho no peitoril ou na cabeça. O valor de alinhamento vertical determina a localização do ponto de trabalho verticalmente na parede.

As alterações na altura do conjunto porta/janela respeitam o ponto de trabalho. Por exemplo, se você especificar o ponto de trabalho da janela como peitoril, o alinhamento vertical como 0" e o

Machine Translated by Google

altura do conjunto porta/janela como 7'–0", a altura na parede onde a parte superior do conjunto porta/janela é colocada é 7–0". Se você modificar a altura da janela para 6'–8", o peitoril da janela permanecerá em 0" e a parte superior do conjunto porta/janela ficará em 6–8". O ponto de trabalho da soleira é mantido.

Se você especificar o ponto de trabalho como o cabeçote da montagem da porta/janela, o valor do Alinhamento Vertical como 7'–0" e a altura da montagem da porta/janela como 7'–0", a altura na parede onde o topo da o conjunto porta/janela é colocado é 7–0". Se você modificar a altura deste conjunto de porta/janela para 6'–8", o cabeçote do conjunto porta/janela permanecerá em 7'–0" e o peitoril da janela se tornará 4".
O ponto de trabalho da cabeça é mantido.



DICA Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

9 Na área de desenho, selecione uma parede ou pressione *ENTER* e especifique o ponto de inserção do conjunto porta/janela.

10 Continue adicionando montagens de porta/janela e pressione *ENTER.*

Criando uma montagem de porta e janela a partir de uma grade de layout

Use este procedimento para criar uma montagem de porta/janela com base em uma grade de layout 2D. Se você já tiver grades de layout 2D em um desenho, poderá convertê-las facilmente em montagens de porta/janela. Ou, se você já estiver familiarizado com grades de layout, é uma maneira eficiente de criar uma montagem de porta/janela e, em seguida, experimentar os comandos de montagem de porta/janela para aprender mais sobre eles. Para obter mais informações, consulte Usando grades de layout na página 2693.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Somente grades de layout retangulares podem ser convertidas em montagens de porta/janela.

Ao criar uma montagem de porta/janela a partir de uma grade de layout 2D, você também cria um novo estilo de montagem de porta/janela. As divisões no novo estilo de montagem de porta/janela são retiradas das divisões na grade de layout.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de montagem de porta/janela que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

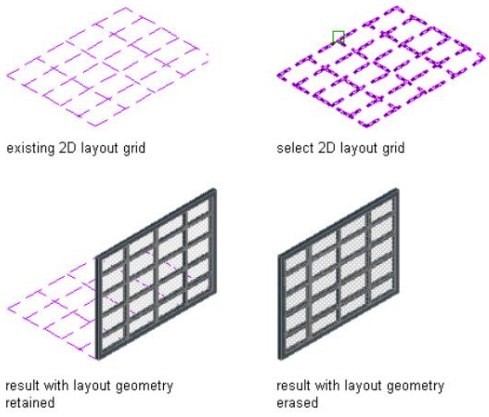
2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de montagem de porta/janela e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Grade de layout.

3 Selecione a grade de layout para converter.

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter a grade de layout ou digite **y** (Sim) para apagá-la.

5 Pressione *ENTER* para especificar horizontal como a orientação para o primário divisão ou insira **v** para especificar vertical.

6 Insira um nome para o estilo de montagem de porta/janela e clique em OK.



7 Se necessário, edite as propriedades do conjunto porta/janela em a paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

Criando uma montagem de porta e janela a partir de portas, janelas e aberturas

Use este procedimento para converter portas, janelas e aberturas em uma montagem de porta/janela que tenha as propriedades da ferramenta de montagem de porta/janela selecionada. Você pode editar as propriedades da montagem de porta/janela depois de criá-la.

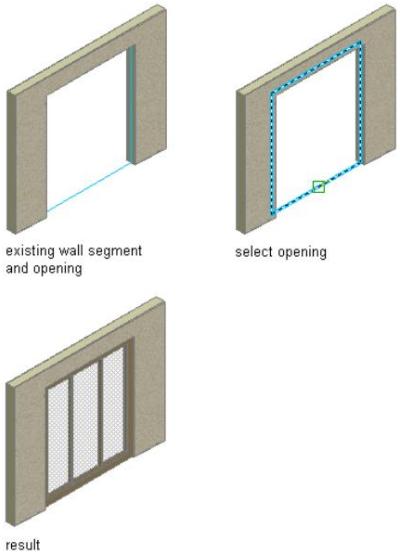
OBSERVAÇÃO Ao criar uma montagem de porta/janela a partir de uma coleção de portas, janelas e aberturas, você cria uma única montagem de cada objeto selecionado. Para obter mais informações sobre como criar uma montagem a partir de uma configuração específica, consulte Criando uma montagem de porta e janela a partir de um croqui de elevação na página 1683.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de montagem de porta/janela que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de montagem de porta/janela e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Porta, Abertura, Janela.

3 Selecione a porta, janela ou abertura para converter.



4 Edite as propriedades da montagem de porta/janela na paleta Propriedades, se necessário.

Machine Translated by Google

Criando uma montagem de porta e janela a partir de um esboço de elevação

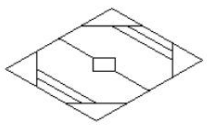
Use este procedimento para criar um esboço de uma grade personalizada com linhas, arcos e círculos e, a seguir, converter esse trabalho de linha em uma montagem de porta/janela.

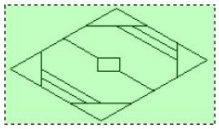
OBSERVAÇÃO Não é possível modificar a definição de divisão de uma grade personalizada criada a partir de linhas, arcos e círculos. Você pode, no entanto, atribuir uma definição de divisão diferente a ela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

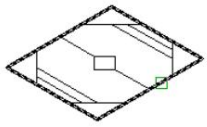
NOTA As grades de montagem de porta/janela são horizontais ou verticais. Para criar um padrão de grade com células horizontais e verticais, grades aninhadas são usadas. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas na página 1732.

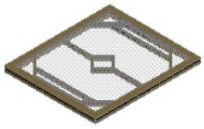
1. Use linhas, arcos e círculos para desenhar uma grade no sistema de coordenadas mundial (WCS).
2. Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de montagem de porta/janela que deseja usar.

   (Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)
3. Clique com o botão direito em uma ferramenta de montagem de porta/janela e clique em Aplicar Propriedades para ÿ Esboço de elevação.
4. Selecione o trabalho de linha de seu esboço e pressione *ENTER.*
5. Você tem a opção de selecionar uma linha de base para o montagem de porta/janela ou aceitando a linha de base padrão. Selecione uma das linhas de grade como linha de base para a montagem de porta/janela.


existing elevation sketch

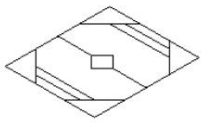

select elevation sketch


select baseline

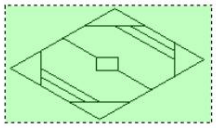

result with layout geometry erased

Machine Translated by Google

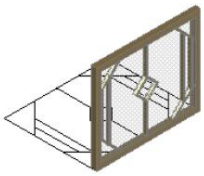
Ou pressione *ENTER* para usar a linha ao longo do eixo *X* como a linha de base padrão.



existing elevation sketch



select elevation sketch



result with layout geometry retained

result with layout geometry erased

DICA Se você desenhar seu trabalho de linha no plano *XY* (na vista de planta) e aceitar a linha de base padrão, a montagem de porta/janela resultante será exibida na direção *Z*.

6 Para apagar as linhas, digite **y** (Sim). Para que as linhas permaneçam após a criação da montagem de porta/janela, insira **n** (Não).

Se houver um estilo aplicado à ferramenta de montagem de porta/janela, o novo estilo personalizado será baseado no estilo existente. As definições de preenchimento, montante e estrutura são aquelas do estilo existente. Você pode modificar o estilo sem precisar criar um novo do zero.

Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a elementos de montagem de porta e janela na página 1729.

7 Selecione a montagem de porta/janela personalizada resultante, clique em Guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo.

8 Clique em Novo para criar um novo estilo de montagem de porta/janela.

9 Insira um nome para o novo estilo de montagem de porta/janela.

10 Clique em OK duas vezes.

Criando uma ferramenta de montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar uma ferramenta de montagem de porta/janela e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de montagem de porta/janela se você

Machine Translated by Google

estão colocando vários conjuntos de portas/janelas de estilos específicos que possuem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de uma montagem de porta/janela no desenho	selecione a montagem de porta/janela e arraste-a para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um estilo de montagem de porta/janela no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

Machine Translated by Google

7 Clique ao lado de Descrição, insira uma descrição da montagem de porta/janela criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Clique ao lado de Chave de camada para especificar uma chave de camada.

9 Clique ao lado de Substituições de camada para especificar quaisquer sobreposições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

10 Selecione um estilo.

11 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta montagem de porta/janela para Localização do estilo.

12 Em Bound Spaces, defina se esta ferramenta de montagem de portas e janelas pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de montagem de portas e janelas pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta ferramenta de montagem de portas e janelas não pode ser utilizada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de montagem de portas e janelas usará o configurações delimitadoras do estilo de montagem de porta e janela.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

13 Expandir Dimensões.

14 Modifique as dimensões do conjunto porta/janela

Se você quiser especificar…	**Então…**
o comprimento da porta/janela como- assembléia	insira um valor para Comprimento.
a altura da porta/janela como- assembléia	insira um valor para Altura.
a elevação da porta/janela as- assembléia	insira um valor para Aumento.
esquadrias de início e fim	insira valores de esquadria para esquadria inicial ângulo e ângulo de esquadria final.

Machine Translated by Google

15 Expanda a localização.

16 Modifique as propriedades de localização do conjunto porta/janela:

Se você quiser…	Então…
especifique a posição do conjunto porta/janela	selecione Irrestrito ou Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede. **OBSERVAÇÃO** Se você selecionou Deslocamento/Centro, insira um valor para o Deslocamento automático.
especifique a altura da cabeça do conjunto porta/janela	insira um valor para Altura da cabeça.
especifique a altura do peitoril do conjunto porta/janela	insira um valor para Altura do peitoril.

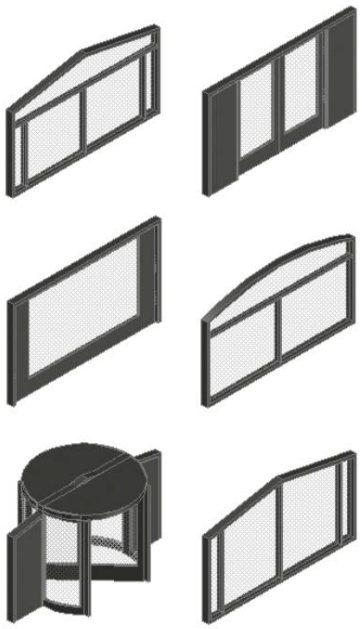
17 Clique em OK.

Estilos de montagem de portas e janelas

Os conjuntos de porta/janela são baseados em estilo, o que significa que existem características predefinidas atribuídas a cada conjunto de porta/janela que determinam sua aparência e função. Ao mudar de um estilo de montagem de porta/janela para outro, você pode estudar rapidamente várias opções de design diferentes. Quaisquer alterações feitas no estilo são refletidas em todo o edifício, atualizando todas as montagens de portas/janelas desse estilo específico. Você também pode aplicar substituições

Machine Translated by Google

a um único conjunto de porta/janela, sem alterar outros conjuntos de porta/janela do mesmo estilo.



Um estilo de montagem de porta/janela controla as seguintes propriedades de uma montagem de porta/janela:

ÿ Definições de elementos

ÿ Atribuições de definição para cada elemento

ÿ Materiais para cada elemento

ÿ Exibir propriedades para cada elemento

ÿ Dimensões padrão

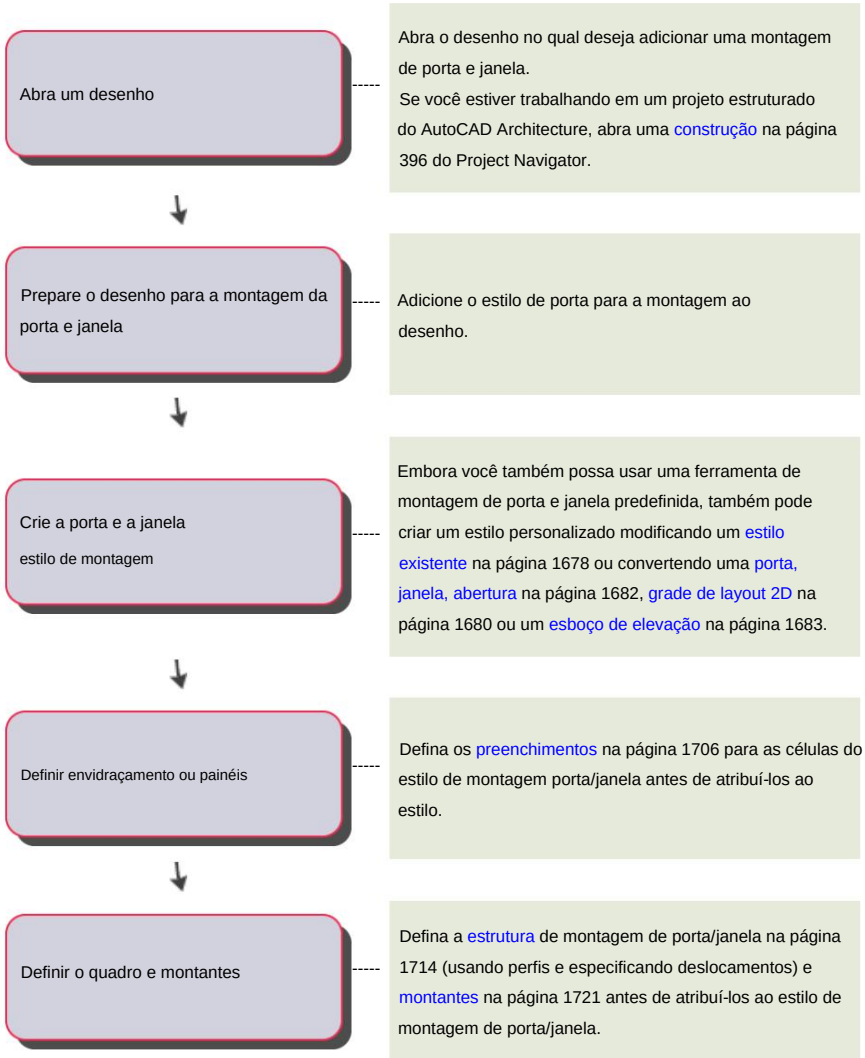
ÿ Notas sobre o estilo e quaisquer arquivos de referência associados

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Machine Translated by Google

Fluxo de trabalho para criar um estilo de montagem de porta e janela

Ao criar um estilo de montagem de porta/janela, você atribui características a qualquer um ou a todos os componentes e os salva como um estilo nomeado. Dessa forma, você padroniza a aparência de todas as montagens com esse estilo. Quando você modifica um estilo, todas as montagens de porta/janela em seu desenho que usam o estilo são atualizadas para refletir as alterações. Para obter mais informações sobre como trabalhar com estilos, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.



Machine Translated by Google

Dicas para trabalhar com eficiência com montagem de portas e janelas estilos

Use estas sugestões para trabalhar com estilos de montagem de porta/janela de forma eficiente.

ÿ Nomeie grades e elementos com muita clareza para identificar onde são usados e o que são. Por exemplo, use o nome L3-FL1-H para representar uma grade de terceiro nível usada no primeiro andar e que é dividida horizontalmente.

A incorporação dessa sugestão facilita a garantia de que você está usando os elementos corretamente.

ÿ Use a definição de elemento que é aplicada com mais frequência como a definição de elemento padrão. Por exemplo, se a maioria das células forem painéis de pedra, defina o preenchimento padrão como o painel de pedra. Este painel é então usado em todas as células que não são

Machine Translated by Google

especificamente atribuído a outro preenchimento. Aplique esta regra à estrutura, montante e divisão padrão.

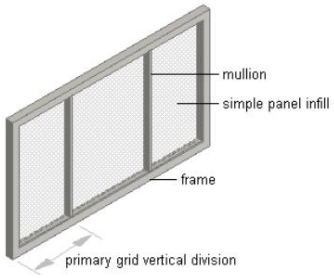
ÿ Nomeie os estilos para portas, janelas, unidades de parede cortina, polígonos AEC e paredes cortina para indicar onde são usados e quais são.

ÿ Lembre-se de que você pode usar substituições de célula e borda para definir condições especiais não consideradas no estilo de montagem de porta/janela.

Criando definições de elemento para uma montagem de porta e janela Estilo

As definições de elemento determinam a aparência dos quatro elementos básicos de montagem de porta/janela. Existe um tipo de definição diferente para cada elemento.

Definição	Exemplos de definições
Divisões	Grade horizontal com seis células
Preenchimentos de células	As células contêm janelas
Molduras	A borda externa da grade tem 6" de largura
montantes	As bordas entre as células têm 4" de largura



Cada tipo de elemento pode ter várias definições. Por exemplo, você pode definir as divisões para criar uma grade horizontal ou uma grade vertical e pode definir as células para conter uma grade aninhada ou uma montagem de porta/janela. Para facilitar a reutilização, você pode salvar as definições do elemento e atribuí-las a grades, células, quadros ou montantes conforme necessário.

As definições de elemento são específicas do estilo. Quando você cria definições de elemento para um estilo de montagem de porta/janela específico, essas definições estão disponíveis apenas

Machine Translated by Google

para montagens de porta/janela desse estilo. Por exemplo, se você definir um preenchimento de montagem de porta/janela para um estilo de montagem de porta/janela, esse preenchimento não estará disponível como uma opção ao editar uma montagem de porta/janela de estilo diferente.

Criando um estilo de montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar um estilo de montagem de porta/janela. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo. Você também pode criar uma ferramenta de montagem de porta/janela com base no estilo de montagem de porta/janela recém-criado. Quando você usa a ferramenta para adicionar montagens de porta/janela, cada montagem de porta/janela tem o estilo específico da ferramenta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

3 Crie um novo estilo de montagem de porta/janela:

Se você quiser…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de montagem de porta/janela e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse na porta/janela como estilo de montagem que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
criar um estilo a partir de uma parede cortina, unidade de parede cortina ou montagem de porta/janela no desenho	clique com o botão direito do mouse em Estilos de montagem de porta/janela e clique em Novo. Clique com o botão direito do mouse no novo estilo, clique em Definir de e escolha uma parede cortina, uma unidade de parede cortina ou uma montagem de porta/janela.

4 Insira um nome para o novo estilo de montagem de porta/janela e pressione *DIGITAR.*

Machine Translated by Google

5 Edite o novo estilo de montagem de porta/janela:

Se desejar…	**Então…**
definir os elementos de uma porta/janela estilo de montagem inferior	consulte Criando uma definição de divisão para uma montagem de porta e janela na página 1695, Definindo preenchimentos para células de montagem de porta e janela na página 1706, Definindo molduras de montagem de porta e janela na página 1714 e Definindo montantes de montagem de porta e janela na página 1721.
atribuir definições de elemento ao estilo de montagem de porta/janela	consulte Atribuição de definições a elementos de montagem de portas e janelas na página 1729, Atribuição de uma divisão a uma Grade de montagem de portas e janelas na página 1730, Atribuindo preenchimentos a Células de montagem de porta e janela na página 1730, Atribuição de definições para montagem de porta e janela Quadros na página 1743 e Atribuindo Definições para os montantes de um Montagem de porta e janela na página 1747.
adicionar definições de elemento de montagem de porta/janela como componente de exibição ents	consulte Adicionando definições de elementos de montagem de portas e janelas como componentes de exibição na página 1755.
especificar configurações de camada, cor e tipo de linha para os componentes de exibição de uma montagem de porta/janela	consulte Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de montagem de porta e janela na página 1756.
especifique a hachura do conjunto porta/janela	consulte Especificando a hachura para componentes de um estilo de montagem de porta e janela na página 1757.
adicione gráficos personalizados como componentes de exibição de uma porta/janela como estilo de montagem	consulte Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma montagem de porta e janela na página 1758.
crie planos de corte individuais para estilos de montagem de porta/janela	consulte Criando planos de corte para uma montagem de porta e janela na página 1760.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique os materiais do estilo de montagem da porta/janela	consulte Especificando os materiais de um estilo de montagem de porta e janela na página 1751.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de montagem de porta e janela na página 1762.

6 Ao terminar de especificar as propriedades da porta/janela estilo de montagem, clique em OK.

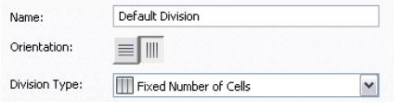
7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de montagem de porta/janela, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de montagem de porta e janela na página 1684.

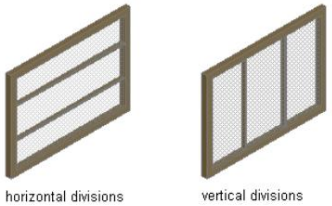
8 Clique em OK.

Divisão de Grades de Montagem de Portas e Janelas

Um conjunto de porta/janela consiste em uma ou mais grades, que são a estrutura para colocar elementos de design no conjunto de porta/janela. A grade de nível mais alto é a grade primária, que também é a borda externa do conjunto porta/janela.



Cada grade em uma montagem de porta/janela tem uma atribuição de divisão que determina se a grade é dividida horizontal ou verticalmente. A divisão também determina o número de células, seu tamanho e sua localização.



Machine Translated by Google

Dentro da grade principal, você pode definir vários níveis de grades. Essas grades dentro da grade primária são chamadas de grades aninhadas. Cada subdivisão de uma grade é chamada de célula.

Você pode criar uma variedade de definições de divisão com nomes diferentes e, em seguida, atribuir diferentes divisões a cada grade em sua montagem de porta/janela.
Embora você possa criar várias definições, pode haver apenas uma atribuição de divisão por grade. Você cria definições de divisão para um estilo de montagem de porta/janela específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a grades em montagens de porta/janela desse estilo. Para obter mais informações sobre como atribuir divisões a uma grade específica, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

Criando uma definição de divisão para uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar divisões para uma grade de montagem de porta/janela.

Como as montagens de porta/janela podem conter várias grades aninhadas, é útil usar uma convenção de nomenclatura para grades que indique o nível de cada grade e a localização da grade ou a finalidade dentro da montagem de porta/janela. Por exemplo, L3-FL1-Stone Panels identifica uma grade de terceiro nível que fornece uma linha de painéis de pedra no Piso 1.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 clique para criar uma nova definição de divisão.

7 Digite um nome para esta definição de divisão.

8 Para Orientação, selecione Horizontal , ou Vertical .

Machine Translated by Google

9 Selecione um dos seguintes tipos de divisão e especifique os deslocamentos se necessário:

Tipo de Divisão	Descrição
Dimensão da Célula Fixa	Cria uma grade onde o tamanho das células individuais é predeterminado. Para obter mais informações, consulte Especificando um tamanho fixo para células em uma grade de montagem de porta e janela na página 1696.
Número Fixo de Células	Cria uma grade onde o número de células da grade é predeterminado. Para obter mais informações, consulte Especificando um número fixo de células para uma porta e grade de montagem de janela na página 1701.
Manual	Cria uma grade onde o tamanho e o número de células individuais são manu determinado pelo usuário. Para obter mais informações, consulte Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma porta e janela como Grade de montagem na página 1702.

Depois de criar uma definição de divisão, você pode atribuir a definição a uma grade específica em uma montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

10 Quando terminar de criar as definições de divisão, clique em OK.

Especificando um tamanho fixo para células em uma montagem de porta e janela Grade

Use este procedimento para definir um tamanho específico para as células em uma grade. Nesse caso, o número de células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo de como a grade é dividida.

Ao especificar um tamanho de célula fixo em uma grade, você pode controlar como as células da grade se ajustam para acomodar qualquer espaço restante. Este espaço ocorre se o

Machine Translated by Google

o comprimento (ou a altura) do conjunto porta/janela não pode ser dividido uniformemente pelo tamanho fixo da célula. Para obter mais informações, consulte Usando a opção de ajuste automático de células na página 1699.

fixed cell size vertical grid

fixed cell size horizontal grid

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

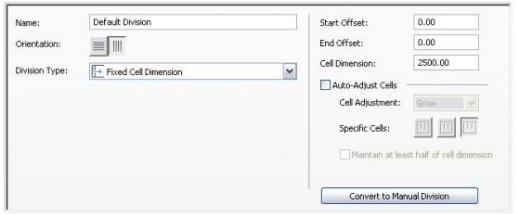
3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou clique para criar um novo.

7 Selecione Dimensão de célula fixa para Tipo de divisão.



8 Especifique um tamanho para as células em Cell Dimension.

Se você estiver definindo uma grade vertical, a dimensão da célula é o comprimento da célula de montante a montante. Se você estiver definindo uma grade horizontal, a dimensão da célula é a altura da célula.

Machine Translated by Google

9 Para especificar um deslocamento para a grade,

se a orientação for...	então…
horizontal	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inferior ou Deslocamento superior.
vertical	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inicial ou Deslocamento final.

DICA A largura do quadro é calculada como parte do tamanho da célula. Portanto, as células adjacentes ao quadro podem parecer de tamanho diferente das outras células. Se você não deseja que a largura do quadro seja incluída no tamanho da célula, especifique um deslocamento para a grade que seja igual à largura do quadro.

Quando você desenha uma montagem de porta/janela usando uma dimensão de célula fixa, geralmente há espaço extra entre a última célula de tamanho normal e o final da montagem de porta/janela.

Para obter mais informações sobre deslocamentos de grade, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de montagem de porta e janela na página 1703.

10 Ajuste as células para acomodar este espaço extra: **Então…**

Se você quiser…	
adicione o espaço às células da grade	selecione Auto-Ajustar Células, selecione Crescer para Ajuste de Célula e selecione as células específicas onde o espaço deve ser adicionado. Você pode selecionar qualquer combinação de células específicas.
remover o espaço das células da grade	selecione Células de ajuste automático, selecione Encolher para ajuste de célula e selecione as células específicas onde o espaço deve ser removido. Você pode selecionar qualquer combinação de células específicas.

11 Clique em OK.

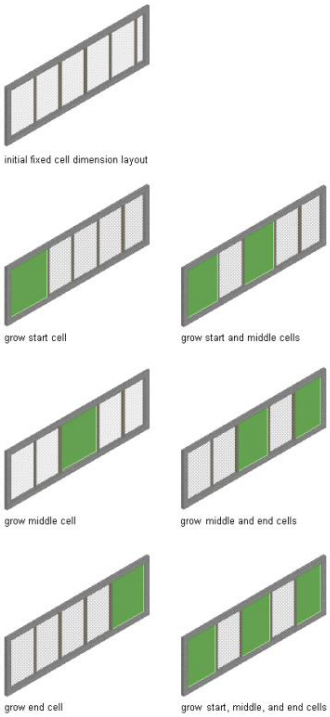
Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua montagem de porta/janela, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

Machine Translated by Google

Usando a opção de ajuste automático de células

Use este procedimento para redimensionar células automaticamente em uma grade quando o resultado da divisão da grade pela dimensão da célula especificada não for um número inteiro. Você pode ajustar o tamanho das células especificando uma célula ou combinação de células para aumentar ou diminuir de acordo com seu layout.

Por exemplo, se uma grade principal vertical em um estilo de montagem de porta/janela tiver 17 pés de comprimento e você especificar uma dimensão de célula fixa de 3 pés, a grade terá cinco células de 3 pés cada com 2 pés restantes. Usando a opção Autoajuste de Células, você pode especificar como a grade distribui a quantidade restante.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/ janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou clique para criar um novo.

7 Selecione Dimensão de célula fixa como o tipo de divisão.

Células de ajuste automático por crescimento

8 Selecione Ajustar células automaticamente e especifique o ajuste da célula: **Se**

você deseja...	**Então…**
adicione o espaço restante às células da grade	selecione Crescer e selecione as células específicas às quais deseja adicionar o espaço.
remova o espaço restante das células da grade	selecione encolher e selecione as células específicas das quais deseja remover o espaço. Você pode então selecionar Manter pelo menos metade do tamanho da célula missão para controlar a célula encolhimento.

As células que você não seleciona mantêm o valor fixo especificado para Dimensão da célula.

Você pode ajustar automaticamente as divisões da grade especificando a célula inicial, intermediária ou final, ou qualquer combinação dessas células, para receber o crescimento celular. O tamanho de cada célula depende de qual combinação de células você especifica. Na ilustração a seguir, todas as combinações possíveis de crescimento celular para um exemplo de montagem de porta/janela são mostradas, com as células destacadas em verde.

Machine Translated by Google

Especificando um número fixo de células para uma porta e janela grade de montagem

Use este procedimento para definir um número específico de células em uma grade. Nesse caso, o tamanho das células é determinado pelo comprimento ou altura da grade, dependendo de como a grade é dividida.

Especificando um número fixo de células para grades de Montagem de Porta/Janela

four cell vertical grid

three cell horizontal grid

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou clique para criar um novo.

7 Selecione Número Fixo de Células para Tipo de Divisão.

8 Insira o número desejado de células em Número de Células.

9 Especifique uma distância de deslocamento:

Se a orientação for…	Então…
horizontal	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inferior ou Deslocamento superior.
vertical	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inicial ou Deslocamento final.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de montagem de porta e janela na página 1703.

DICA A largura do quadro é calculada como parte do tamanho da célula. Portanto, as células adjacentes ao quadro podem parecer de tamanho diferente das outras células. Se você não deseja que a largura do quadro seja incluída no tamanho da célula, especifique um deslocamento para a grade que seja igual à largura do quadro.

Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua montagem de porta/janela, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

Definindo manualmente o número e o tamanho das células em uma porta e Grade de montagem de janela

Use este procedimento para adicionar linhas de grade manualmente e especificar um deslocamento para cada uma quando precisar criar uma grade exclusiva que não se encaixe em nenhum dos outros tipos de divisão. Você também pode começar com uma grade de dimensão de célula fixa ou um número fixo de grade de células e, em seguida, ajustar manualmente as linhas de grade para atender às suas necessidades.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou clique para criar um novo.

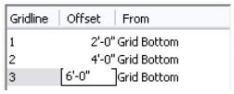
7 Selecione Manual para Tipo de divisão.

8 Clique para adicionar uma linha de grade.

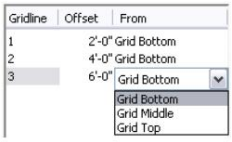
Insira quantas linhas de grade forem necessárias. Se você precisar remover um linha de grade, selecione-a na tabela e clique em .

Machine Translated by Google

9 Em Deslocamento na tabela de linhas de grade, especifique uma distância de deslocamento para cada linha de grade.



10 Em De na tabela de linhas de grade, selecione o local da grade a partir do qual a linha de grade é deslocada.



11 Especifique uma distância de deslocamento:

Se a orientação for…	**Então…**
horizontal	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inferior ou Deslocamento superior.
vertical	especifique uma distância de deslocamento em Deslocamento inicial ou Deslocamento final.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para uma grade de montagem de porta e janela na página 1703.

12 Clique em OK.

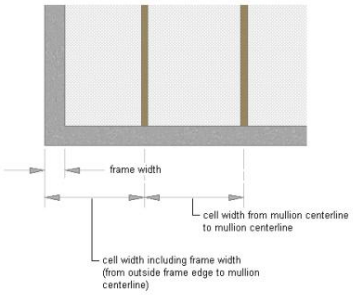
Para obter informações sobre como atribuir a definição de divisão a uma grade específica em sua montagem de porta/janela, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.

Especificando um deslocamento para uma grade de montagem de porta e janela

Por padrão, as células das grades são medidas a partir dos pontos inicial e final da linha de base do conjunto porta/janela (para divisões horizontais) ou na linha de base até a altura da base (para divisões verticais). A largura do quadro da grade não é considerada no cálculo do tamanho da célula. Por exemplo, se você desenhar uma montagem de porta/janela com uma linha de base de 14 pés e uma moldura de 1 pé à esquerda e à direita e especificar um número fixo de células verticais, as células não aparecerão

Machine Translated by Google

iguais em tamanho. A primeira e a última células aparecem menores porque incluem o quadro.



Para tornar as células iguais em tamanho, desloque o início e o fim da grade pela largura do quadro.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/ janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

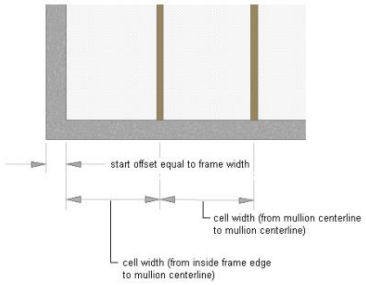
4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de Divisões ou clique para criar um novo.

Machine Translated by Google

7 Especifique um deslocamento para a grade.



Se você deseja especificar a distância entre…	Então…
o ponto inicial da porta/janela e a linha de base da montagem e o início da primeira célula em uma grade horizontal	insira um valor para Deslocamento inicial.
o ponto final da porta/janela e o final da última célula em uma grade horizontal	insira um valor para End Offset.
a linha de base do conjunto porta/janela e o início da célula inferior em uma grade vertical	insira um valor para Deslocamento inferior.
a altura base da porta/janela e o final da célula superior em uma grade vertical	insira um valor para Deslocamento superior.

8 Clique em OK.

Removendo uma Definição de Divisão de uma Porta e Janela Estilo de Montagem

Use este procedimento para remover uma definição de divisão que você não precisa mais.
Você não pode remover uma definição de divisão atualmente atribuída a uma grade.
Além disso, você não pode remover a definição de divisão padrão, mas pode modificá-la.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/ janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Divisões em Definições de elemento.

6 Selecione a definição de divisão que deseja remover.

7 Clique com o botão direito do mouse e clique em Remover ou clique .

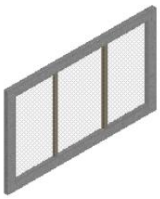
em **8** Clique em OK.

Definindo preenchimentos para células de montagem de portas e janelas

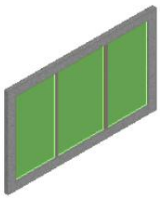
Um preenchimento define o conteúdo de uma célula de montagem de porta/janela. Uma célula de montagem de porta/janela pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um polígono AEC, unidade de parede cortina, estilo de porta ou janela. Os estilos de objeto que você usa em preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a um preenchimento

Machine Translated by Google

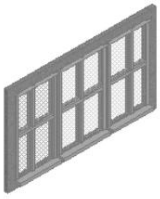
definição. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto.



simple panel infill



AEC polygon style infill



curtain wall unit style infill

door style infill

window style infill

OBSERVAÇÃO Grades aninhadas e sem preenchimento são opções que você seleciona ao atribuir um preenchimento a uma célula. Eles não requerem definições de preenchimento. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada para uma montagem de porta e janela na página 1734 e Removendo um preenchimento de uma montagem de porta e janela na página 1740.

Você pode definir quantos preenchimentos precisar e, em seguida, usar atribuições de célula para especificar as células que usam cada preenchimento. Um preenchimento padrão, que você pode modificar, é usado para todas as células não atribuídas. Para obter mais informações sobre atribuições de células, consulte Atribuição de definições a elementos de montagem de porta e janela na página 1729.

OBSERVAÇÃO Crie definições de preenchimento para um estilo de montagem de porta/janela específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a células de grade em montagens de porta/janela desse estilo.

Machine Translated by Google

Materiais

Os estilos usam os materiais do estilo de objeto atribuído a cada painel. Por exemplo, se você especificar um preenchimento para usar o estilo de porta Padrão, os materiais desse preenchimento serão aqueles designados no estilo de porta.

Painéis simples precisam de materiais atribuídos no estilo de montagem porta/janela.

Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos preenchimentos, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de montagem de porta/janela. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição de preenchimento. Então você pode controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas na página 1754.

Criando um preenchimento de painel para uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar um preenchimento de painel simples para representar materiais básicos de revestimento na montagem de porta/janela, como um painel de parede de pedra, painel de concreto, painel de metal ou preenchimento de vidro.

Como as montagens de porta/janela podem conter vários preenchimentos, é útil usar uma convenção de nomenclatura para preenchimentos de painel que indique o local ou a finalidade do preenchimento na montagem de porta/janela. Por exemplo, L3-FL1- Stone Panel identifica um painel de pedra em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 clique para criar um novo preenchimento.

7 Digite um nome descritivo para o preenchimento.

8 Selecione Painel Simples para Tipo de Preenchimento.

9 Selecione um alinhamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

10 Especifique um valor de deslocamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

11 Especifique uma espessura para o painel.

12 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de preenchimento, você pode atribuí-la a qualquer célula em uma grade de montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de montagem de portas e janelas na página 1730.

Criando um preenchimento para inserir um objeto em uma porta e janela Conjunto

Use este procedimento para criar um preenchimento de estilo para inserir objetos em uma montagem de porta/janela. Você pode inserir portas, janelas, unidades de parede cortina e polígonos AEC definindo um estilo específico desse objeto como preenchimento.

DICA Depois de inserir um objeto em uma célula, você pode selecionar esse objeto independentemente da grade e acessar as opções de edição do objeto.

Como as montagens de porta/janela podem conter vários preenchimentos, é útil usar uma convenção de nomenclatura para preenchimentos de painel que indique o local ou a finalidade do preenchimento na montagem de porta/janela. Por exemplo, L3-FL1-Stone Panel identifica um painel de pedra em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 clique para criar um novo preenchimento.

7 Digite um nome descritivo para o preenchimento.

8 Selecione Estilo para Tipo de preenchimento.

O lado direito da caixa de diálogo muda para exibir uma visualização em árvore dos estilos de objeto disponíveis para inserção em uma montagem de porta/janela.

9 Selecione um estilo de objeto.

Existe um ícone único para cada tipo de estilo, por exemplo, a porta ícone de estilo e o ícone de unidade de parede cortina . Esses ícones também são exibidos ao lado do nome do preenchimento na parte superior da caixa de diálogo para ajudá-lo a identificar o tipo de preenchimento.

10 Selecione um alinhamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

11 Especifique um valor de deslocamento para o preenchimento.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

12 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de preenchimento, você pode atribuí-la a qualquer célula em uma grade de montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de montagem de portas e janelas na página 1730.

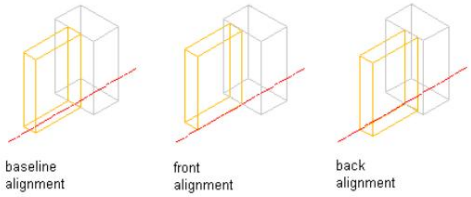
Machine Translated by Google

Especificando um alinhamento para um preenchimento de montagem de porta e janela

Use este procedimento para alinhar um preenchimento de modo que fique centralizado com a linha de base do conjunto porta/janela, na frente da linha de base ou atrás da linha de base.

Na vista de planta, a frente de uma montagem de porta/janela (desenhada da esquerda para a direita) está abaixo da linha de base e a parte de trás está acima da linha de base.

Especificando alinhamentos de preenchimento do painel de montagem de porta/janela



OBSERVAÇÃO Para afastar o preenchimento da linha de base, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione uma definição de preenchimento ou clique para criar um novo.

7 Selecione um alinhamento: frontal, central ou posterior.

8 Clique em OK.

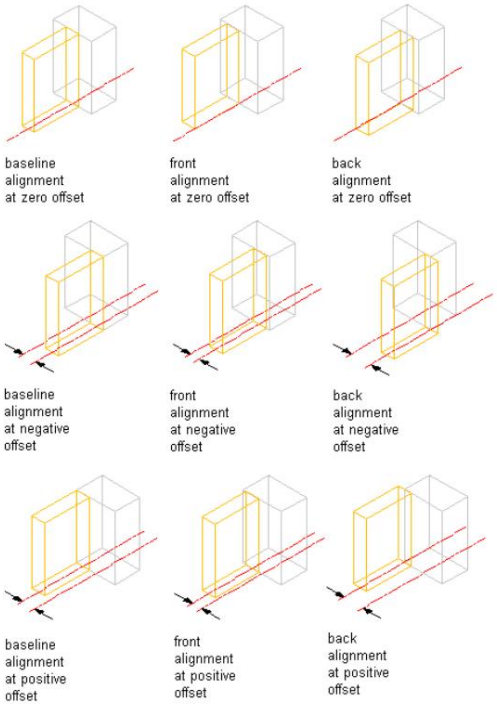
Especificando um deslocamento para um preenchimento de montagem de porta e janela

Use este procedimento para especificar um deslocamento para o preenchimento de um conjunto de porta/janela. Por padrão, os preenchimentos são centralizados na linha de base da montagem de porta/janela. Se o seu projeto exigir que o preenchimento seja alinhado com as bordas do quadro ou alguma outra parte do conjunto de porta/janela, você pode especificar um deslocamento para o preenchimento.

Machine Translated by Google

Você também pode editar preenchimentos individuais baseados em estilo diretamente no desenho. O preenchimento selecionado tem alças Flip nas direções *X* e *Y* para que você possa alterar a orientação do preenchimento.

Especifique os deslocamentos do painel de preenchimento do conjunto de porta/janela



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

6 Selecione uma definição de preenchimento ou clique para criar um novo.

Machine Translated by Google

7 Insira uma distância de deslocamento.

Na vista de planta, os números positivos compensam o preenchimento acima da linha de base e os números negativos compensam o preenchimento abaixo da linha de base. O deslocamento também é afetado pelo alinhamento selecionado para o preenchimento.

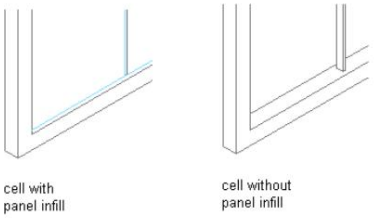
8 Clique em OK.

Removendo uma Definição de Preenchimento de uma Montagem de Porta e Janela Estilo

Use este procedimento para excluir uma definição de preenchimento que não é mais necessária.
No entanto, você não pode remover uma definição de preenchimento atualmente atribuída a uma célula na grade primária ou em qualquer grade aninhada. Além disso, você não pode remover a definição de preenchimento padrão, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover um preenchimento de uma célula, consulte Removendo um preenchimento de um conjunto de porta e janela na página 1740.

Removendo o preenchimento do painel de um conjunto de porta/janela



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo

menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

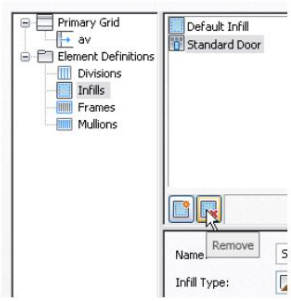
3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Infills em Element Definitions.

Machine Translated by Google

6 Selecione a definição de preenchimento desnecessária e clique (Remover).

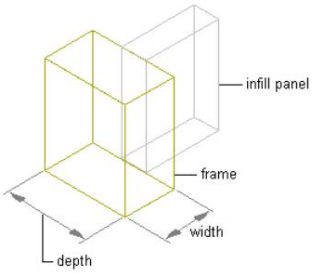


7 Clique em OK.

Definição de molduras de montagem de portas e janelas

Todas as grades de montagem de porta/janela, incluindo a grade primária, podem ter definições de moldura. A moldura do conjunto porta/janela é representada pelas bordas externas de uma grade. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade de montagem da porta/janela. Você pode definir um quadro especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil.

Especificando a largura e a profundidade da moldura do Conjunto de Porta/Janela



Você cria definições de estrutura para um estilo de montagem de porta/janela específico. Essas definições podem ser atribuídas apenas a molduras em montagens de porta/janela desse estilo. Você pode criar quantas definições de quadro quiser e, em seguida, atribuir as definições às bordas do quadro conforme necessário. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seu próprio quadro. Há uma definição de quadro padrão que você pode modificar e atribuir conforme necessário. As bordas do quadro não atribuídas não são exibidas. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de montagem de portas e janelas na página 1743.

Machine Translated by Google

DICA Usando o Gerenciador de estilo, você pode copiar uma definição de montante e usá-la como uma definição de quadro. Selecione a definição de montante e arraste-a para Molduras no painel esquerdo.

Materiais e propriedades de exibição para molduras

Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição de molduras, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de montagem de porta/janela. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todos os quadros, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas na página 1754.

OBSERVAÇÃO Você cria definições de moldura para um estilo de montagem de porta/janela específico e essas definições podem ser atribuídas somente a molduras em montagens de porta/janela desse estilo.

Definindo um quadro de montagem de porta e janela por largura e

Profundidade

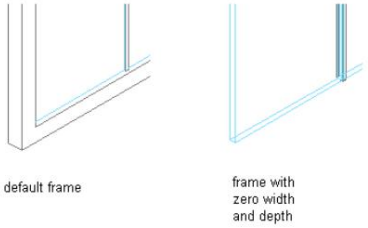
Use este procedimento para definir um quadro especificando sua largura e profundidade. O tamanho geral do quadro é determinado pelo comprimento e altura da grade de montagem da porta/janela.

Como as montagens de porta/janela podem conter vários estilos com molduras diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para molduras de grade que indique a localização ou finalidade da grade na montagem de porta/janela. Por exemplo, L3-FL1- Metal Frame identifica uma estrutura de metal em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

DICA Para remover a borda do quadro e ajustar o preenchimento para preencher o espaço ocupado pelo quadro, crie uma definição de quadro com largura e profundidade definidas como zero.
Em seguida, atribua essa definição à borda do quadro que deseja remover. Isso é necessário para que o preenchimento seja esquadrado, como seria para uma condição de vidrado de topo.
Para obter mais informações, consulte Removendo uma borda de moldura de uma montagem de porta e janela na página 1747.

Machine Translated by Google

Especificando uma largura e profundidade de quadro de montagem de porta/janela de zero



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 clique para criar uma nova definição de quadro.

7 Digite um nome descritivo para o quadro.

8 Especifique uma largura e profundidade para o quadro.

9 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para uma estrutura de montagem de porta e janela na página 1719.

10 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de montagem de portas e janelas na página 1743.

Criando um perfil para uma estrutura de montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma estrutura de montagem de porta/janela. Você pode extrudar o perfil para criar uma estrutura de montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão do quadro de montagem da porta/janela. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1 Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para o quadro de montagem de porta/janela resultante.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.

3 Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

4 Insira um nome para o perfil e clique em OK.

Agora você pode usar o perfil como um quadro de montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de montagem de porta e janela usando um perfil na página 1717.

Definindo um quadro de montagem de porta e janela usando um perfil

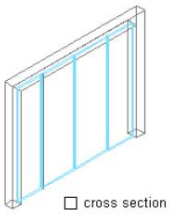
Use este procedimento para criar uma definição de elemento de estrutura a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta em seu quadro, pode usar um perfil para definir arestas com curvas, entalhes ou qualquer outra forma que desejar.

Você também pode usar uma rotina de edição no local para criar um quadro a partir de um perfil. Para obter mais informações, consulte Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando edição no local na página 1777.

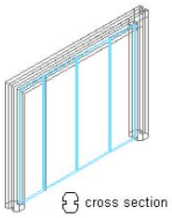
É útil usar uma convenção de nomenclatura para perfis que indique a localização ou finalidade da grade na montagem de porta/janela. Por exemplo, L3-FL1- Metal Frame identifica uma estrutura de metal em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Machine Translated by Google

Especificação de quadros de montagem de porta/janela padrão e baseados em perfil



default frame



profile-based frame

NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do quadro.

1 Crie o perfil a ser usado para a moldura.

Para obter mais informações, consulte Criando um perfil para uma estrutura de montagem de porta e janela na página 1716.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

4 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

7 Selecione uma definição de quadro ou clique para criar um novo.

8 Insira um nome descritivo para o quadro.

9 Especifique uma largura e profundidade para a borda do quadro.

Machine Translated by Google

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central da aresta para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de Perfil estão disponíveis apenas quando você possui perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade da borda do quadro, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil ao longo do eixo *X* ou *Y* , selecione X ou Y para Mirror Em.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo de rotação.

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte a próxima seção Especificando deslocamentos para um quadro de montagem de porta e janela na página 1719.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de moldura, você pode atribuí-la a qualquer moldura em uma montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições a molduras de montagem de portas e janelas na página 1743.

Especificando deslocamentos para um quadro de montagem de porta e janela

Use este procedimento para definir a distância que um quadro de montagem de porta/janela está da linha do piso, linha do teto ou linha de base. Por padrão, as bordas externas do quadro se alinham com o início e o fim da linha de base e o início e o fim da altura da base. Quando você ajusta a largura do quadro, o quadro se expande para dentro. No entanto, você pode usar deslocamentos para expandir ou contrair o quadro para longe desses limites padrão ou para deslocar o quadro para longe da linha de base na direção X ou Y.

Desvio	Descrição
x	O deslocamento X positivo move a borda do quadro para fora além do final da porta/vencer

Machine Translated by Google

Desvio	Descrição
	para baixo, enquanto um deslocamento X negativo move a borda do quadro para dentro em direção ao centro do conjunto porta/janela.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move a borda do quadro acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move o quadro abaixo da linha de base.
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga o quadro além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta o quadro. O começo O ponto para arestas verticais é a linha de base e o ponto inicial para arestas horizontais (desenhado da esquerda para a direita) é o lado esquerdo.
Fim	O deslocamento final negativo alonga o quadro além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta o quadro. O ponto final das arestas verticais é a altura da base e o ponto final das arestas horizontais (desenhadas da esquerda para a direita) é o lado direito.

DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela. A alça de direção reversa é exibida perto do centro da montagem de porta/janela e aponta para o final da montagem de porta/janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

Machine Translated by Google

6 Selecione uma definição de quadro ou clique para criar um novo.

7 Especifique uma distância de deslocamento para a borda do quadro: X, Y, Início ou Fim.

8 Clique em OK.

Removendo uma definição de moldura de uma montagem de porta e janela Estilo

Use este procedimento para remover uma definição de quadro que não seja mais necessária. Você não pode remover uma definição de quadro se ela estiver atualmente atribuída a uma borda de quadro, mas pode removê-la se estiver atribuída como uma substituição a uma borda de quadro. Além disso, você não pode remover a definição de quadro padrão, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como remover uma borda de moldura, consulte Remoção de uma borda de moldura de um conjunto de porta e janela na página 1747.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Molduras em Definições de elemento.

6 Selecione a definição de moldura desnecessária na lista e clique (remova a moldura).

7 Clique em OK.

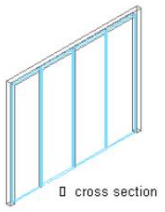
Definindo montantes de montagem de portas e janelas

Todas as grades de montagem de porta/janela, incluindo a grade primária, podem ter definições de montantes. Os montantes de uma montagem de porta/janela são as arestas entre as células da grade. Você pode definir os montantes especificando uma largura e profundidade ou selecionando um perfil do qual o montante é extrudado.

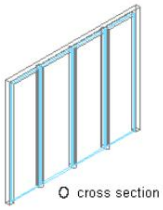
Machine Translated by Google

Como as montagens de porta/janela podem conter várias grades aninhadas com montantes diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para montantes de grade que indique a localização ou finalidade da grade dentro da montagem de porta/janela.
Por exemplo, L3-FL1- Window Mullion identifica um montante para uma janela em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Especificação de montantes de montagem de porta/janela padrão e baseados em perfil



default mullions



profile-based mullions

Você cria definições de montantes para um estilo de montagem de porta/janela específico e essas definições podem ser atribuídas apenas a montantes em montagens de porta/janela desse estilo. Você pode criar quantas definições de montantes desejar e, em seguida, atribuir as definições aos montantes conforme necessário. Se você tiver grades aninhadas, cada grade terá seus próprios montantes. Uma definição de montante padrão, que você pode modificar e atribuir conforme necessário, é usada para quaisquer montantes não atribuídos. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma montagem de porta e janela na página 1747.

DICA Usando o Gerenciador de estilo, você pode copiar uma definição de quadro e usá-la como uma definição de montante. Selecione a definição do quadro e arraste-a para Mullions no painel esquerdo.

Materiais e propriedades de exibição para montantes

Se você não usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos montantes, poderá especificar suas propriedades de exibição no estilo de montagem de porta/janela. A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do montante principal padrão são aplicadas a todos os montantes, a menos que você crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Você pode então controlar a exibição de cada definição de montante

Machine Translated by Google

independentemente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas na página 1754.

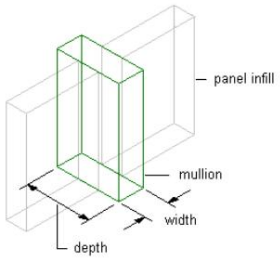
Definindo montantes de montagem de portas e janelas por largura e

Profundidade

Use este procedimento para definir montantes especificando uma largura e uma profundidade.

Como as montagens de porta/janela podem conter várias grades aninhadas com montantes diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para montantes de grade que indique a localização ou finalidade da grade dentro da montagem de porta/janela.
Por exemplo, L3-FL1- Window Mullion identifica um montante para uma janela em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

Especificando a largura e a profundidade do montante do conjunto de porta/janela



DICA Para remover montantes para vidraça de topo, crie uma definição com largura e profundidade definidas como zero. Em seguida, atribua essa definição aos montantes que deseja remover. Para obter mais informações, consulte Removendo montantes de uma grade de montagem de porta e janela na página 1750.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

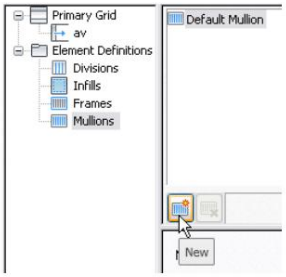
3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

Machine Translated by Google

6 clique para criar uma nova definição de montante.



7 Digite um nome descritivo para a definição do montante.

8 Especifique uma largura e profundidade para a definição do montante.

9 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para os montantes de uma montagem de porta e janela na página 1726.

10 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma montagem de porta e janela na página 1747.

Criando um perfil para montantes de montagem de portas e janelas

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir a forma de uma definição de montante de montagem de porta/janela. Você pode extrudar o perfil para criar montantes a partir dele.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura padrão do montante do conjunto de porta/janela. O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

1 Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para o montante do conjunto porta/janela resultante.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.

3 Insira **c** (Centroid) para o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

4 Insira um nome para o perfil e clique em OK.

Machine Translated by Google

Agora você pode usar o perfil como um montante de montagem de porta/janela.
Para obter mais informações, consulte Definindo os montantes de uma montagem de porta e janela usando um perfil na página 1725.

Definindo os montantes de uma montagem de porta e janela usando um Perfil

Use este procedimento para criar uma definição de elemento montante a partir de um perfil. Se você não deseja uma aresta reta para seus montantes, pode usar um perfil para definir montantes com curvas, entalhes ou qualquer outra forma.

Você também pode usar uma rotina de edição no local para criar um montante a partir de um perfil. Para obter mais informações, consulte Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando edição no local na página 1777.

Como as montagens de porta/janela podem conter várias grades aninhadas com montantes diferentes, é útil usar uma convenção de nomenclatura para montantes de grade que indique a localização ou finalidade da grade dentro da montagem de porta/janela.
Por exemplo, L3-FL1- Window Mullion identifica um montante para uma janela em uma grade de terceiro nível no Piso 1.

NOTA O ponto de inserção do perfil é alinhado com o centróide do montante.

1 Crie o perfil a ser usado para o montante.

Para obter mais informações, consulte Criando um perfil para montantes de montagem de porta e janela na página 1724.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

4 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

5 Clique na guia Regras de design.

6 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

7 Selecione uma definição de montante ou clique para criar um novo.

Machine Translated by Google

8 Digite um nome descritivo para a definição do montante.

9 Especifique uma largura e profundidade para a definição do montante.

Essas dimensões são usadas para calcular o ponto central do montante para alinhar o perfil e também para especificar um limite para o preenchimento adjacente.

10 Selecione Usar perfil.

OBSERVAÇÃO As opções de Perfil estão disponíveis apenas quando você possui perfis no desenho atual.

11 Selecione um perfil na lista.

Por padrão, o perfil é inserido usando a mesma largura e profundidade com que foi criado.

12 Para ajustar o tamanho do perfil para caber dentro da dimensão de largura ou profundidade do montante, selecione Ajuste automático da largura ou profundidade do perfil.

13 Para espelhar o perfil ao longo do eixo *X* ou *Y* , selecione X ou Y para Mirror Em.

14 Para girar o perfil, especifique um ângulo de rotação.

15 Especifique quaisquer deslocamentos.

Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos para os montantes de uma montagem de porta e janela na página 1726.

16 Clique em OK.

Depois de criar uma definição de montante, você pode atribuí-la a qualquer montante em uma montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Atribuição de definições aos montantes de uma montagem de porta e janela na página 1747.

Especificando deslocamentos para os montantes de uma porta e janela Conjunto

Use este procedimento para definir montantes que são deslocados do início ou fim da montagem de porta/janela para alongar ou encurtar a aresta ou deslocamento no X

Machine Translated by Google

ou direção Y para deslocar a aresta. Por exemplo, você pode querer representar o envidraçamento de topo deslocando os montantes para que fiquem atrás dos preenchimentos do painel de vidro.

Desvio	Descrição
x	Para montantes verticais, um deslocamento X positivo move os montantes em direção ao final do conjunto porta/janela, enquanto um negativo O deslocamento X move os montantes em direção ao início da montagem porta/janela. Para montantes horizontais, um deslocamento X positivo move os montantes em direção ao topo do conjunto porta/janela, enquanto um deslocamento X negativo move os montantes em direção ao parte inferior do conjunto porta/janela.
E	Na visualização Plan, um deslocamento Y positivo move os montantes acima da linha de base, enquanto um deslocamento Y negativo move os montantes abaixo da linha de base. linha de base.
Começar	O deslocamento inicial negativo alonga os montantes além do ponto inicial, enquanto um deslocamento inicial positivo encurta os montantes.
Fim	O deslocamento final negativo alonga os montantes além do ponto final, enquanto um deslocamento final positivo encurta os montantes.

DICA Para identificar rapidamente o início e o fim de uma montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela. A alça de direção reversa é exibida perto do centro da montagem de porta/janela e aponta para o final da montagem de porta/janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

Machine Translated by Google

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

6 Selecione uma definição de montante ou clique para criar um novo.

7 Especifique uma distância de deslocamento para X, Y, Início ou Fim.

8 Clique em OK.

Removendo uma definição de montante de uma porta e janela Estilo de Montagem

Use este procedimento para remover uma definição de montante que não é mais necessária.
Você não pode remover uma definição de montante se ela estiver atribuída a um montante, mas pode removê-la se estiver atribuída como uma substituição a um montante. Além disso, você não pode remover a definição Mullion padrão, mas pode modificá-la conforme necessário.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre a remoção de montantes entre células, consulte Remoção de montantes de uma grade de montagem de porta e janela na página 1750.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

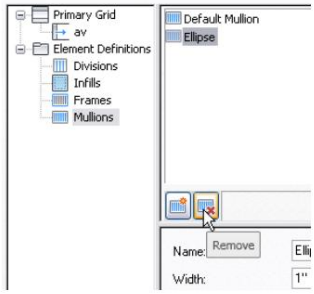
3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione Montantes em Definições de elemento.

Machine Translated by Google

6 Selecione a definição de montante desnecessário na lista e clique (remover o montante).



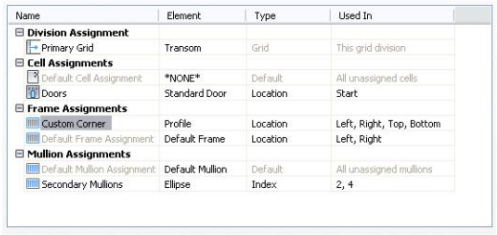
7 Clique em OK.

Atribuição de definições a elementos de montagem de portas e janelas

Depois de criar definições de elemento para um estilo de montagem de porta/janela, você pode atribuir essas definições a cada um dos tipos de elemento de montagem de porta/janela: divisões, preenchimentos de célula, molduras e montantes.

Por padrão, uma definição é atribuída a todos os elementos de um determinado tipo.
No entanto, você também pode atribuir definições a elementos individuais. Por exemplo, todas as células na grade recebem o preenchimento padrão. Mas você pode criar uma nova atribuição de célula, selecionar um preenchimento diferente e especificar as células para usar esse preenchimento.

lista de atribuições



Name	Element	Type	Used In
Division Assignment			
Primary Grid	Transom	Grid	This grid division
Cell Assignments			
Default Cell Assignment	*NONE*	Default	All unassigned cells
Doors	Standard Door	Location	Start
Frame Assignments			
Custom Corner	Profile	Location	Left, Right, Top, Bottom
Default Frame Assignment	Default Frame	Location	Left, Right
Mullion Assignments			
Default Mullion Assignment	Default Mullion	Default	All unassigned mullions
Secondary Mullions	Ellipse	Index	2, 4

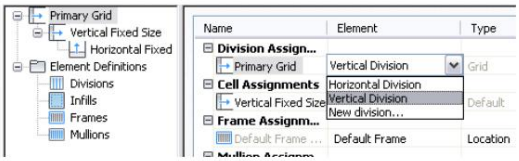
Para obter mais informações sobre definições de elemento, consulte Criando definições de elemento para um estilo de montagem de porta e janela na página 1691.

Machine Translated by Google

Atribuir uma Divisão a uma Grelha de Montagem de Portas e Janelas

As divisões definem a orientação da grade (se a direção das células da grade e montantes é horizontal ou vertical) e o tipo de divisão (número e tamanho das células).

Depois de definir uma divisão, você pode atribuí-la à grade primária ou a grades aninhadas. As grades aninhadas são criadas selecionando a grade aninhada como a atribuição da célula.
Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas na página 1732.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/ janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade à qual deseja atribuir regras.

O nome da grade selecionada é exibido na tabela na linha Atribuição de divisão.

DICA Para renomear uma grade, selecione-a, clique em Renomear e digite um novo nome.

6 Clique na coluna Elemento dessa grade e selecione uma divisão definição da lista.

7 Clique em OK.

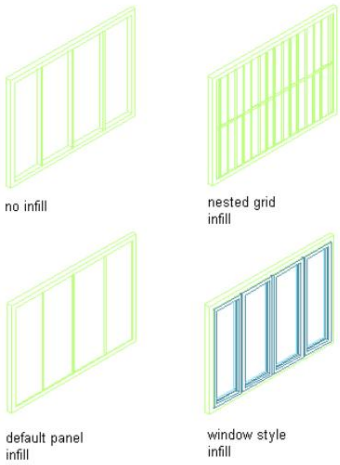
Atribuindo preenchimentos a células de montagem de portas e janelas

Um preenchimento define o conteúdo de uma célula de montagem de porta/janela. Uma célula de montagem de porta/janela pode ter o painel simples padrão ou conter uma grade aninhada, um

Machine Translated by Google

Polígono AEC, unidade de parede cortina, estilo porta ou janela. Os estilos de objeto usados nos preenchimentos devem existir no desenho atual para serem adicionados a uma definição de preenchimento. Os painéis normalmente representam vidros ou outros revestimentos simples, como pedra ou concreto.

Especificando as definições de preenchimento do Conjunto de Porta/Janela



Atribuições de células

Uma atribuição de célula define a definição de preenchimento usada para células. Você pode usar uma atribuição de célula para atribuir o mesmo preenchimento a todas as células ou pode criar várias atribuições de célula para atribuir diferentes preenchimentos a diferentes células.

Name	Element	Type	Used In
Division Assignment			
Secondary Grid	Vertical Division	Grid	This grid division
Cell Assignments			
Default Cell Assignment	2 Inch panel	Default	All unassigned cells
Door	Standard	Location	Middle
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5

Não atribua várias definições à mesma célula. Se fizer isso, a última definição atribuída à célula será usada.

Atribuição de célula padrão

A atribuição de célula padrão é usada por todas as células não atribuídas. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer tipo de preenchimento, mas não pode excluir a atribuição de célula padrão.

Machine Translated by Google

Você pode querer modificar a atribuição de célula padrão para usar a definição de preenchimento que ocorre com mais frequência em seu projeto. Quaisquer células não atribuídas a outros preenchimentos usam essa definição de preenchimento.

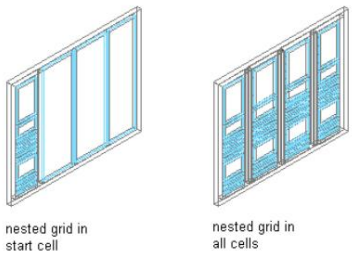
Materiais e propriedades de exibição de preenchimentos

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do preenchimento padrão são aplicadas a todos os preenchimentos, a menos que você atribua materiais aos preenchimentos criados ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Então você pode controlar a exibição de cada definição de preenchimento de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas na página 1754.

Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas

Cada grade de montagem de porta/janela é unidimensional com uma divisão horizontal ou vertical. Ao aninhar grades no estilo de montagem de porta/janela, você pode criar uma variedade de padrões, do simples ao complexo.

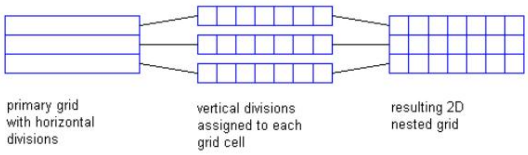
Especificando locais de grade aninhada de montagem de porta/janela



Grades Primárias Simples

Ao aninhar grades, você começa com uma grade primária. Então, cada célula na grade primária pode ser preenchida com outra grade. Por exemplo, a ilustração a seguir tem uma grade primária horizontal com quatro células. Você pode aninhar uma grade vertical em cada célula horizontal para criar uma grade 2D simples.

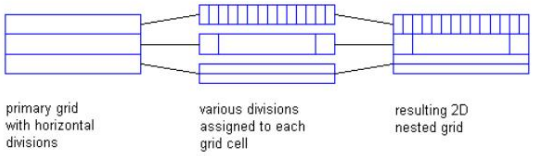
Especificando as divisões das células do Conjunto de Porta/Janela 1



Machine Translated by Google

A ilustração anterior mostra todas as células na grade com a mesma atribuição de célula - uma divisão vertical. Mas cada célula em uma grade é independente e pode ter uma atribuição separada. Por exemplo, a ilustração a seguir mostra uma célula na grade principal que contém outra grade horizontal, a próxima célula contém uma grade vertical com três divisões e a próxima célula contém uma grade vertical com seis divisões.

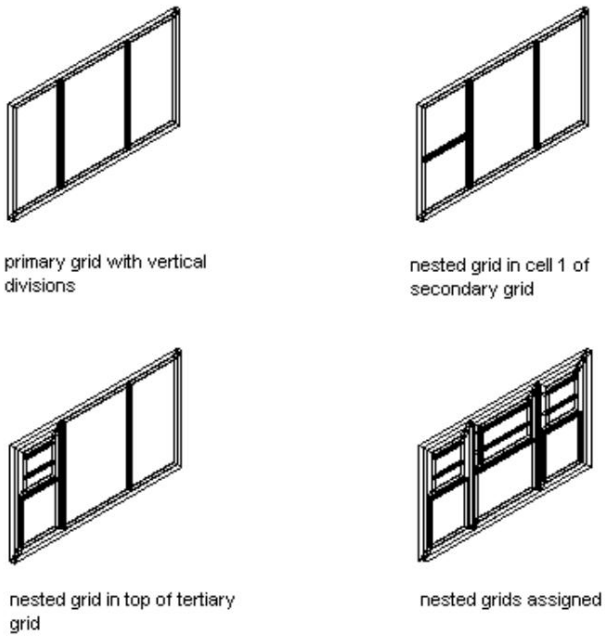
Especificando divisões de célula de montagem de porta/janela 2



Múltiplas grades aninhadas

Você pode continuar aninhando grades para criar vários níveis. Por exemplo, as ilustrações a seguir mostram a grade de estilo de montagem de porta/janela padrão, a mesma grade com uma grade aninhada em uma célula da grade secundária e a mesma grade novamente com grades aninhadas em todas as células da grade secundária.

Especificando uma grade aninhada em uma montagem de porta/janela



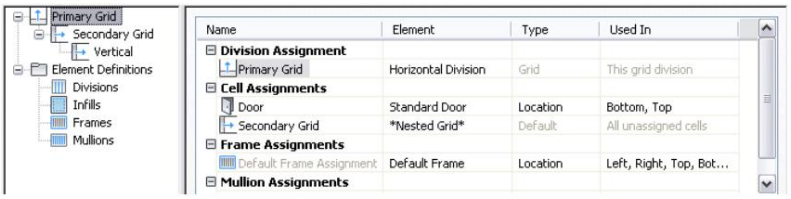
Machine Translated by Google

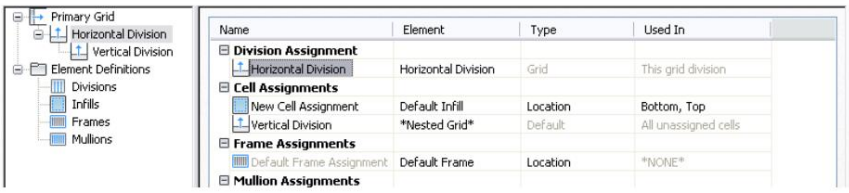
Definindo grades aninhadas

Você pode definir eixos aninhados na guia Regras de projeto da caixa de diálogo Propriedades de estilo de montagem de porta/janela. A árvore no lado esquerdo da guia lista as grades. Há sempre uma grade primária. A grade primária pode ter uma ou mais grades secundárias. Cada grade secundária pode ter uma ou mais grades terciárias e assim por diante.

DICA Para criar rapidamente grades aninhadas em todas as células, altere a atribuição de célula padrão para grade aninhada. Se desejar vários níveis de aninhamento, certifique-se de alterar a atribuição de célula padrão para cada grade. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade aninhada para uma montagem de porta e janela na página 1734.

Cada grade tem suas próprias atribuições de célula. Você atribui células para conter outra grade, um preenchimento de painel ou um objeto como uma porta ou janela. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a células de montagem de portas e janelas na página 1730.





Criando uma grade aninhada para uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para criar uma grade aninhada, que é uma grade dentro de uma grade. Cada grade aninhada tem suas próprias regras de divisão, atribuições de célula, estrutura e montantes.
Por padrão, o quadro está desativado para grades aninhadas.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas na página 1732.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma grade aninhada.

6 Clique em (nova atribuição de célula).

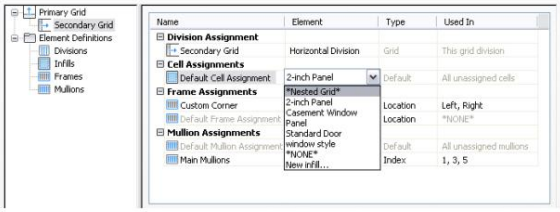
Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Clique com o botão direito do mouse no nome padrão, clique em Renomear e digite um nome para a atribuição.

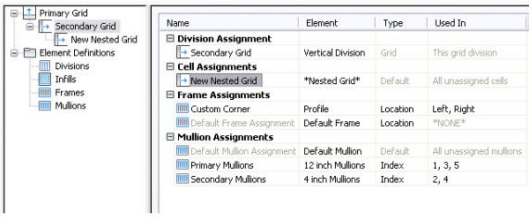
8 Selecione Nested Grid na coluna Element.

Uma nova grade é adicionada à lista de grades no painel esquerdo da caixa de diálogo. Se você estiver editando a grade primária, a nova grade será adicionada no nível secundário. Se você estiver editando uma grade no nível secundário, a grade adicional será colocada no nível terciário e assim por diante.

Criando uma grade aninhada



Nova grade aninhada na árvore



OBSERVAÇÃO Para renomear uma grade, selecione-a no painel direito, clique com o botão direito do mouse, clique em Renomear e insira um novo nome.

Machine Translated by Google

9 Especifique as células para conter esta grade aninhada.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de montagem de porta e janela usam uma atribuição de célula na página 1741.

10 Clique em OK.

Preenchendo uma Célula de Montagem de Porta e Janela com um Painel Simples

Use este procedimento para preencher uma célula de montagem de porta/janela com um painel simples. Painéis simples são geralmente usados para representar materiais básicos de revestimento na montagem de porta/janela, como um painel de parede de pedra ou um painel de concreto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja atribuir um painel simples.

6 Clique em (nova atribuição de célula).

Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Clique com o botão direito do mouse no nome padrão, clique em Renomear e digite um nome para a atribuição.

8 Selecione um preenchimento que defina um painel simples.

9 Especifique as células para conter este painel simples.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de montagem de porta e janela usam uma atribuição de célula na página 1741.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Inserção de uma porta ou janela em um conjunto de porta e janela

Use este procedimento para adicionar portas e janelas a montagens de porta/janela.
Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de montagem de portas e janelas na página 1706.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma porta, montagem de janela ou porta/janela.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, na guia Home ÿ painel Build, clique em um dos seguinte: Janela , Menu suspenso de porta ÿ Porta , ou porta menu suspenso ÿ Montagem de porta/janela .

2 Selecione o conjunto porta/janela no qual inserir a porta ou janela.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Selecione o marcador de célula de montagem de porta/janela para a célula na qual inserir a porta ou janela.

A planilha Adicionar Preenchimento é exibida.

4 Selecione o método de inserção para a porta ou janela:

Se você quiser…	Então…
adicionar a porta ou janela como uma atribuição de célula e fazer com que todos os conjuntos de porta/janela usando o mesmo estilo exibam o mesmo	selecione Adicionar como atribuição de célula.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
objeto adicionado a uma célula correspondente	
adicionar a porta ou janela selecione Adicionar como Substituição de Célula. exclusivamente ao conjunto porta/ janela selecionado	

Se uma porta ou janela do estilo selecionado já existir em seu desenho, Preenchimento existente será selecionado por padrão.

5 Selecione o tipo de preenchimento para a porta ou janela:

Se você selecionou…	Então…
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma porta ou janela do estilo existente, Existing In fill é selecionado por padrão.	Clique OK.
Adicione como Atribuição de Célula e você deseja inserir uma porta ou janela de um dif estilo diferente do que existe em seu desenho	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.
Adicione como substituição de célula e clique em OK. você deseja inserir uma porta ou janela do estilo existente e não modificar a borda da moldura ao redor do objeto	
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta ou janela de um outro estilo do que existe em seu desenho e não remova uma borda da moldura ao redor do objeto	selecione Novo preenchimento, insira um nome para o objeto e clique em OK.
Adicionar como Substituição de Célula e você quer inserir uma porta	selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você selecionou…	Então…
ou janela do estilo existente e remova uma borda da moldura ao redor do objeto	
Adicionar como Substituição de Célula e você deseja inserir uma porta ou janela de um outro estilo do que existe em seu desenho e remova uma borda da moldura ao redor do objeto	selecione Novo preenchimento e insira um nome para o objeto. Em seguida, selecione Top, Bottom, Left ou Right para Override Frame Removal e clique em OK.

6 Pressione *ENTER.*

Inserindo um objeto em uma célula de montagem de porta e janela

Use este procedimento para inserir objetos, como portas, janelas, unidades de parede cortina e polígonos AEC, em uma célula de montagem de porta/janela. As células de montagem de porta/janela podem conter esses objetos quando você cria definições de preenchimento que os utilizam. Para obter mais informações, consulte Criando um preenchimento para inserir um objeto em uma montagem de porta e janela na página 1709.

DICA Depois de inserir um objeto em uma célula, você pode selecionar esse objeto independentemente da grade e acessar as opções de edição do objeto. Para obter mais informações, consulte Editando objetos ancorados em montagens de portas e janelas na página 1808.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja inserir objetos.

Machine Translated by Google

6 Clique em (nova atribuição de célula).

Uma nova atribuição de célula é exibida na lista de atribuições de célula.

7 Clique com o botão direito do mouse no nome padrão, clique em Renomear e digite um nome descritivo para a atribuição.

8 Selecione um preenchimento que usa um estilo de objeto.

9 Especifique as células para conter este objeto.

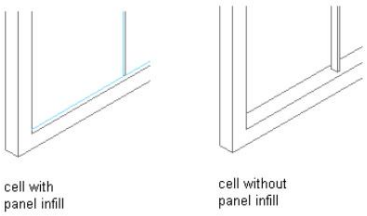
Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de montagem de porta e janela usam uma atribuição de célula na página 1741.

10 Clique em OK.

Removendo um Preenchimento de um Conjunto de Porta e Janela

Use este procedimento para remover o preenchimento de uma célula e deixar a célula vazia. Para fazer isso, use None como a definição de elemento. Usar Nenhum também remove quaisquer arestas de quadro que fazem fronteira com a célula, mas não afeta os montantes.

Removendo preenchimento de uma célula de montagem de porta/janela



Para remover o preenchimento de uma célula

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

Machine Translated by Google

5 No painel esquerdo, selecione a grade que contém as células que deseja atribuir a Nenhum.

6 Selecione uma atribuição de célula existente ou crie uma nova.

7 Selecione Nenhum na coluna Elemento.

8 Especifique as células para conter o preenchimento Nenhum.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais células de montagem de porta e janela usam uma atribuição de célula na página 1741.

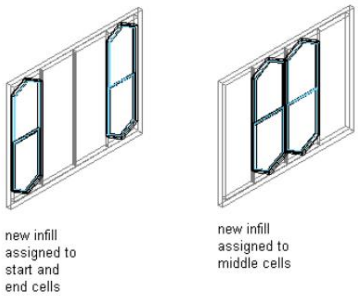
9 Clique em OK.

Especificando quais células de montagem de porta e janela usam uma célula Atribuição

Ao criar uma atribuição de célula, você precisa especificar as células na grade para usar essa atribuição. Existem duas opções para selecionar células:

ÿ Use Localização para inserir o preenchimento nas células iniciais, intermediárias ou finais de uma grade vertical ou nas células inferiores, intermediárias ou superiores de uma grade horizontal.
Se houver um número par de células (quatro ou mais), Meio refere-se às duas células no meio da grade.
Se houver um número ímpar de células (três ou mais), Meio refere-se a uma célula no meio da grade.

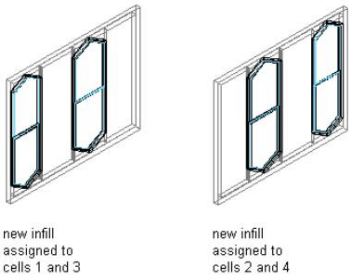
Especificando o preenchimento do conjunto de porta/janela por local



ÿ Use o índice para inserir o preenchimento em células específicas com base nos números das células. As células são numeradas do início ao fim ou de baixo para cima. Por exemplo, digitar 1, 2, 3 colocaria o preenchimento na primeira, segunda e terceira células.

Machine Translated by Google

Especificando o preenchimento do conjunto de porta/janela por índice



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Selecione uma atribuição de célula:

Se você selecionou…	Então…
Local para tipo	clique na coluna Usado em e clique em . Selecione as células que deseja usar esta atribuição e clique em OK.
Índice para tipo	digite os números das células separados por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, as células são numeradas do início ao fim e para grades horizontais, as células são numeradas de baixo para cima.

OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições a uma célula. Se fizer isso, a última definição atribuída à célula será usada.

Machine Translated by Google

7 Clique em OK.

Todas as células que não são atribuídas a uma atribuição de célula específica usam o preenchimento padrão.

Removendo uma atribuição de uma montagem de porta e janela Estilo

Use este procedimento para remover atribuições de células, atribuições de estrutura e atribuições de montantes de um estilo de montagem de porta/janela. Você não pode remover atribuições padrão, mas pode modificá-las para atender às suas necessidades.

OBSERVAÇÃO Cada grade requer uma atribuição de divisão, portanto você não pode remover a atribuição de divisão. Você pode alterar o elemento de divisão usado para a atribuição de divisão.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade da qual deseja remover uma atribuição.

6 Selecione uma atribuição de célula, atribuição de estrutura ou atribuição de montante.

7 Clique em (remover atribuição).

8 Clique em OK.

Atribuição de definições a molduras de montagem de portas e janelas

A moldura do conjunto porta/janela é representada pelas bordas externas da grade primária. Cada grade aninhada tem seu próprio quadro que é definido separadamente do quadro de grade principal. Por padrão, os quadros da grade aninhada são ativados

Machine Translated by Google

desligado. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas na página 1732.

Atribuições de quadro

Uma atribuição de quadro define a definição de quadro usada por cada borda de quadro. Você pode usar uma atribuição de quadro para atribuir a mesma definição a todas as quatro arestas do quadro ou pode criar várias atribuições de quadro para atribuir diferentes definições a diferentes arestas do quadro. As arestas não atribuídas não são exibidas.

Atribuição de quadro padrão

Não atribua várias definições à borda do quadro. Se você fizer isso, a última definição atribuída à aresta será usada.

Há uma atribuição de moldura padrão e você pode selecionar as bordas da moldura às quais ela se aplica. Você pode modificar a atribuição padrão para usar qualquer definição de estrutura, mas não pode excluir a atribuição de estrutura padrão.

Materiais e propriedades de exibição de molduras

A camada, cor, tipo de linha e outras propriedades de exibição do quadro padrão são aplicadas a todas as bordas do quadro, a menos que você atribua materiais à definição do quadro ou crie um componente de exibição personalizado para cada definição. Então você pode controlar a exibição de cada definição de quadro de forma independente. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas na página 1754.

Adicionando uma nova atribuição de moldura a uma porta e janela grade de montagem

Use este procedimento para adicionar uma atribuição de moldura a uma montagem de porta/janela. Para atribuir diferentes definições a diferentes arestas de quadro, você precisa de várias atribuições de quadro.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

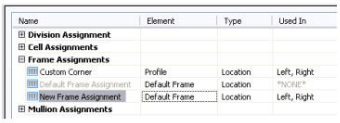
3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de quadro.

6 Clique em (nova atribuição de quadro).

Uma nova atribuição de quadro é exibida na lista de atribuições de quadro.



7 Clique com o botão direito do mouse no nome padrão, clique em Renomear e digite um nome descritivo.

8 Em Elemento, selecione uma definição de moldura.

9 Especifique os lados da moldura para usar esta atribuição de moldura.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais arestas de montagem de porta e janela usam uma atribuição de moldura na página 1745.

10 Clique em OK.

Especificando quais arestas de montagem de porta e janela usam uma moldura Atribuição

Ao criar uma atribuição de quadro, você precisa especificar as arestas do quadro para usar essa atribuição.

As bordas do quadro que não são atribuídas a uma definição de quadro não são exibidas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

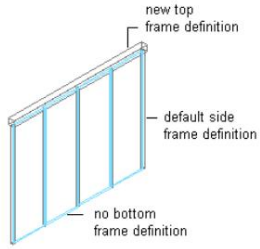
6 Selecione uma atribuição de quadro.

A localização é a única maneira de especificar as bordas do quadro.

7 Clique na coluna Usado em e, em seguida, clique no .

8 Selecione as arestas que deseja usar com esta atribuição - Esquerda, Direita, Superior ou Inferior - e clique em OK.

Especificando diferentes definições de estrutura de conjuntos de portas/janelas



OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições à mesma borda do quadro porque apenas a última definição atribuída à borda é usada.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo uma borda de moldura de um conjunto de porta e janela

Use este procedimento para remover uma borda de moldura de um conjunto de porta/janela.
Existem três maneiras de remover uma borda do quadro:

ÿ Defina a largura e a profundidade da aresta como zero.

ÿ Deixe a aresta sem atribuição.

ÿ Especifique Nenhum como uma substituição para a atribuição da aresta.

Os dois primeiros métodos removem a borda do quadro e expandem os preenchimentos adjacentes no espaço ocupado pela borda.

Ao especificar Nenhum como uma substituição, a borda do quadro não é exibida, mas o preenchimento adjacente não é expandido no espaço ocupado pela borda.

Para obter informações sobre como definir a largura e a profundidade como zero, consulte Definindo um quadro de montagem de porta e janela por largura e profundidade na página 1715.

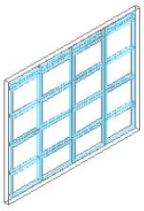
Para obter informações sobre como deixar a aresta não atribuída, consulte Especificando quais arestas de montagem de porta e janela usam uma atribuição de moldura na página 1745.

Para obter informações sobre como substituir a aresta, consulte Criando uma sobreposição de quadro ou montante na página 1774.

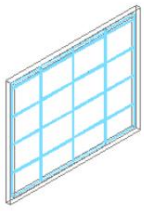
Atribuindo definições aos montantes de uma porta e janela Conjunto

Os montantes de uma montagem de porta/janela são as arestas entre as células da grade.
A grade primária e cada grade aninhada possuem montantes que são definidos separadamente das outras grades. Para obter mais informações sobre grades aninhadas, consulte Trabalhando com grades aninhadas em montagens de portas e janelas na página 1732.

Especificando montantes para grades aninhadas de montagem de porta/janela



nested grids
without assigned
mullions



nested grids
with assigned
mullions

Machine Translated by Google

Atribuições de montantes

Uma atribuição de montante define a definição usada por cada montante. Você pode usar uma atribuição para definir todos os montantes ou pode criar várias atribuições e atribuir diferentes definições a diferentes montantes em qualquer grade.

Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

Atribuição de montante padrão

Há uma atribuição de montantes padrão usada por todos os montantes não atribuídos. Você pode modificar a atribuição padrão para qualquer definição de montante, mas não pode excluir a atribuição padrão de montante.

Adicionando uma nova atribuição de montante a uma porta e janela Estilo de Montagem

Use este procedimento para adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de montagem de porta/janela.

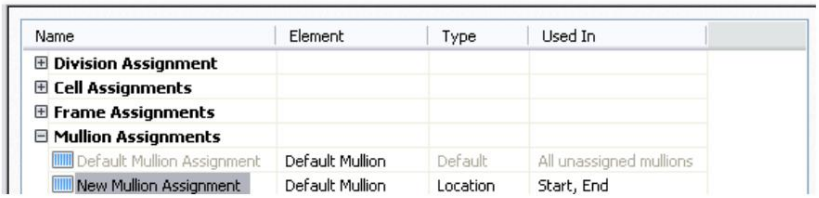
1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3. Selecione um estilo de montagem de porta/janela.
4. Clique na guia Regras de design.
5. No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja criar uma nova atribuição de montante.
6. clique (nova atribuição de montante).

Machine Translated by Google

Uma nova atribuição de montantes é exibida na lista de atribuições de montantes.



7 Clique com o botão direito do mouse no nome padrão, clique em Renomear e digite um nome descritivo.

8 Em Elemento, selecione uma definição de montante.

9 Especifique os montantes para usar esta atribuição.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes de montagem de porta e janela usam uma atribuição na página 1749.

10 Clique em OK.

Especificando quais montantes de montagem de porta e janela usam um Atribuição

Ao criar uma atribuição de montantes, você precisa especificar os montantes na grade para usar essa atribuição. Há duas opções para selecionar montantes:

ÿ Use Localização para atribuir uma definição aos montantes iniciais, intermediários ou finais de uma grade vertical ou aos montantes inferior, intermediário ou superior de uma grade horizontal. Se houver um número par de montantes (quatro ou mais), Médio refere-se aos dois montantes no meio da grade. Se houver um número ímpar de montantes (três ou mais), Médio refere-se a um montante no meio da grade.

ÿ Use o índice para atribuir uma definição a montantes específicos com base em montantes números. Os montantes são numerados da esquerda para a direita ou de baixo para cima. Por exemplo, digitar 1, 2, 3 atribuiria a definição ao primeiro, segundo e terceiro montantes.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/ janelas.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione uma grade.

6 Selecione uma atribuição de montantes existentes ou clique para criar um novo.

7 Selecione uma atribuição de montante:

Se você selecionou…	Então…
Localização	clique na coluna Usado em e clique em . Selecione os montantes que deseja para usar esta atribuição e clique em OK.
Índice	insira os números do montante separado por vírgulas na coluna Usado em. Para grades verticais, montantes são numerados do início ao fim e, para grades horizontais, os montantes são numerados de baixo para cima.

OBSERVAÇÃO Não atribua várias definições ao mesmo montante porque somente a última definição atribuída ao montante é usada.

8 Clique em OK.

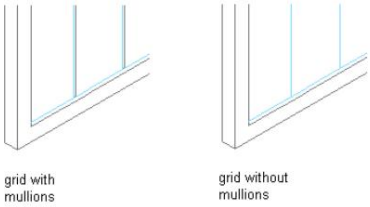
Quaisquer montantes que não são atribuídos a uma atribuição de montante específico usam a definição padrão de montantes.

Removendo montantes de uma grade de montagem de porta e janela

Use este procedimento para remover um montante do conjunto porta/janela. Você pode criar uma definição de montante cuja largura e profundidade da aresta sejam zero. Os preenchimentos adjacentes se expandem para preencher o espaço ocupado pelo montante. Esta é uma maneira eficaz de representar o envidraçamento de topo.

Machine Translated by Google

Removendo um montante da grade do Conjunto de Porta/Janela



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Regras de design.

5 No painel esquerdo, selecione a grade na qual deseja remover um montante.

6 Crie uma nova atribuição de montante e insira **0** (zero) para a largura e profundidade.

Para obter mais informações, consulte Definição de montantes de montagem de porta e janela por largura e profundidade na página 1723.

7 Em Atribuições de montantes, selecione a definição de montantes que você criado para arestas de montantes de qualquer atribuição de montantes em que você deseja remover os montantes.

Para obter mais informações, consulte Especificando quais montantes de montagem de porta e janela usam uma atribuição na página 1749.

8 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de montagem de porta e janela

Uma montagem de porta/janela consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Machine Translated by Google

Ao atribuir materiais a um estilo de montagem de porta/janela, você atribui um material a cada componente de exibição da montagem de porta/janela. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura e um material de vidro à inserção de vidro. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de montagem de porta/janela, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de montagem de porta/janela.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies do objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais de montagem de portas e janelas e componentes de exibição

A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de montagem de porta/janela nas vistas especificadas.

Componente de montagem de porta/janela	Componente de material
Planeje, Planeje com Alto Detalhe, Planeje com Baixo Detalhe, Plano Rastreado e Refletido	
Preenchimento Padrão	Linha de trabalho
Moldura Padrão	Linha de trabalho
Mullion padrão	Linha de trabalho
Hachura de Preenchimento Padrão	Linha de trabalho
Hachura de quadro padrão	Linha de trabalho
Escotilha Mullion Padrão	Linha de trabalho
Modelo	
Preenchimento Padrão	Corpo 3D
Moldura Padrão	Corpo 3D

Machine Translated by Google

Componente de montagem de porta/janela	Componente de material
Mullion padrão	Corpo 3D

Atribuir materiais a um estilo de montagem de porta e janela

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de montagem de porta/janela. Quando você atribui um material a um componente de montagem de porta/janela, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da montagem de porta/janela. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, a estrutura, montante e preenchimento são componentes físicos de um conjunto de porta/janela.
O marcador de célula é um componente simbólico.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de montagem de porta/janela, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de montagem de porta/janela conforme descrito em Especificando a exibição de montagens de porta e janela na página 1754 .

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar, selecione o valor para Definição de material e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

---

11 Clique em OK.

Especificando a exibição de conjuntos de portas e janelas

A exibição de um conjunto de porta/janela depende da direção a partir da qual você visualiza o conjunto de porta/janela. Na vista de planta, o objeto de montagem de porta/janela é exibido como linhas paralelas com vértices marcando as linhas de grade, como um arquiteto normalmente desenharia uma montagem de porta/janela. Na visualização 3D, o objeto de montagem de porta/janela é exibido como seria no mundo real, com superfícies mostrando comprimento, espessura e altura. Você controla o que deseja exibir em cada exibição específica.

Definições de elementos e componentes de exibição personalizados

Por padrão, a exibição de todos os preenchimentos, quadros e montantes é controlada pelas propriedades de exibição do preenchimento padrão, quadro padrão e montante máximo padrão.
No entanto, você pode adicionar definições de elementos individuais como componentes com propriedades de exibição separadas. Por exemplo, se você definir dois preenchimentos chamados painel de pedra e painel de vidro, por padrão, ambos serão controlados pelas propriedades de exibição de preenchimento padrão. Mas você pode adicionar cada definição como um novo componente de exibição e controlar as propriedades de exibição separadamente.

OBSERVAÇÃO O nome do componente na caixa de diálogo Custom Display Component deve corresponder ao nome da definição do elemento na guia Design Rules. Caso contrário, a definição do elemento não será exibida corretamente.

Para obter mais informações sobre o sistema de exibição, consulte Sistema de exibição na página 777.

Machine Translated by Google

Materiais e propriedades de exibição

Você pode usar materiais para controlar a exibição de preenchimentos, molduras e montantes padrão e personalizados. Ao atribuir materiais às definições de elemento criadas, você não precisa definir essas definições como componentes de exibição personalizados. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de montagem de porta e janela na página 1751.

Adicionando definições de elemento de montagem de porta e janela como Componentes de Exibição

Use este procedimento para adicionar definições de elemento de montagem de porta/janela. Antes de poder controlar as propriedades de exibição de elementos de montagem de porta/janela de acordo com a definição atribuída ao elemento, você deve criar componentes de exibição para cada definição de elemento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

---

3 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de estilo de montagem de porta/janela, clique na guia Propriedades de exibição.

5 Clique em Editar propriedades de .

exibição **6** Clique na guia Outro e clique em Adicionar.

OBSERVAÇÃO Se você clicar na guia Custom Plan Components, a caixa de diálogo Custom Display Component é semelhante, exceto que você não especifica o ponto de inserção Z e o deslocamento Z para o gráfico personalizado.

---

7 Selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante para Tipo de componente.

8 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar elemento e selecione um elemento na lista.

9 Clique em OK.

10 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

Machine Translated by Google

A definição de elemento incluída é exibida na lista de componentes.

11 Clique na guia Outro para continuar adicionando definições de elemento ou clique em OK duas vezes.

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de uma porta e janela Estilo de Montagem

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de uma montagem individual de porta/janela:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por Material

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificando a hachura para componentes de uma porta e janela Estilo de Montagem

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de uma montagem individual de porta/janela. A hachura de montagem de porta/janela é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

6 Clique na guia Hachura.

7 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

8 Selecione a hachura para o componente:

Se você quiser selecionar…	Então…
um padrão de hachura que está disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
eclosão única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
eclosão dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.

Machine Translated by Google

Se você quiser selecionar…	Então…
preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

9 Clique em OK.

10 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

12 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja**

orientar a hachura...	Então…
ao objeto, independentemente do objeto selecionado. rotação do jato	
ao Sistema de Coordenadas Mundiais	selecione Global.

13 Clique em OK duas vezes.

Adicionando gráficos personalizados como um componente de exibição de uma porta e Montagem de janela

Pode haver instâncias em que um preenchimento, moldura ou montante requer um gráfico 2D ou 3D personalizado. Por exemplo, você pode precisar de uma treliça tridimensional altamente detalhada como montantes ou uma luminária decorativa aplicada a um preenchimento. Em casos como esses, você pode criar um bloco personalizado, adicionar um componente de exibição com o bloco anexado e associar esse componente a uma definição de elemento. Quando você atribui essa definição a um elemento, o bloco também é exibido.

1 Desenhe seu componente personalizado e salve-o como um bloco.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

Machine Translated by Google

4 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 clique .

7 Clique na guia Componentes do plano personalizado.

Se Modelo, Plano de peitoril ou Plano de peitoril rastreado for a representação de exibição atual, a guia será chamada de Outro.

8 Clique em Adicionar.

9 Selecione Infill, Frame ou Mullion como o tipo de elemento.

10 Selecione o elemento específico da lista.

11 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

12 Especifique a exibição do elemento: **Se você**

deseja…	**Então…**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de montagem porta/janela associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento de montagem porta/janela para que ambos sejam exibidos	desmarque Substituir gráficos.

13 Clique em Selecionar bloco e selecione o bloco personalizado que você criou.

14 Clique em OK.

15 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado: **Se**

desejar…	**Então…**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
espelhar o bloco	determinar se ele deve espelhar no direção X, Y ou Z.
especifique como o bloco é inserido na grade nas direções X, Y e Z	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

Machine Translated by Google

16 Clique em OK três vezes.

Criando planos de corte para uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um estilo de montagem de porta/janela. As propriedades de exibição do plano de corte se aplicam apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para visualizar melhor os elementos de uma montagem de porta/janela na vista de planta, você pode criar planos de corte. O plano de corte principal é onde a embalagem retrátil e a hachura são aplicadas. A exibição da planta mostra os componentes da montagem de porta/janela à medida que são exibidos na altura de cada plano de corte.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Plano e clique em .

OBSERVAÇÃO A guia Cut Plane é exibida apenas em algumas representações de exibição, como Plan.

6 Clique na guia Plano de corte para definir o plano de corte a ser exibido cada representação de exibição para o estilo de montagem de porta/janela.

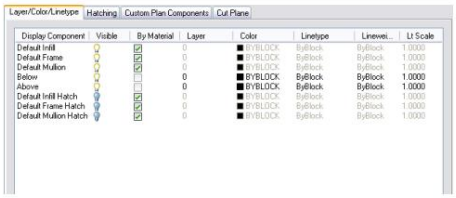
7 Insira um valor para Altura do plano de corte para especificar o plano de corte no qual a hachura tem efeito.

8 Para definir especificamente um plano de corte, clique em Adicionar e insira a altura do novo plano de corte: **Se**

você adicionar um plano de corte...	**Então…**
a uma altura inferior ao valor de Altura do plano de corte	objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para Abaixo

Machine Translated by Google

Se você adicionar um plano de corte...	Então…
	Componente Plano de corte na guia Camada/Cor/Tipo de linha.
a uma altura superior ao valor de Altura do plano de corte	os objetos são exibidos usando as propriedades especificadas para o componente Plano de corte acima na guia Camada/Cor/Tipo de linha.



9 Clique em OK duas vezes.

Definindo um estilo de montagem de porta e janela como delimitador para Espaços Associativos

Use este procedimento para definir um estilo de montagem de porta e janela que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de montagem de porta e janela é definido como delimitador, por padrão, todas as montagens de porta e janela com o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo do objeto nas configurações do objeto, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de montagem de porta e janela

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma montagem de porta/janela. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma montagem de porta/janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione um estilo de montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao conjunto porta/janela, insira-a para Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas de texto e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

Machine Translated by Google

9 Clique em OK.

Usando substituições em montagens de portas e janelas

As montagens de porta/janela são objetos geometricamente complexos que geralmente possuem um grande número de elementos diferentes, como molduras, painéis e preenchimentos de janela. As configurações desses elementos são definidas no estilo de montagem da porta/janela e podem ser modificadas usando o Gerenciador de estilos. No entanto, há casos em que modificar uma montagem de porta/janela diretamente na tela é mais adequado:

ÿ Você deseja adicionar molduras personalizadas ou bordas de montantes a uma montagem de porta/janela e precisa de feedback visual direto.

ÿ Você deseja criar uma sobreposição, como um preenchimento mesclado ou uma forma de painel irregular em apenas um local específico na montagem de porta/janela.

ÿ Você deseja experimentar visuais diferentes sem precisar alterar imediatamente o estilo de montagem da porta/janela para cada ideia.

Quando terminar suas edições na tela, você pode decidir se deseja

ÿ aplique as substituições à montagem de porta/janela que você editou.

ÿ salvar as substituições no estilo de montagem de porta/janela atual.

ÿ criar um novo estilo para as substituições.

OBSERVAÇÃO Não é possível modificar uma definição usando o método Override. Para obter informações sobre como modificar as definições, consulte Modificando definições de elemento para estilos de montagem de porta e janela na página 1792.

As substituições não afetam as regras de projeto de montagem de porta/janela. No entanto, você pode transferir substituições para um estilo de montagem de porta/janela quando desejar que todas as montagens de porta/janela desse estilo tenham as mesmas substituições.

Você pode visualizar uma lista de substituições atualmente atribuídas a uma montagem de porta/janela na guia Substituições da caixa de diálogo Propriedades da montagem de porta/janela. Para obter mais informações, consulte Criando uma substituição de divisão na página 1786.

OBSERVAÇÃO As substituições também são listadas na guia Substituições na caixa de diálogo Propriedades de estilo de montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

Substituindo preenchimentos de conjuntos de portas e janelas

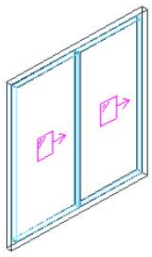
Os preenchimentos de célula de uma montagem de porta/janela são definidos no estilo de montagem de porta/janela. Você pode, no entanto, criar substituições para esses preenchimentos nas células. Por exemplo, você pode querer uma fileira de janelas deslizantes para a fachada do primeiro andar. Em uma posição específica, no entanto, você deseja uma janela de vidro fosco. Nesse caso, você definiria a linha de janelas deslizantes no estilo de montagem porta/janela e substituiria o estilo de preenchimento em uma célula específica por uma janela de vidro fosco.

Os preenchimentos de montagem de porta/janela podem consistir em painéis simples, objetos como janelas ou portas ou grades aninhadas. Você pode alterar um preenchimento por outro, mesclar células ou remover completamente o quadro de um preenchimento. Isso seria útil se você adicionar uma porta a uma célula da grade e quiser remover o quadro inferior dessa célula.

Ativando marcadores de células

Use este procedimento para ativar os marcadores de célula para cada célula da grade em uma montagem de porta/janela. Os marcadores de célula devem estar ativados para selecionar células individuais e fazer alterações nelas.

Visualizando os marcadores de célula do Conjunto de Porta/Janela



1. Selecione a montagem de porta/janela para a qual deseja criar uma substituição de preenchimento.
2. Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Mostrar preenchimento marcadores .

Mesclando Células de Montagem de Portas e Janelas

Use este procedimento para mesclar duas células de montagem de porta/janela.

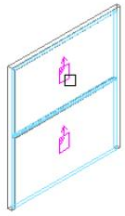
Machine Translated by Google

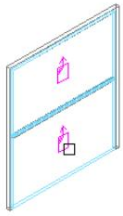
OBSERVAÇÃO Para mesclar células de montagem de porta/janela, os marcadores de célula precisam estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de célula, consulte Ativar marcadores de célula na página 1764.

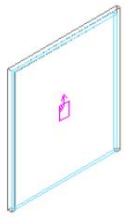
Você só pode mesclar células adjacentes umas às outras.

Na maioria dos casos, você mescla células com o mesmo tipo de preenchimento. A célula mesclada é então do mesmo tipo que as células originais. Por exemplo, se você mesclar dois preenchimentos de painel sólido, a célula mesclada resultante também terá um preenchimento de painel sólido. Em alguns casos, entretanto, você pode querer mesclar duas células que possuem diferentes tipos de preenchimento. Nesse caso, o tipo de preenchimento da primeira célula selecionada é usado para a célula mesclada. Por exemplo, se você deseja mesclar uma célula com um preenchimento de painel simples e uma célula com um preenchimento de janela e selecionar a célula com o painel simples primeiro durante o comando de mesclagem, a célula mesclada conterá um preenchimento de painel simples, não uma janela . Se você selecionar as duas células na ordem oposta, a célula mesclada conterá uma janela e nenhum preenchimento de painel simples.

Mesclando duas células de Montagem de Porta/Janela







1. Selecione a montagem de porta/janela na qual você deseja mesclar duas células.
2. Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Preenchimento menu suspenso ÿ Mesclar.
3. Selecione a primeira célula a ser mesclada.
4. Selecione a segunda célula a ser mesclada.

   As células são mescladas em uma.

Machine Translated by Google

5 Especifique onde deseja salvar a montagem de porta/janela sobrepor:

Se você quiser salvar o excesso-	Então… cavalgue…
somente neste conjunto específico de porta/janela	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na porta/ganha montagem inferior. Para informação sobre como remover uma substituição de uma montagem de porta/janela, consulte Criando uma sobreposição de divisão na página 1786.
salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela	selecione a montagem de porta/janela, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

6 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela novamente, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo. Em seguida, escolha o estilo de montagem de porta/janela no qual deseja salvar a substituição.

Se você quiser…	Então…
salvar a substituição para o atual estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma mesclagem de células, apenas a caixa de seleção Transfer Merge Operations to Style estará ativa. Se você também criou outras sobreposições, como uma nova atribuição de célula ou uma sobreposição de borda de quadro ou montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
salvar a substituição para um novo estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir operações de mesclagem para estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para o novo estilo de montagem de porta/janela e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma mesclagem de células, apenas a caixa de seleção Transfer Merge Operations to Style estará ativa. Se você também criou outras sobreposições, como uma nova atribuição de célula ou uma sobreposição de borda de quadro ou montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições para o estilo, marque suas caixas de seleção também.

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições ainda permanecem na montagem de porta/janela, onde podem ser removidas conforme descrito em Criando uma substituição de divisão na página 1786, mas não são salvas de volta em um estilo de montagem de porta/janela.

Criando uma substituição de preenchimento de montagem de porta e janela

Use este procedimento para substituir o preenchimento de uma célula de montagem de porta/janela.

Por exemplo, você pode ter uma fileira de painéis de concreto simples em sua montagem de porta/janela, mas deseja em um local uma janela redonda em vez do painel de concreto. Nesse caso, pode ser mais simples usar uma substituição de preenchimento, em vez de criar definições complexas de montagem de porta/janela.

OBSERVAÇÃO Para substituir uma atribuição de preenchimento, os marcadores de célula devem estar visíveis. Para obter informações sobre como ativar marcadores de célula, consulte Ativar marcadores de célula na página 1764.

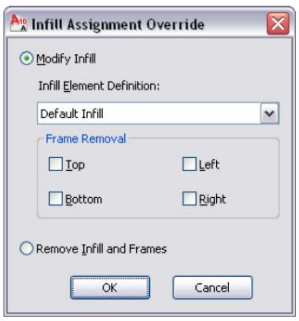
Machine Translated by Google

Para trocar uma definição de preenchimento, a nova definição de preenchimento já deve estar definida no estilo de parede cortina. Para obter informações sobre como criar definições de preenchimento, consulte Definindo preenchimentos para células de montagem de porta e janela na página 1706.

1 Selecione o conjunto de porta/janela no qual você deseja substituir um preenchimento.

2 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Preenchimento menu suspenso ÿ Substituir atribuição.

3 Selecione o marcador da(s) célula(s) onde deseja criar uma substituição e pressione *ENTER*.



4 Crie a substituição:

Se você quiser…	**Então…**
troque o enchimento existente por outro	selecione uma nova definição de preenchimento de a lista.
remover um ou mais dos quadros ao redor do preenchimento	selecione o componente de quadro a ser removido. Você poderia, por exemplo, substituir uma célula para conter uma porta em preencher em vez de um preenchimento de painel; neste caso, você gostaria de remover o quadro inferior da célula.
remova o preenchimento completo e sua moldura	selecione Remover preenchimento e molduras. **OBSERVAÇÃO** Isso funciona apenas para preenchimentos que limitam o exterior do conjunto porta/janela.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Especifique onde deseja salvar a montagem de porta/janela sobrepor:

Se você quiser…	Então…
salve a substituição apenas neste conjunto específico de porta/janela	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva na porta/ganha montagem inferior. Para informação sobre como remover uma substituição de uma montagem de porta/janela, consulte Criando uma sobreposição de divisão na página 1786.
salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela	selecione a montagem de porta/janela, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela novamente, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar no estilo e decida para qual porta/ estilo de montagem de janela no qual você deseja salvar a substituição.

Se você quiser…	Então…
salvar a substituição para o atual estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.
salvar a substituição para um novo estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir Substituições de Célula para Estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	nome para o novo estilo de montagem de porta/janela e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma substituição de preenchimento, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de célula para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma sobreposição de moldura ou borda de montante, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na montagem de porta/janela, onde podem ser removidas conforme descrito em Criando uma substituição de divisão na página 1786, mas não são salvas de volta em um estilo de montagem de porta/janela.

Edição no local de células de montagem de portas e janelas

Use este procedimento para editar células de montagem de porta/janela usando edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar células individuais, compartimentos, colunas ou grades aninhadas da montagem de porta/janela direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na montagem de porta/janela ou estilo de montagem de porta/janela .

1 Selecione uma montagem de porta/janela na qual deseja editar células com edição no local.

2 Especifique o modo no qual editar a montagem de porta/janela:

Se você quiser editar…	Então …
esta instância da porta/janela conjunto	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

Machine Translated by Google

Se você quiser editar …	**Então …**
o estilo de montagem de porta/janela	clique na guia Montagem de porta/ janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a montagem de porta/janela.

3 Clique na alça Editar grade.

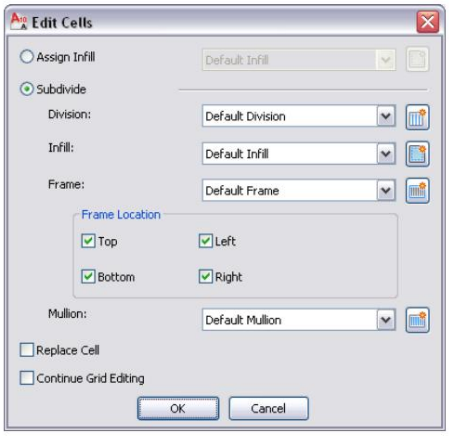
4 Digite **c** (Célula) e pressione *ENTER.*

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione as células individuais, bay, coluna ou grade aninhada para modificar a atribuição da célula passando o mouse sobre uma célula ou pressionando TAB e pressione *ENTER.*

Pressione *CTRL* para selecionar várias células, compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

A planilha Editar Células é exibida.



Machine Translated by Google

6 Edite a célula para a grade selecionada:

Se você quiser…	Então…
atribuir um preenchimento às células selecionadas	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Desmarque Substituir célula e clique em OK.
substitua as células selecionadas por um novo preenchimento	selecione Atribuir preenchimento e selecione uma definição de preenchimento. Selecione Substituir célula e clique em OK.
criar e atribuir um novo preenchimento às células selecionadas	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a Células de montagem de portas e janelas na página 1730.
dividir as células selecionadas com divisões, preenchimentos ou molduras	selecione Subdivisão.
adicionar uma divisão à sub-selecionar uma definição de divisão. células divididas	
criar e atribuir uma nova divisão ao selecionado células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo uma divisão a uma grade de montagem de porta e janela na página 1730.
selecione um preenchimento para o células subdivididas	selecione uma definição de preenchimento.
criar e atribuir um novo preenchimento ao subdividido células	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Atribuindo preenchimentos a Células de montagem de portas e janelas na página 1730.
selecione uma definição de quadro para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição do quadro e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a localização dos quadros na grade criada depois que a célula é subdividido	selecione Superior, Inferior, Esquerda, Direita para a Moldura Localização e clique em OK.
criar e atribuir uma nova definição de quadro para o nova grade criada após a célula ser subdividida	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma grade de montagem de porta e janela na página 1744.
selecione uma definição de montante para a grade criada após a célula ser subdividida	selecione a definição de montante.
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e especifique valores no Design Planilha de regras. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de montagem de porta e janela na página 1748.
substitua o preenchimento da célula existente pelas opções selecionadas nesta planilha	selecione Substituir célula.
continuar a edição no local selecione Continuar edição da grade. a grade depois que a célula é subdividida	

7 Clique em OK.

8 Pressione *ENTER*.

Substituindo molduras e montantes de montagem de portas e janelas

Você pode alterar uma aresta de moldura ou aresta de montante selecionado usando uma sobreposição de atribuição de aresta.

Machine Translated by Google

NOTA Para trocar uma aresta de moldura ou aresta de montante, a nova definição de aresta já deve estar definida no estilo de montagem porta/janela.

Remover a borda não afeta a largura da célula. Para remover a aresta e redimensionar a célula adjacente, crie uma definição de aresta com largura e profundidade zero. Para obter mais informações, consulte Definição de um quadro de montagem de porta e janela por largura e profundidade na página 1715 ou Definição de montantes de montagem de porta e janela por largura e profundidade na página 1723.

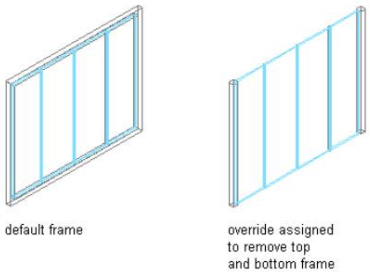
Você também pode criar um novo perfil de aresta desenhando uma polilinha ou usando um perfil existente no desenho. Este perfil de aresta pode ser editado interativamente na tela por edição no local.

Criando uma sobreposição de quadro ou montante

Use este procedimento para selecionar uma definição de elemento diferente para uma aresta ou montante de estrutura selecionado usando uma substituição de atribuição de aresta.

Para trocar um batente ou montante, a nova definição já deve estar definida no estilo de montagem porta/janela. Para obter informações sobre como criar molduras e montantes, consulte Definição de molduras de montagem de porta e janela na página 1714 e Definição de montantes de montagem de porta e janela na página 1721.

Substituindo uma definição de moldura de montagem de porta/janela



1. Selecione o conjunto de porta/janela no qual você deseja substituir uma borda.
2. Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Estrutura/montante ÿ Substituir atribuição.
3. Selecione a borda do quadro ou montante que deseja sobrepor.

Machine Translated by Google

4 Crie a substituição:

Se você quiser…	Então…
troque a borda existente por outra	selecione uma nova definição de aresta na lista.
remova a moldura ou borda do montante	selecione Remover.

5 Clique em OK.

6 Especifique onde deseja salvar a montagem de porta/janela sobrepor:

Se você quiser…	Então…
salve a substituição apenas neste conjunto específico de porta/janela	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva no conjunto porta/janela. Para obter informações sobre como remover uma substituição de uma montagem de porta/janela, consulte Criando uma sobreposição de divisão na página 1786.
salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela	selecione a montagem de porta/janela e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

7 Se você escolheu salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela novamente, clique em Porta/Janela Guia Montagem ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar

Machine Translated by Google

Estilo e decida para qual estilo de montagem de porta/janela você deseja salvar a substituição.

Se você quiser…	Então…
salvar a substituição para o atual estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção estarão disponíveis também. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.
salvar a substituição para um novo estilo de montagem de porta/janela	selecione Transferir substituições de borda para estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para o novo estilo de montagem de porta/janela e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma aresta de quadro ou montante sobre o percurso, apenas a caixa de seleção Transferir substituições de aresta para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de célula ou uma substituição de divisão, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na montagem de porta/janela, onde podem ser removidas conforme descrito em Criando uma substituição de divisão na página 1786, mas não são salvas de volta em um estilo de montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

Criando uma borda de moldura ou montante a partir de uma polilinha ou perfil usando Edição no local

Use este procedimento para atribuir um perfil a uma aresta vertical de uma estrutura ou montante. O perfil pode ser qualquer perfil ou polilinha fechada que você especificar. Você pode usar uma aresta de perfil para criar um canto único em situações onde uma simples esquadria não é suficiente.

OBSERVAÇÃO Os preenchimentos adjacentes não são aparados ou expandidos para acomodar a nova aresta. Para ajustar o preenchimento, altere a largura da borda do quadro. Para obter mais informações, consulte Definindo um quadro de montagem de porta e janela por largura e profundidade na página 1715.

1 Desenhe uma polilinha fechada no local onde deseja exibi-la na montagem de porta/janela.

OBSERVAÇÃO Para obter melhores resultados, é recomendável desenhar a polilinha na visualização Plan.

2 Selecione a montagem de porta/janela para a qual deseja criar uma sobreposição de perfil de borda de quadro ou montante.

3 Especifique o modo no qual editar a montagem de porta/janela:

Se você quiser editar…	Então…
esta instância do conjunto porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
o estilo de montagem de porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a montagem de porta/janela.

4 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Estrutura/montante ÿ Adicionar perfil.

5 Selecione uma moldura vertical ou uma aresta montante.

Machine Translated by Google

6 Selecione um perfil para a substituição:

Se você deseja criar a borda	Então… perfil de…
a polilinha desenhada no passo 1	selecione Começar do zero para Perfil Definição e insira um nome para Novo nome de perfil.
um perfil existente no desenho	selecione o perfil existente para Definição de Perfil.

7 Selecione se deseja aplicar o perfil à definição de elemento de aresta compartilhada ou como uma sobreposição de perfil de aresta.

8 Clique em OK.

Agora você está no modo de edição no local e pode editar o perfil. Para obter mais informações, consulte Edição no local de perfis de borda para montagens de porta/janela na página 1780.

9 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Zoom para para ampliar o perfil.

10 Use as alças, a faixa de opções ou o menu de contexto para criar qualquer uma das seguintes alterações no perfil.

Se você quiser...	Então...
Mover um vértice	Selecione a alça de vértice e mova-a.
Adicionar um vértice	ÿ Alças: selecione uma alça de borda e pressione *CTRL* para mude para o modo de edição Add Vertex. Mova o borda para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*. ÿ Faixa de opções: clique na guia Editar no local ÿ panorâmica do perfil o ÿ Adicionar vértice . Em seguida, especifique o local do novo vértice na tela. ÿ Menu de contexto: clique em Adicionar vértice e especifique a localização do novo vértice na tela.
Remover um vértice	ÿ Alças: selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remover. Mova o cursor para fora do vértice selecionado e clique.

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
	ÿ Faixa de opções: clique na guia Editar no local ÿ painel do perfil ÿ Remover vértice . Em seguida, selecione o vértice para remover na tela. ÿ Menu de contexto: clique em Remover vértice e selecione o vértice a ser removido.
Deslocar um vértice com suas arestas	ÿ Alças: Selecione a alça de vértice que deseja deslocar com suas arestas associadas. Em seguida, pressione Ctrl duas vezes e arraste o vértice para o local desejado.
Deslocar uma aresta de perfil	ÿ Alças: selecione a alça da aresta que deseja deslocar e arraste-a para o local desejado.
Converter uma aresta em um arco	ÿ Alças: selecione a alça da aresta que deseja converter e pressione Ctrl duas vezes. Em seguida, arraste a alça até que a forma de arco desejada esteja no lugar.
Desloque todas as arestas do perfil	ÿ Alças: selecione qualquer alça de aresta no perfil e pressione Ctrl três vezes. Em seguida, arraste a alça até que a forma geral do perfil esteja correta.
Adicionar um anel a um perfil	ÿ Faixa de opções: clique na guia Editar no local ÿ painel do perfil el ÿ Adicionar anel . Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para converter. ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Adicionar anel. Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, el lipse para converter.
Remover um anel de um perfil	ÿ Faixa de opções: clique na guia Editar no local ÿ painel do perfil el ÿ Remover Anel . Em seguida, selecione o anel que deseja remover do perfil e pressione Digitar. ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Remover anel. Em seguida, selecione o anel que deseja remover do perfil e pressione Enter.

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
Substituindo um anel por outro ÿ Faixa de opções: clique na guia Editar no local ÿ painel	panorâmica do perfil el ÿ Substituir Anel . Em seguida, selecione o anel que deseja substituir e o anel que deve ser usado.
	ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Substituir anel. Em seguida, selecione o anel que deseja substituir e, em seguida, o anel que deve ser usado.

11 Salve ou descarte as alterações na grade de montagem de porta/janela:

Se você quiser sair do local Então… sessão de edição…	
sem salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
depois de salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
e salve as alterações em uma nova definição de perfil	clique na guia Editar no local Panorâmica de edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para a nova definição de perfil e clique em OK. A sessão de edição no local é encerrada e a nova definição de perfil fica disponível no Gerenciador de estilo.

Edição no local de perfis de borda para montagens de porta/janela

Use este procedimento para editar arestas de perfil usando edição no local. Com a edição no local, você pode editar a montagem de porta/janela direta e interativamente na área de desenho e depois salvar as alterações na definição do perfil.

1 Selecione o conjunto de porta/janela que tem o perfil de borda que você deseja editar na tela com a edição no local.

2 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Perfil ÿ Editar no local .

Machine Translated by Google

Este comando só está disponível se você tiver arestas baseadas em perfil na montagem de porta/janela.

OBSERVAÇÃO Se o perfil não for desenhado no tamanho certo, ele deverá ser convertido para que você inicie a sessão de edição no local. Clique em Sim se solicitado a converter o perfil em seu tamanho real.

3 Selecione a aresta que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso nas alças de cor magenta e na hachura azul-clara do perfil de edição no local temporário, bem como na cor desbotada de todos os outros objetos no desenho. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

4 Edite o perfil: **Se**

desejar…	**Então…**
mover ou deslocar arestas ou converter arestas em arcos	mova as alças conforme necessário. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar um vértice	ÿ Alças: selecione uma alça de aresta e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Adicionar vértice. Mova o

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	borda para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*. ÿ Faixa de opções: clique em Editar no local guia ÿ painel Perfil ÿ Adicionar versão tex . Em seguida, especifique a localização do novo vértice em tela. ÿ Menu de contexto: clique em Adicionar versão tex e especifique a localização do novo vértice na tela.
remover um vértice	ÿ Alças: selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remover. Mova o cursor fora do vértice selecionado e clique. ÿ Faixa de opções: clique em Editar no local guia ÿ painel Perfil ÿ Remover Vértice . Em seguida, selecione o vértice a ser removido na tela. ÿ Menu de contexto: clique em Remover Vértice e selecione o vértice para remover.
adicionar um anel	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Anel . Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para um anel adicional. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Enter*.
remover um anel	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Anel . Em seguida, selecione o anel que você deseja remover. **NOTA** Não é possível remover o último toque de um perfil.
substituir um anel	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Substituir Anel . Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para o anel substituído. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *Enter.*

5 Salve as alterações no perfil:

Se você quiser…	Então…
alterar a definição de perfil existente para refletir a nova forma	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
crie uma nova definição de perfil com a forma que você criou	Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Em seguida, digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A sessão de edição no local é encerrada e a nova definição de perfil fica disponível no Gerenciador de estilo.
descartar todas as alterações no perfil e reverter para a forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

Edição no local de molduras de montagem de portas e janelas e montantes

Use este procedimento para editar estruturas e montantes usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar compartimentos, colunas ou aninhados

Machine Translated by Google

grades do conjunto porta/janela direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salve as alterações no estilo do conjunto porta/janela ou porta/janela.

1 Selecione uma montagem de porta/janela na qual deseja editar molduras ou montantes com edição no local.

2 Especifique o modo no qual editar a montagem de porta/janela:

Se você quiser editar…	**Então …**
esta instância do conjunto porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
o estilo de montagem de porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a montagem de porta/janela.

3 Clique na alça Editar grade.

4 Digite **f** (Atribuição de estrutura e montante) e pressione *ENTER.*

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

5 Selecione o compartimento, coluna ou grade aninhada para modificar o quadro e atribuição de montantes e pressione *ENTER.*

Pressione *CTRL* para selecionar vários compartimentos, colunas ou grades aninhadas.

Machine Translated by Google

A planilha Modificar atribuição de estrutura/montante é exibida.

6 Selecione uma definição de quadro para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modificar o quadro da grade selecionada	selecione uma definição de quadro e clique em OK.
especificar a localização do quadro no selecionado grade	selecione Top, Bottom, Left, Right para Frame Location e clique em OK.
criar e atribuir uma nova definição de quadro ao grade selecionada	clique e complete as Regras de Design planilha. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de moldura a uma grade de montagem de porta e janela na página 1744.

7 Selecione a definição de montante para a grade selecionada:

Se você quiser...	**Então...**
modifique o montante do montante selecione a definição do montante e clique em OK. grade selecionada	
crie e atribua uma nova definição de montante ao grade selecionada	clique e complete as Regras de Design planilha. Para obter mais informações, consulte Adicionar uma nova atribuição de montante a um estilo de montagem de porta e janela na página 1748.

8 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

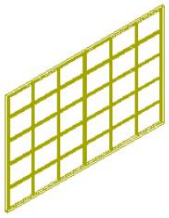
Substituindo as divisões de montagem de portas e janelas

A grade de um conjunto porta/janela é composta por uma ou mais divisões que definem como o conjunto porta/janela é particionado. As divisões podem ser horizontais ou verticais e podem ser aninhadas umas nas outras. Para obter informações detalhadas sobre divisões de montagem de porta/janela, consulte Criando uma definição de divisão para uma montagem de porta e janela na página 1695.

Você pode substituir uma divisão em uma montagem de porta/janela, alterando assim a grade da montagem de porta/janela.

Substituindo uma definição de divisão de célula do Conjunto Porta/Janela

five cell horizontal grid and three cell vertical grid before override



five cell horizontal grid and six cell vertical grid after override

Criando uma Substituição de Divisão

Use este procedimento para criar uma substituição de divisão em uma montagem de porta/janela.

NOTA Para trocar uma divisão de conjunto porta/janela, a nova definição de divisão já deve estar definida no estilo de montagem porta/janela. Para obter informações sobre divisões de conjuntos de portas/janelas, consulte Divisão de grades de conjuntos de portas e janelas na página 1694.

---

1. Selecione a montagem de porta/janela para a qual deseja criar uma sobreposição de divisão.
2. Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Divisão menu suspenso ÿ Substituir atribuição.
3. Selecione uma aresta do conjunto porta/janela para determinar se a divisão horizontal ou vertical é substituída.

   Por exemplo, se você deseja substituir a divisão horizontal primária, pode selecionar a moldura horizontal inferior da montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

DICA A caixa de diálogo Substituição de Atribuição de Divisão mostra qual tipo de grade e qual divisão de grade você selecionou, por exemplo, Grade Aninhada Selecionada: Grade Secundária, Definição de Elemento de Divisão: 3 Células Verticais. Se você acidentalmente selecionou a divisão errada, clique em Cancelar e selecione novamente a grade correta.

4 Selecione a divisão a substituir e clique em OK.

5 Especifique onde deseja salvar a montagem de porta/janela sobrepor:

Se você quiser salvar o excesso- cavalgue…	**Então…**
somente neste conjunto específico de porta/janela	nenhuma outra etapa é necessária. A substituição é salva no conjunto porta/janela. Para obter informações sobre como remover uma substituição de um conjunto de porta/janela, consulte Removendo sobreposições de conjuntos de portas e janelas na página 1791.
para um estilo de montagem de porta/janela	selecione a montagem de porta/janela e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.

6 Se quiser salvar a substituição para um estilo de montagem de porta/janela, selecione a montagem de porta/janela novamente, clique em Porta/Janela Guia Montagem ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Salvar

Machine Translated by Google

Estilo e decida para qual estilo de montagem de porta/janela você deseja salvar a substituição.

Se você quiser…	Então…
salvar a substituição para o atual estilo de montagem de porta/janela	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque também suas caixas de seleção.
salvar a substituição para um novo estilo de montagem de porta/janela	selecione Substituições de divisão de transferência para Estilo e clique em Novo. Em seguida, insira um nome para o novo estilo de montagem de porta/janela e clique em OK. **OBSERVAÇÃO** Se você criou apenas uma sobreposição de aresta de perfil, apenas a caixa de seleção Transferir sobreposições de divisão para estilo estará ativa. Se você também criou outras substituições, como uma mesclagem de células ou uma sobreposição de borda, essas caixas de seleção também estarão disponíveis. Se você também deseja salvar essas substituições no estilo, marque suas caixas de seleção também.

OBSERVAÇÃO Se você não deseja salvar a substituição de volta para um estilo, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. As substituições permanecem na montagem de porta/janela, onde podem ser removidas conforme descrito em Removendo substituições de montagem de porta e janela na página 1791, mas não são salvas de volta em um estilo de montagem de porta/janela.

Machine Translated by Google

Edição no local das divisões de montagem de portas e janelas

Use este procedimento para editar divisões usando a edição no local com a alça Editar grade. Com a edição no local, você pode editar a montagem de porta/janela direta e interativamente na área de desenho e, posteriormente, salvar as alterações na montagem de porta/janela ou no estilo de montagem de porta/janela. Para mais informações, consulte Divisão de grelhas de montagem de portas e janelas na página 1694.

1 Selecione uma montagem de porta/janela na qual deseja editar divisões na tela com edição no local.

2 Especifique o modo no qual editar a montagem de porta/janela:

Se você quiser…	**Então…**
edite esta instância do conjunto porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Transferir para objeto.
editar o estilo de montagem da porta/janela	clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Regras de projeto ÿ Reverter para regras de projeto de estilo. Se esta opção não estiver disponível, as regras de projeto já são baseadas em estilo para a montagem de porta/janela.

3 Clique na alça Editar grade.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Divisão ÿ Editar.

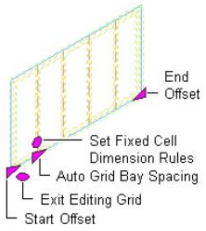
4 Insira **d** (Divisão no local) e pressione *ENTER*.

Por exemplo, se você deseja editar a grade principal, selecione uma aresta na estrutura de montagem da porta/janela externa.

OBSERVAÇÃO Você entrou na sessão de edição no local agora. Você pode ver isso na cor desbotada de todos os objetos no desenho, bem como nas diferentes alças à sua disposição. Observe que, enquanto estiver na sessão de edição no local, você terá apenas acesso de edição limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

Machine Translated by Google

Visualizando alças de edição no local



5 Edite a divisão:

Se você quiser…	Então…
adicionar um compartimento à grade	clique na alça Add Bay.
remover um compartimento da grade	clique na alça Remove Bay.
alterar o deslocamento inicial da grade	selecione a alça Start Offset e mova-a para a posição apropriada.
alterar o deslocamento final da grade	selecione a alça End Offset e mova-a para a posição apropriada.
alterar o espaçamento das baias	clique na alça Auto Grid Bay Spacing e mova-a para o po apropriado sição.
editar manualmente a grade	Clique na guia Editar no local ÿ Divisão painel ÿ Converter em manual Você . pode adicionar e remover manualmente linhas de grade, alterar os deslocamentos e alterar a posição de linhas de grade individuais.
usar uma planilha para editar a célula di menções	clique em Definir Dimensão de Célula Fixa Grip do comando Rules e edite os valores na planilha.

Machine Translated by Google

6 Salve ou descarte as alterações na grade de montagem de porta/janela:

Se desejar…	**Então…**
saia da sessão de edição no local sem salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
saia da sessão de edição no local depois de salvar suas alterações	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . Se você editou a grade por instância, as alterações são salvas nas regras de design para a grade individual. Se você editou o estilo de montagem da porta/janela, a caixa de diálogo Salvar alterações é exibida.

7 Na caixa de diálogo Salvar alterações, especifique em qual divisão salvar as mudanças:

Se você quiser...	**Então…**
salve as alterações no estilo na divisão de montagem de porta/janela atual	verifique se a divisão atual está selecionada para Salvar alterações na divisão existente e clique em Salvar. As alterações são feitas no estilo e afetam todas as montagens de portas/janelas daquele estilo no desenho.
criar uma substituição para o estilo salvando as alterações em uma nova divisão de montagem de porta/janela	clique em Novo, insira um nome para a substituição da nova divisão e clique em OK. Clique em Salvar. As alterações são salvas como uma substituição do estilo e afetam apenas as montagens de porta/janela às quais a substituição é aplicada.

Removendo substituições de conjuntos de portas e janelas

Use este procedimento para remover substituições de montagem de porta/janela do estilo de montagem de porta/janela ou porta/janela.

Machine Translated by Google

1 Selecione o conjunto porta/janela: **Se**

desejar…	**Então…**
remover uma substituição de um montagem porta/janela	clique duas vezes na porta/janela como montagem, expanda Avançado no Paleta de propriedades e clique ao lado de Substituições.
remover uma substituição do estilo de montagem de porta/janela	selecione a montagem de porta/janela, clique na guia Montagem de porta/ janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo , e, em seguida, clique no botão Substituições aba.

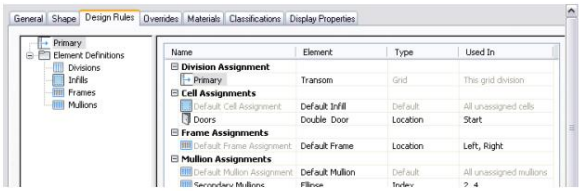
2 Selecione uma substituição na lista e clique em Remover.

3 Clique em OK.

Modificando definições de elemento para montagem de porta e janela estilos

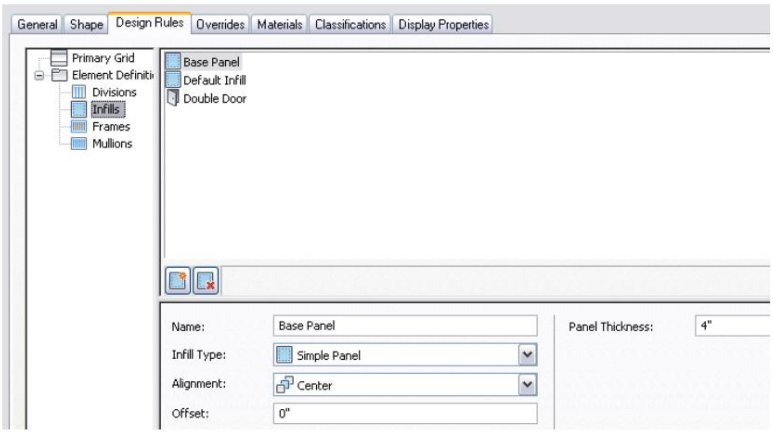
Você pode modificar as definições do elemento usando a guia Design Rules da caixa de diálogo Propriedades de estilo de montagem de porta/janela. Você pode acessar essas definições na lista de atribuições e na lista de definições:

ÿ **Na lista de atribuições:** selecione uma grade na exibição em árvore para exibir a lista de atribuições. Em seguida, selecione uma atribuição que usa essa definição. Faça suas alterações abaixo da lista de atribuições.



Machine Translated by Google

ÿ **Na lista de definições:** selecione um tipo de elemento na exibição em árvore para exibir todas as definições para esse tipo de elemento. Selecione uma definição e faça suas alterações abaixo da lista de definições.



Quaisquer alterações feitas, incluindo alterações no nome da definição, substituem a definição existente. Para criar uma nova definição na lista de atribuições, selecione Novo na lista Elemento. Para criar uma nova definição a partir da lista de definições, clique no ícone Nova divisão, no ícone Novo preenchimento, no ícone Novo quadro ou no ícone Novo montante.

Editando montagens de portas e janelas

As configurações mais relevantes para uma montagem de porta/janela são definidas no estilo de montagem de porta/janela. Essas configurações incluem divisões, preenchimentos, molduras e montantes. Para obter informações sobre como modificar um estilo de montagem de porta/janela, consulte Estilos de montagem de porta e janela na página 1687.

Você pode fazer outras alterações diretamente em montagens individuais de porta/janela, que afetam apenas a montagem de porta/janela selecionada:

ÿ As dimensões de um conjunto de porta/janela

ÿ Condições de interferência

ÿ Configurações de limpeza

Machine Translated by Google

Métodos de edição de montagens de portas e janelas

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar montagens de portas/janelas:

ÿ Você pode editar diretamente montagens de porta/janela usando alças para cotas e outras características físicas.

ÿ Você pode editar diretamente montagens de porta/janela usando a alça Editar grade para divisões de grade, células, molduras e montantes. Para obter mais informações, consulte Edição no local de divisões de montagem de porta e janela na página 1789, Edição no local de perfis de aresta para montagens de porta/janela na página 1780 e Substituição de preenchimentos de montagem de porta e janela na página 1764.

ÿ Você pode alterar as configurações de montagem de porta/janela na paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição na faixa contextual e contexto menu para uma montagem de porta/janela selecionada.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover um aperto. Quando este recurso está ativo (clique na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

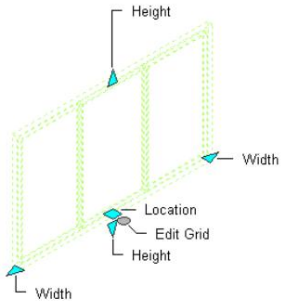
OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como alterar os elementos em uma montagem de porta/janela, consulte Usando substituições em montagens de porta e janela na página 1763. Para obter informações sobre como alterar a exibição das montagens de porta/janela, consulte Especificando a exibição de montagens de porta e janela na página 1754.

Usando alças para editar montagens de portas e janelas

Você pode usar as seguintes alças para editar uma montagem de porta e janela:

Machine Translated by Google

Visualização das alças de montagem de porta/janela



Pegada	Descrição
(Largura)	Permite alterar a largura geral de uma montagem porta/janela
(Altura)	Permite alterar a altura do conjunto de portas e janelas
(Localização)	Permite mover um conjunto de porta e janela. Se a montagem estiver ancorada em uma parede, você pode usar estes três métodos: ÿ Arraste o cursor para mover a montagem ao longo do comprimento da parede ÿ Pressione CTRL e arraste para mover o montado dentro da largura da parede ÿ Pressione CTRL duas vezes e arraste para mover a montagem verticalmente dentro da parede

Machine Translated by Google

Alteração das propriedades de localização de uma montagem de porta e janela Use este procedimento para alterar as propriedades de localização de uma montagem de porta/janela. As propriedades de localização incluem alinhamento vertical, altura da cabeça, altura do peitoril e rotação.

Propriedade de localização	Descrição
Alinhamento vertical	Especifica se deve medir a altura vertical da janela para o peitoril ou cabeça
Altura da cabeça	A altura da cabeça da janela
Altura do peitoril	A altura do peitoril da janela
Rotação	Ângulo de referência para o objeto

1. Clique duas vezes no conjunto porta/janela.
2. Na paleta Propriedades, expanda Localização.
3. Altere as propriedades do local.
4. Selecione Informações adicionais para exibir a planilha Localização, onde você pode alterar propriedades adicionais de localização, como sistema de coordenadas, ponto de inserção e normal.

Selecionando um estilo diferente de montagem de porta e janela

Use este procedimento para selecionar um estilo diferente para uma montagem de porta/janela.

1. Clique duas vezes na montagem de porta/janela para a qual deseja alterar os estilos.

   Você pode selecionar vários conjuntos de porta/janela e alterar o estilo de todos ao mesmo tempo.
2. Na paleta Propriedades, expanda Geral.
3. Selecione um estilo diferente.

Machine Translated by Google

Correspondência das propriedades de uma porta e janela existentes Conjunto

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de montagem de porta/janela a uma ou mais montagens de porta/janela existentes. As propriedades incluem o estilo de montagem da porta/janela e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de montagem de porta/janela e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Montagem de porta/janela.

3 Selecione os conjuntos de porta/janela e pressione *ENTER.*

As propriedades das montagens de porta/janela selecionadas correspondem às propriedades da ferramenta de montagem de porta/janela.

Alterando as dimensões do conjunto de portas e janelas

Use este procedimento para alterar as dimensões de uma montagem de porta/janela.

1 Clique duas vezes em uma montagem de porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, expanda Dimensões.

3 Altere as dimensões: **Dimensão**

	Descrição
Altura	A distância da linha de base até a parte superior do conjunto porta/janela, incluindo qualquer elevação.
Ascender	A distância da altura da base até o topo da porta/janela como montagem.
Iniciar mitra	Ângulo de todos os preenchimentos e arestas horizontais (moldura ou montante) no início do conjunto porta/janela. Para mais informações sobre mitra ângulos, consulte Mitragem de conjuntos de portas e janelas na página 1801.

Machine Translated by Google

Dimensão	Descrição
Esquadria final	Ângulo de todos os preenchimentos e arestas horizontais (moldura ou montante) no final do conjunto porta/janela.

Alterar a forma de um conjunto de porta e janela

Use este procedimento para alterar a forma de uma montagem de porta/janela. Existem várias formas predefinidas para montagens de porta/janela. Você pode usar qualquer uma dessas formas ou usar um perfil AEC como forma. Para obter mais informações sobre perfis, consulte Criando um perfil para uma estrutura de montagem de porta e janela na página 1716.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de montagem de portas/janelas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma montagem de porta/janela no desenho e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de montagem de portas/janelas .

3 Selecione o estilo de montagem de porta/janela que deseja alterar.

4 Clique na guia Forma.

5 Selecione uma forma na lista Predefinida ou selecione Usar perfil e selecione um Perfil AEC existente como a forma.

6 Clique em OK.

Mudando a localização de uma porta e janela independentes Conjunto

Você pode realocar uma montagem de porta/janela existente alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A montagem de porta/janela também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior do conjunto porta/janela são paralelas ao plano XY, sua normal é paralela ao eixo Z. Você pode alterar a orientação do conjunto porta/janela

Machine Translated by Google

alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o conjunto porta/janela em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o sistema de coordenadas mundiais, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes no conjunto porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, expanda Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique a localização do conjunto porta/janela:

Se você quiser…	**Então…**
realocar o conjunto porta/janela	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o conjunto porta/janela no plano *XY*	faça a normal do conjunto porta/janela paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o conjunto porta/janela no plano *YZ*	faça a normal do conjunto porta/janela paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o conjunto porta/janela no plano *XZ*	faça a normal do conjunto porta/janela paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do conjunto porta/janela	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Adicionando uma condição de interferência a uma porta e janela Conjunto

Use este procedimento para adicionar uma condição de interferência a uma montagem de porta/janela. As condições de interferência usam a geometria de objetos 3D para criar aberturas ou recortes personalizados em montagens de porta/janela. Você pode especificar como

Machine Translated by Google

a condição de interferência é aplicada ao conjunto porta/janela: adicionada ao conjunto porta/janela, subtraída do conjunto porta/janela ou ignorada.

1 Coloque o objeto no local onde deseja especificar o condição de interferência.

2 Selecione o conjunto de porta/janela ao qual deseja adicionar um condição de interferência.

3 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Adicionar .

4 Selecione o objeto que cruza a montagem de porta/janela e pressione *ENTER*.

5 Especifique a qual componente de montagem de porta/janela o interferência deve ser adicionado:

Se você quiser adicionar a condição de interferência Então…	
para o preenchimento	digite **y** (Sim) quando solicitado para o componente de preenchimento.
para o quadro	digite **y** (Sim) quando solicitado para o componente de estrutura.
para o montante	insira **y** (Sim) quando solicitado para o componente montante.

6 Pressione *ENTER*.

Removendo uma Condição de Interferência de uma Porta e Janela Conjunto

Use este procedimento para remover um objeto, como um elemento de massa, de uma montagem de porta/janela à qual o objeto foi adicionado como uma condição de interferência.

1 Selecione o conjunto de porta/janela do qual deseja remover um objeto de interferência.

2 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Remover .

Machine Translated by Google

3 Selecione o objeto que cruza a montagem de porta/janela e pressione *ENTER*.

Conjuntos de portas e janelas de esquadria

Use este procedimento para esquadrinhar os cantos onde os conjuntos de porta/janela se encontram. O canto onde os conjuntos adjacentes de porta/janela se encontram não é chanfrado por padrão. No entanto, você pode determinar automaticamente os ângulos necessários.

O ângulo de esquadria se aplica a todos os preenchimentos e arestas horizontais (quadro ou montante) adjacentes ao canto. As arestas verticais não são afetadas.

DICA Se quiser criar uma condição de canto personalizada entre dois conjuntos de porta/janela, você pode substituir a borda de um conjunto de porta/janela por um perfil AEC e remover a borda do outro conjunto de porta/janela usando a substituição do quadro Remover borda opção. Para obter mais informações, consulte Sobrepondo molduras e montantes de montagem de porta e janela na página 1773 e Definição de molduras de montagem de porta e janela na página 1714.

---

1 Selecione um dos conjuntos de porta/janela.

2 Clique na guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Definir esquadria Ângulos .

3 Selecione a outra montagem de porta/janela.

Se você alterar o ângulo de qualquer montagem de porta/janela, use Definir ângulos de esquadria novamente para recalcular os ângulos.

Especificando um ângulo de esquadria para uma montagem de porta e janela Adjacente a outro objeto

Use este procedimento para criar manualmente um canto chanfrado entre uma montagem de porta/janela e outro objeto, como uma parede padrão ou um elemento de massa. Por exemplo, se o conjunto de porta/janela se conecta a uma parede padrão que está em um ângulo de 60 graus do conjunto de porta/janela, você deve definir o ângulo de esquadria para 30.

O ângulo de esquadria é aplicado a todos os preenchimentos e arestas horizontais adjacentes ao canto. As arestas verticais não são afetadas.

1 Clique duas vezes no conjunto porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, expanda Dimensões.

Machine Translated by Google

3 Mitre o conjunto porta/janela no ponto inicial ou final:

Se pretende esquadrejar o conjunto porta/janela…	**Então…**
em seu ponto inicial	insira um ângulo para Iniciar mitra e pressione *ENTER*.
em seu ponto final	insira um ângulo para End Miter e pressione *ENTER*.

Especificando a exibição do plano de corte de uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma montagem individual de porta e janela. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na montagem de porta e janela que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as montagens de portas e janelas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as montagens deste estilo, selecione Estilo de montagem de porta/janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de montagem de portas e janelas na página 1687.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. (Como alternativa, você pode clicar e especifique 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

8 Para Usar plano de corte do objeto recipiente quando ancorado, especifique se deseja que o plano de corte do objeto recipiente seja usado quando a montagem estiver ancorada a esse objeto.

Machine Translated by Google

9 Para definir planos de corte adicionais para a montagem, clique em Manual
cortar planos.

10 Na planilha Manual Above and Below Cut Plane Heights, clique em Add e, em Cut Plane, insira a altura do novo plano de corte.

Se você adicionar um plano de corte...	**Então...**
a uma altura inferior ao plano de corte atual	os objetos são exibidos usando as propriedades Camada/Cor/Tipo de linha especificadas para o componente Plano de corte abaixo do objeto.
a uma altura superior ao plano de corte atual	os objetos são exibidos usando as propriedades Layer/Color/Linetype especificadas para o componente Above Cut Plane do objeto.

Você pode clicar em Remover para excluir um plano de corte que adicionou.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da montagem, como segue:

1 Selecione o conjunto de porta e janela que deseja alterar,
clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de soleiras para uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para alterar as dimensões do peitoril para uma montagem de porta e janela na representação de exibição da planta do peitoril.

1 Clique duas vezes no conjunto de porta e janela.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as montagens de portas e janelas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as montagens deste estilo, selecione Estilo de montagem de porta/janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de montagem de portas e janelas na página 1687.

5 Para Representação de exibição, selecione Plano de peitoril.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Dimensões do peitoril.

7 Na planilha Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

Os componentes do peitoril A e B são para a parte externa do conjunto de porta e janela. Os componentes da soleira C e D são para o lado interno.

8 Clique em OK.

9 Na lista suspensa Componente de exibição, clique nos ícones de lâmpada dos componentes individuais da soleira para ativar ou desativar a visibilidade conforme desejado.

Você também pode acessar e modificar as dimensões do peitoril e as configurações de visibilidade por meio do menu de contexto do conjunto de portas e janelas, como segue:

1 Selecione o conjunto de porta e janela que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

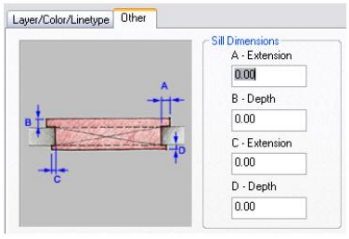
A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

5 Clique na guia Outro.

Machine Translated by Google

Dimensões do peitoril do conjunto de portas e janelas



6 Em Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

7 Na guia Camada/Cor/Tipo de linha, em Visível, clique nos ícones para ativar a visibilidade de componentes de exibição de peitoril individuais, conforme necessário.

8 Clique em OK duas vezes.

Especificando a Exibição de Outras Características de uma Porta e Montagem de janela

Use este procedimento para especificar outras propriedades de exibição para uma montagem individual de porta e janela, incluindo o tamanho do marcador de célula, a exibição de esquadrias nos cantos do quadro e a exibição de componentes personalizados. Se for usar gráficos personalizados para um componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes no conjunto de porta e janela.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as montagens de portas e janelas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as montagens deste estilo, selecione Estilo de montagem de porta/janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de montagem de portas e janelas na página 1687.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

Machine Translated by Google

6 Se quiser alterar o tamanho dos marcadores usados para células na montagem de porta/janela, clique em Tamanho do marcador de célula e insira um novo valor. (Como alternativa, você pode clicar e especificar 2 pontos na área de desenho para definir o novo tamanho.)

7 Opcionalmente, para Mostrar mitras nos cantos da moldura, selecione Sim/Não.

8 Se você deseja adicionar ou editar um componente personalizado, para Componentes de modelo personalizado (ou Componentes de plano personalizado, se estiver em uma vista de planta), clique .

9 Na planilha Componentes do modelo personalizado (ou planta), clique em Adicionar ou selecione um dos componentes na lista e clique em Editar.

10 Na planilha Componente de exibição personalizada, para Componente Digite, selecione Preenchimento, Estrutura ou Montante.

11 Insira um nome para Nome do componente ou clique em Selecionar componente e, na caixa de diálogo Selecionar <tipo de componente> Definição, selecione uma definição e clique em OK.

12 Selecione Desenhar gráficos personalizados.

13 Especifique a exibição do elemento:

Se você quiser …	**Então …**
exibir o bloco em vez do as- selecione Substituir Gráficos. elemento de montagem porta/janela associado	
sobrepor o bloco sobre o elemento de montagem porta/janela para que ambos sejam exibidos	desmarque Substituir gráficos.

14 Clique em Selecionar bloco, selecione o bloco personalizado que você criou e Clique OK.

15 Especifique outras configurações para o bloco de exibição personalizado:

Se você quiser …	**Então …**
dimensionar o bloco para caber em uma dimensão específica	selecione Largura, Altura ou Profundidade. Para evitar que o bloco perca suas proporções, selecione Bloquear proporção XY.
especifique como o bloco é inserido na grade nas direções X, Y e Z	especifique um ponto de inserção nos planos X, Y e Z.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
espelhar o bloco	determinar se ele deve espelhar no direção X, Y ou Z.
compensar o bloco da grade	especifique o deslocamento na direção X, Y ou Z.

16 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma porta e janela Conjunto

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma montagem de porta/janela. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma montagem de porta/janela.

1 Clique duas vezes no conjunto porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas e digite o texto.

5 Clique em OK.

6 Para anexar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique na descrição. Digite o novo texto e pressione *DIGITAR.*
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

7 Clique em OK duas vezes.

Editando objetos ancorados em montagens de portas e janelas

Ao preencher uma célula de montagem de porta/janela com um preenchimento que contém um objeto, como uma porta ou janela, você pode editar esse objeto independentemente da montagem de porta/janela. Por exemplo, você pode selecionar uma porta de uma montagem de porta/janela e editar suas propriedades. Você pode editar as configurações de ancoragem da porta para alterar a orientação da porta e o alinhamento ou deslocamento da porta em relação ao conjunto porta/janela.

Você também pode mover objetos de uma célula para outra ou liberar a âncora do objeto para que o objeto se mova independentemente da montagem de porta/janela.

Ao mover ou liberar um objeto ou editar suas propriedades, você está criando uma variação da atribuição de célula de preenchimento para o estilo de montagem de porta/janela. Por padrão, essas variações (exceto liberação) podem persistir no desenho quando você reaplica o estilo a uma montagem de porta/janela. No entanto, se desejar que essas variações sejam substituídas ao reaplicar um estilo de montagem de porta/janela, desative a opção Permitir variação da definição do elemento de preenchimento na planilha Âncora da paleta Propriedades do objeto. Essa opção é definida por objeto.

Alterar a orientação de um objeto ancorado em uma porta e Montagem de janela

Use este procedimento para alterar a orientação de um objeto ancorado em uma montagem de porta/janela usando alças.

1 Clique no objeto na montagem de porta/janela para a qual deseja para mudar a orientação.

2 Clique na alça Inverter apropriada para alterar a direção *X* ou *Y* do o objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Montagem de porta/janela ÿ Modificar painel ÿ Virar X ou guia Montagem de porta/janela ÿ Modificar painel ÿ Virar Y .

Você também pode alterar a orientação de um objeto, incluindo a direção *Z* , usando a planilha Anchor encontrada na paleta Propriedades do objeto.

Alterar o alinhamento de um objeto ancorado em uma porta e Montagem de janela

Use este procedimento para modificar o alinhamento de um objeto que está ancorado em uma montagem de porta/janela.

1 Clique duas vezes no objeto na montagem de porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, expanda Localização e clique em Âncora.

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Selecione um novo alinhamento para o objeto.

Para obter mais informações, consulte Especificando um alinhamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

5 Clique em OK.

Alterando o Offset de um Objeto Ancorado em uma Porta e Montagem de janela

Use este procedimento para alterar o deslocamento de um objeto ancorado em uma montagem de porta/janela.

1 Clique duas vezes no objeto na montagem de porta/janela.

2 Na paleta Propriedades, expanda Localização e clique em Âncora.

3 Clique em Permitir variação da definição do elemento de preenchimento.

4 Especifique um novo deslocamento para o objeto.

Para obter mais informações, consulte Especificando um deslocamento para um preenchimento de montagem de porta e janela na página 1711.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Trocando dois objetos ancorados em uma porta e janela Conjunto

Ao preencher uma célula de montagem de porta/janela com um objeto, como uma porta ou janela, você pode trocar esse objeto por outro objeto na montagem de porta/janela.

1. Selecione um dos objetos da montagem de porta/janela, clique com o botão direito do mouse e clique em Infill Anchor ÿ Swap Objects.
2. Selecione o objeto com o qual deseja trocar.

Liberando um objeto ancorado em uma montagem de porta e janela

Quando você preenche uma célula de montagem de porta/janela com um objeto, como uma porta ou janela, esse objeto é ancorado na montagem de porta/janela. Enquanto a âncora está no lugar, o objeto se move quando você move a montagem de porta/janela e é removido quando você apaga a montagem de porta/janela. Se quiser mover ou apagar um objeto independentemente do conjunto porta/janela, você pode liberar a âncora.

OBSERVAÇÃO Você também pode mover ou apagar o objeto alterando a definição do elemento para a célula que contém o objeto. Para obter mais informações, consulte Definindo preenchimentos para células de montagem de portas e janelas na página 1706.

ÿ Selecione um dos objetos da montagem de porta/janela e clique

Aba Conjunto Porta/Janela ÿ Painel de ancoragem ÿ Liberação .

Machine Translated by Google

Polígonos AEC

23

Um polígono AEC é um objeto de área bidimensional (2D) que pode ser usado como preenchimento para estruturas como paredes cortina e grades de layout. Você pode usar uma representação de exibição True Color para atribuir um preenchimento sólido às bordas e interiores dos polígonos AEC, tornando esses objetos úteis para renderização conceitual.

Polígonos AEC

Um polígono AEC é um objeto de área bidimensional (2D) que pode ser usado como preenchimento para estruturas como paredes cortina e grades de layout. Você pode usar uma representação de exibição True Color para atribuir um preenchimento sólido às bordas e interiores dos polígonos AEC, tornando esses objetos úteis para renderização conceitual.

AEC Polígonos e Paredes Cortina

As paredes cortina fornecem uma estrutura para a inserção de objetos como painéis, janelas e portas. Você pode usar paredes cortina para modelar estruturas como as seguintes:

ÿ Paredes cortina em grande escala

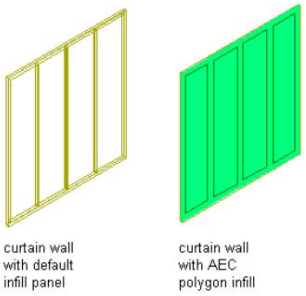
ÿ Vitrines com componentes

ÿ Montagens de portas e janelas de formato personalizado

No AutoCAD Architecture, um objeto de parede cortina consiste em uma ou mais grades. Cada grade contém células que podem ser preenchidas por um painel ou por um objeto como uma janela ou porta. Os polígonos AEC são ideais para criar preenchimentos de painéis para paredes cortina.

Machine Translated by Google

Parede cortina com atribuição de preenchimento de polígono AEC



Uma parede cortina pode incluir unidades de parede cortina. As unidades de parede cortina são semelhantes às paredes cortina, exceto que suas células de grade podem conter apenas preenchimentos de painel e não objetos. As unidades de parede cortina são projetadas para representar elementos complexos que são repetidos dentro da parede cortina principal. Você pode usar polígonos AEC para preencher as grades em uma unidade de parede cortina.

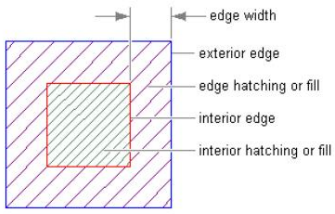
Padrões de pavimentação e ladrilhos

Você pode usar polígonos AEC para criar padrões complexos de pavimentação e ladrilhos em um desenho. Usando as funções de unir, subtrair, aparar e dividir de polígonos AEC e criando polígonos AEC a partir de perfis e polilinhas, você pode criar contornos de polígonos complexos e irregulares. Ao adicionar arestas e padrões de hachura aos polígonos AEC, você pode exibir uma aparência realista de ladrilhos e pavimentação.

Componentes de estilo de polígono AEC

Você pode usar estilos de polígono AEC para definir a aparência e as larguras das arestas de um polígono. Você pode usar as arestas para exibir componentes de moldura de painéis de preenchimento ou para representar uma sombra. Os componentes do enquadramento podem ter dimensões diferentes, projetando sombras com larguras diferentes ao longo das bordas. Ao renderizar a parede cortina, você pode representar diferentes ângulos do sol com diferentes larguras de borda.

Componentes do polígono AEC

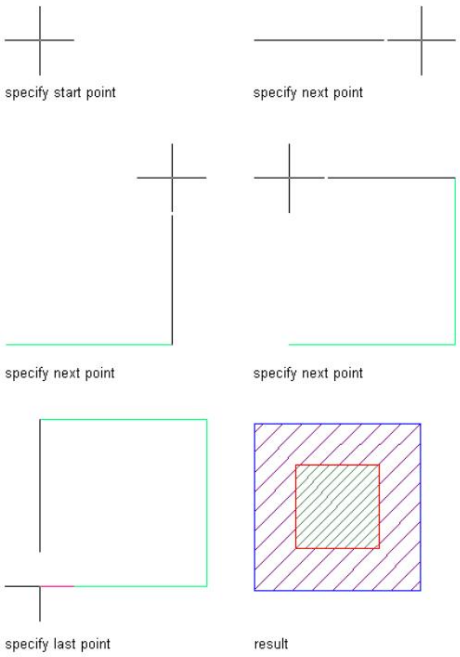


Machine Translated by Google

Polilinhas e Perfis

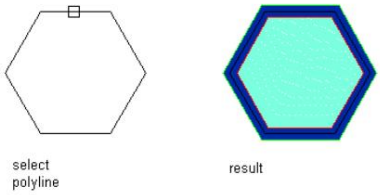
Usando segmentos de linha reta, você pode criar um Polígono AEC à mão livre desenhando um contorno fechado do objeto.

Criando um Polígono AEC



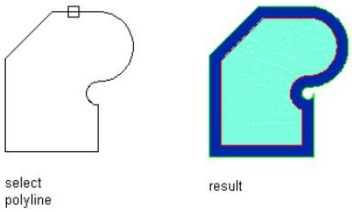
Para definir formas complexas e curvas, converta uma polilinha existente em um polígono AEC ou use uma definição de perfil como origem do polígono AEC.

Convertendo uma polilinha em um polígono AEC



Machine Translated by Google

Convertendo uma polilinha complexa em um polígono AEC



Exibição de cores verdadeiras

Os polígonos AEC têm uma representação de exibição True Color. Ao anexar polígonos AEC como painéis de preenchimento a paredes cortina, você pode usar a representação de exibição True Color para criar uma renderização conceitual da parede cortina.

Usando ferramentas AEC Polygon para criar polígonos AEC

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir polígonos AEC rapidamente, selecionando uma ferramenta de polígono AEC com um estilo de polígono AEC específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar as ferramentas AEC Polygon para criar novos AEC Polygons aplicando as propriedades da ferramenta às polilinhas fechadas existentes.

Uma ferramenta AEC Polygon está incluída no catálogo de ferramentas do AutoCAD Architecture Stock fornecido com o Navegador de conteúdo. Para obter informações sobre como usar o Navegador de conteúdo, consulte Visão geral do Navegador de conteúdo na página 137.

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas AEC Polygon com estilos e propriedades personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando um Polígono AEC

Use este procedimento para criar um novo polígono AEC.

Você cria um polígono AEC a partir de segmentos de linha reta. O Polígono AEC deve ter no mínimo três lados e não deve se cruzar. O estilo selecionado controla a largura e a justificação das arestas do polígono AEC. A justificação determina se as bordas são exibidas dentro, fora ou centralizadas nos vértices do polígono AEC.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Draw ÿ menu suspenso Shapes ÿ AEC Polígono .

Como alternativa, você pode abrir uma paleta de ferramentas contendo uma ferramenta AEC Polygon e selecionar a ferramenta.

Para usar a ferramenta AEC Polygon fornecida no catálogo do AutoCAD Architecture Stock Tool, abra o Navegador de conteúdo e navegue até Ferramentas auxiliares no catálogo do Stock Tool; em seguida, arraste o polígono AEC para a área de desenho. Para obter mais informações sobre como usar uma ferramenta de catálogo, consulte Usando uma ferramenta na área de trabalho do AutoCAD Architecture 2011 na página 176.

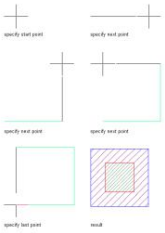
2 Especifique o ponto inicial do polígono AEC.

3 Especifique outros pontos para definir o polígono AEC.

OBSERVAÇÃO Você deve especificar pontos suficientes para criar pelo menos três lados para o polígono AEC.

4 Insira *c* (Fechar) para fechar o polígono AEC.

Criando um Polígono AEC



Criando um polígono AEC com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar um polígono AEC com as configurações que você especificar.

1 Clique na guia Home ÿ painel Draw ÿ menu suspenso Shapes ÿ AEC Polígono .

Como alternativa, você pode abrir uma paleta de ferramentas contendo uma ferramenta AEC Polygon e selecionar a ferramenta.

Para usar a ferramenta AEC Polygon fornecida no AutoCAD Catálogo do Stock Tool de arquitetura, abra o Navegador de conteúdo e navegue até Ferramentas auxiliares no catálogo do Stock Tool; em seguida, arraste o

Machine Translated by Google

Polígono AEC para a área de desenho. Para obter mais informações sobre como usar uma ferramenta de catálogo, consulte Usando uma ferramenta na área de trabalho do AutoCAD Architecture 2011 na página 176.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Especifique o ponto inicial do polígono AEC.

4 Especifique outros pontos para definir o polígono AEC.

OBSERVAÇÃO Você deve especificar pontos suficientes para criar pelo menos três lados para o polígono AEC.

5 Insira **c** (Fechar) para fechar o polígono AEC.

Criando um polígono AEC a partir de uma polilinha

Use este procedimento para criar um polígono AEC a partir de uma polilinha fechada em um desenho.

Quando você cria um polígono AEC convertendo uma polilinha fechada em seu desenho, o objeto que você converte pode ser criado a partir de uma combinação de segmentos de linha e arco. A polilinha deve ter no mínimo três lados e não deve se cruzar. Depois de converter a polilinha em um polígono AEC, a largura e a justificação das arestas do polígono AEC são definidas pelo estilo selecionado para o polígono AEC.

1 Desenhe uma polilinha em seu desenho.

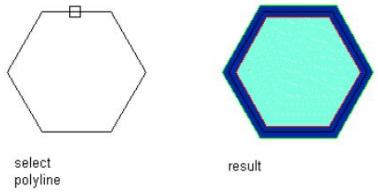
2 Abra uma paleta contendo uma ferramenta AEC Polygon, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Apply Tool Properties to ÿ Closed Polyline.

3 Selecione a polilinha que você criou na etapa 1 e pressione *ENTER.*

4 Digite **y** (Sim) para apagar a polilinha depois de criar o polígono AEC, ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

5 Pressione *ENTER.*

Convertendo uma polilinha em um polígono AEC



Machine Translated by Google

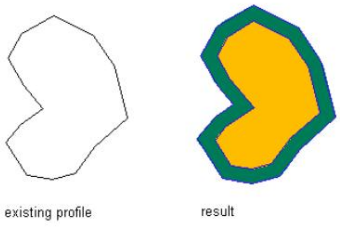
Criando um polígono AEC a partir de um perfil

Use este procedimento para criar um polígono AEC a partir de uma definição de perfil em um desenho.

A definição de perfil que você converte pode ser criada a partir de uma combinação de segmentos de linha e arco. A definição do perfil deve ter no mínimo três lados e não deve se cruzar. Depois de criar um polígono AEC a partir da definição do perfil, a largura e a justificação das arestas do polígono AEC são definidas pelo estilo selecionado para o polígono AEC. Para obter informações adicionais, consulte Editando componentes de objeto com base em perfil no local na página 1129.

1. Na linha de comando, digite **aecpolygon.**
2. Digite **c** (Converter) e pressione *ENTER.*
3. Digite **pr** (Perfil) e pressione *ENTER.*
4. Selecione a definição de perfil desejada e clique em OK.
5. Selecione o ponto de inserção para o novo AEC Polygon.
6. Pressione *ENTER.*

Convertendo um perfil em um polígono AEC



Criando uma ferramenta de polígono AEC

Use este procedimento para criar uma ferramenta AEC Polygon e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de polígono AEC se estiver colocando vários polígonos AEC de estilos específicos que tenham as mesmas propriedades.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta AEC Polygon:

ÿ Arraste um polígono AEC com as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

ÿ Arraste um estilo AEC Polygon do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

Machine Translated by Google

ÿ Copie uma ferramenta AEC Polygon existente e personalize as propriedades de a nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta AEC Polygon de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de um polígono AEC no desenho	selecione o polígono AEC e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um estilo AEC Polygon no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar em Objetos multifuncionais e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta, clique em Copiar e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

Machine Translated by Google

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Insira uma descrição do polígono AEC que você pode criar usando esta ferramenta AEC Polygon.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada, se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo AEC Polygon.

10 Para Localização do estilo, selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para este polígono AEC ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

11 Clique em OK.

Editando Polígonos AEC

Você pode alterar a localização de um polígono AEC, ajustar a largura e a justificação de suas bordas e alterar como ele é exibido em seu desenho. Você também pode redefinir a geometria de um polígono AEC ou definir como os polígonos AEC interagem entre si. Você pode unir dois polígonos AEC, criar um furo em um polígono AEC subtraindo a área de outro, criar um polígono AEC a partir da interseção de dois outros, dividir ou aparar um polígono AEC e adicionar ou remover seus vértices.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar polígonos AEC:

ÿ Você pode editar diretamente polígonos AEC usando alças para dimensões e outros características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

ÿ Você pode alterar as configurações do AEC Polygon na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição na guia da faixa de opções contextual e menu de contexto para um polígono AEC selecionado.

Machine Translated by Google

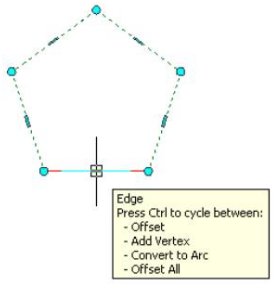
Usando alças para editar polígonos AEC

Use este procedimento para alterar a forma e o tamanho de um polígono AEC em seu desenho atual usando alças.

Alterando a aresta de um polígono AEC

1. Selecione o polígono AEC que deseja alterar.
2. Selecione uma alça Edge.

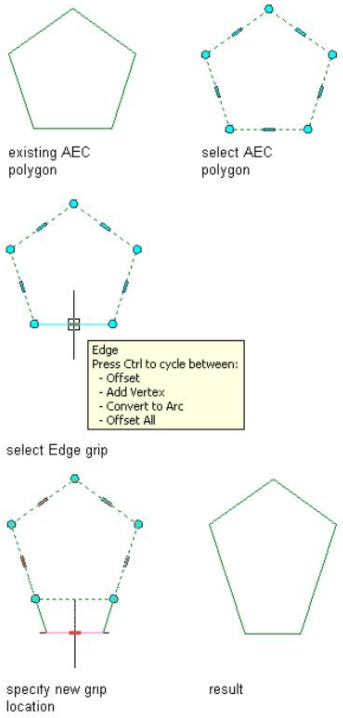
Visualizando a dica de ferramenta AEC Polygon Edge grip



A alça Edge tem quatro modos de edição: Offset, Add Vertex, Convert to Arc e Offset All. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do polígono AEC e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, conforme necessário.

Machine Translated by Google

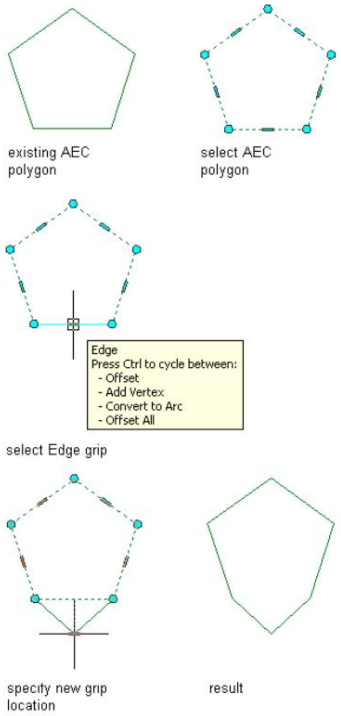
Deslocando a borda de um polígono AEC usando sua alça de borda



Use o modo de edição Adicionar vértice para adicionar um vértice à aresta selecionada e criar uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco.

Machine Translated by Google

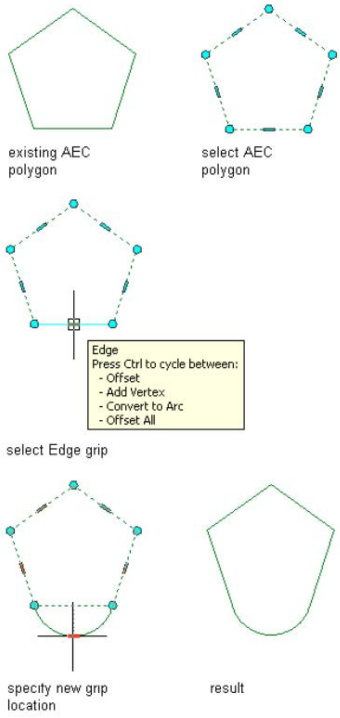
Adicionando um vértice à borda de um polígono AEC usando sua alça de borda



Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.

Machine Translated by Google

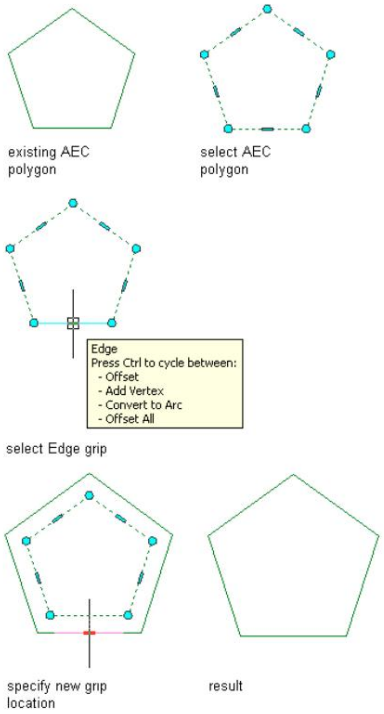
Convertendo a aresta de um polígono AEC em um arco usando sua alça Edge



Offset All move todas as arestas de um polígono AEC a uma distância idêntica. Quando você arrasta uma borda, todas as outras bordas são reposicionadas de acordo. Esta opção é muito útil para operações regulares de redimensionamento, como dimensionar um polígono AEC.

Machine Translated by Google

Deslocando todas as bordas de um polígono AEC usando sua alça de borda



3 Especifique o novo local de borda:

Se você quiser…	Então…
compensar a borda	mova a aresta para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*.
adicionar um vértice e criar uma aresta	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Add Vertex. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
alterar a aresta selecionada para um arco	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Converter em arco. Esticar o ponto médio para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
compensar todas as arestas em um dis idêntico tância	pressione *CTRL* três vezes para mudar para o modo de edição Offset All. Mova o aresta selecionada para o local desejado para todas as arestas e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Você pode pressionar *CTRL* para alternar entre os modos de edição.

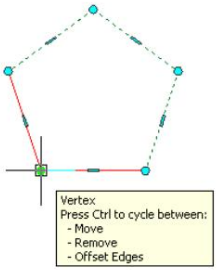
4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando o vértice de um polígono AEC

1 Selecione um polígono AEC existente.

2 Selecione a alça Vértice para o vértice que deseja alterar.

Visualizando a dica de ferramenta AEC Polygon Vertex grip

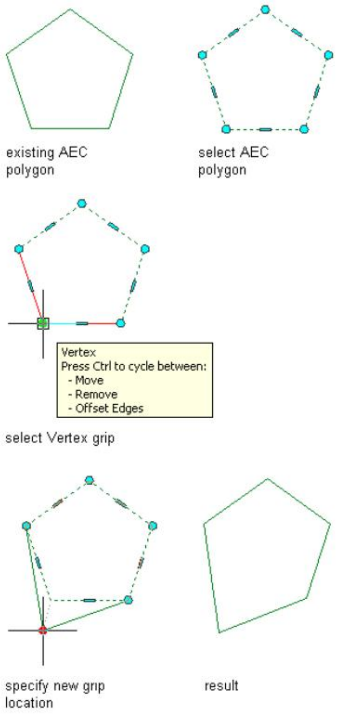


A alça Vertex tem três modos de edição:

ÿ Mover: este é o modo padrão. Use este modo para mover o vértice selecionado em qualquer direção. Os segmentos vizinhos são esticados, conforme necessário.

Machine Translated by Google

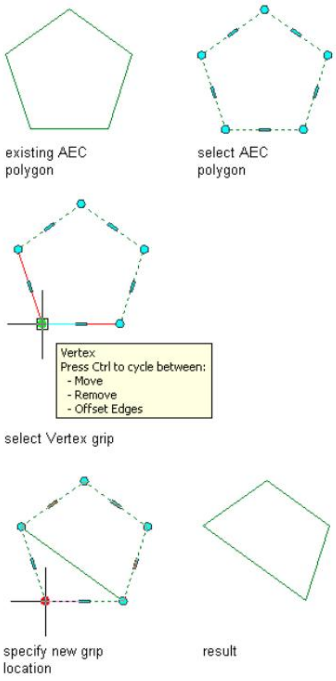
Movendo o vértice de um polígono AEC usando sua alça de vértice



ÿ Remover: Use este modo para remover um vértice. O vizinho os segmentos são substituídos por uma linha.

Machine Translated by Google

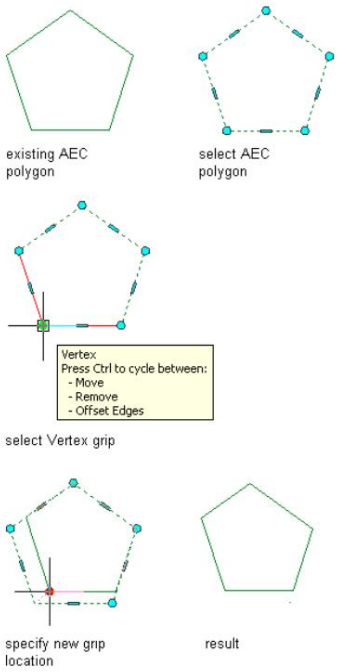
Removendo o vértice de um polígono AEC usando sua alça de vértice



ÿ Offset Edges: Use este modo de edição para mover um vértice e as arestas adjacentes do AEC Polygon com ele.

Machine Translated by Google

Deslocando as arestas de um polígono AEC usando sua alça Vertex



3 Edite o vértice conforme necessário:

Se desejar…	Então…
mover o vértice	mova o vértice para o local desejado ção e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover o vértice	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remove Vertex e clique para confirmar a remoção.
mover o vértice e as arestas adjacentes	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Offset Edges. Mova o vértice para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *DIGITAR*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

Alterando o Estilo do Polígono AEC

Use este procedimento para alterar o estilo de um ou mais polígonos AEC. O estilo controla a largura e a justificação das arestas do polígono AEC. A justificação determina se as bordas são exibidas dentro, fora ou centralizadas nos vértices do polígono AEC. O estilo também pode controlar as propriedades de exibição do polígono AEC. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de polígono AEC na página 1842.

1. Clique duas vezes no polígono AEC que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um estilo AEC Polygon.

Centrar Polígonos AEC

Use este procedimento para centralizar um polígono AEC em um eixo especificado ou entre quaisquer dois pontos especificados.

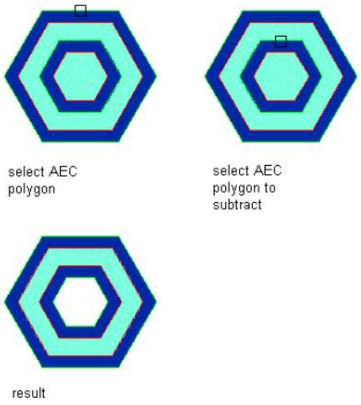
1. Selecione o polígono AEC para centralizar.
2. Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Center .
3. Selecione uma linha de eixo existente na qual centralizar o polígono AEC ou pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais centralizar o polígono AEC.

Subtraindo Polígonos AEC

Use este procedimento para subtrair polígonos AEC um do outro para criar um furo em um polígono AEC. Isso seria útil, por exemplo, para criar um padrão complexo para um preenchimento de parede cortina.

Machine Translated by Google

Subtraindo um polígono AEC de um polígono AEC



Para executar uma operação de subtração, você precisa selecionar polígonos AEC que se cruzam. Você pode optar por manter o polígono AEC subtraído no desenho como uma unidade separada. Por exemplo, você pode querer manter o polígono AEC se precisar subtrair a mesma forma de outros polígonos AEC.

1. Crie um polígono AEC do qual subtrair um furo. Para obter mais informações, consulte Criando um polígono AEC na página 1814.
2. Crie um segundo polígono AEC menor para representar a área a ser subtraída do polígono AEC maior.

   Você pode desenhar o segundo polígono AEC dentro ou sobrepondo a área do primeiro polígono AEC, ou pode desenhá-lo em outro local e movê-lo para o polígono AEC maior.
3. Selecione o polígono AEC maior.
4. Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Subtract .
5. Selecione o polígono AEC menor para subtrair do maior AEC Polígono.
6. Insira **y** (Sim) para apagar o Polígono AEC subtraído ou **n** (Não) para deixe o Polígono AEC no desenho.

Mesclando Polígonos AEC

Use este procedimento para mesclar dois ou mais polígonos AEC em um desenho. Quando você mescla dois polígonos AEC que se sobrepõem, seus limites comuns são combinados para formar o limite do polígono AEC mesclado.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você mescla um polígono AEC com outro, as propriedades do polígono AEC mesclado são idênticas às propriedades do primeiro polígono AEC selecionado.

1 Crie dois polígonos AEC sobrepostos. Para obter mais informações, consulte Criando um polígono AEC na página 1814.

2 Selecione um dos polígonos AEC a serem mesclados.

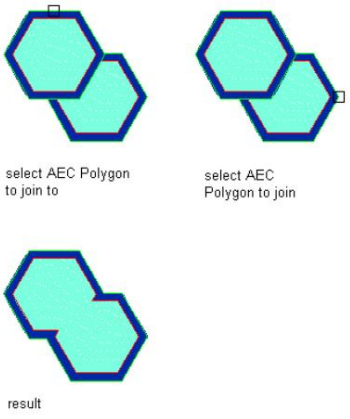
3 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Merge .

4 Selecione o polígono AEC para mesclar com o primeiro polígono AEC.

OBSERVAÇÃO Você pode mesclar apenas os polígonos AEC que estão no mesmo plano Z. Dois polígonos AEC com diferentes posições Z no mesmo sistema de coordenadas não podem ser mesclados.

5 Insira **y** (Sim) para apagar o segundo Polígono AEC ou **n** (Não) para sair o Polígono AEC no desenho.

Mesclando dois polígonos AEC sobrepostos



Organizando Polígonos AEC

Use este procedimento para criar uma matriz de polígonos AEC idênticos ao longo de um eixo.

1 Selecione o polígono AEC para a matriz.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Array .

Machine Translated by Google

3 Selecione uma borda para iniciar a matriz que seja perpendicular ao eixo da matriz e arraste na direção da matriz. Siga um destes procedimentos: ÿ Deslocamento: inicia a matriz de

polígono AEC em uma distância de deslocamento especificada da borda.

ÿ Clear Distance: especifique uma distância livre entre cada polígono AEC em matriz.

ÿ Pick Array Distance: especifique uma distância entre AEC arrayed Polígonos.

ÿ Inserir contagem: especifique o número de polígonos AEC a serem exibidos na matriz.

Como alternativa, você pode pressionar *ENTER* e especificar dois pontos entre os quais colocar o polígono AEC em ordem.

Reposicionando Polígonos AEC

Use este procedimento para reposicionar um polígono AEC.

1 Selecione o polígono AEC para reposicionar.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Reposition From .

3 Selecione um limite existente a partir do qual reposicionar o polígono AEC ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

Polígonos AEC com espaçamento uniforme

Use este procedimento para espaçar polígonos AEC uniformemente ao longo de um eixo.

1 Selecione o polígono AEC para espaçar uniformemente.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Space Evenly .

3 Selecione uma aresta como o eixo ao longo do qual espaçar todos os AEC Polígonos uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta.

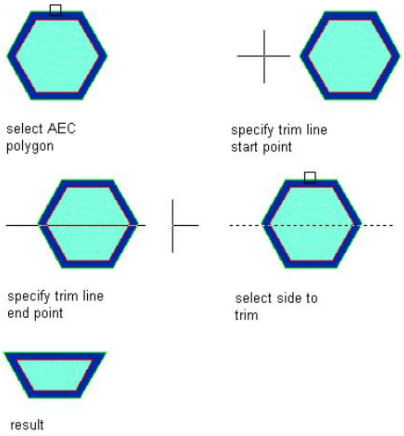
Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais os polígonos AEC serão espaçados uniformemente um do outro.

Machine Translated by Google

Aparar Polígonos AEC

Use este procedimento para aparar um lado de um polígono AEC definindo uma linha de apara através de um polígono AEC existente.

Aparar um polígono AEC



1 Selecione o polígono AEC a ser aparado.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Trim **3** .

Especifique um ponto inicial para a linha de corte. Esta linha corta o Polígono AEC, criando a área para aparar e a área para reter.

4 Especifique um ponto final para a linha de corte.

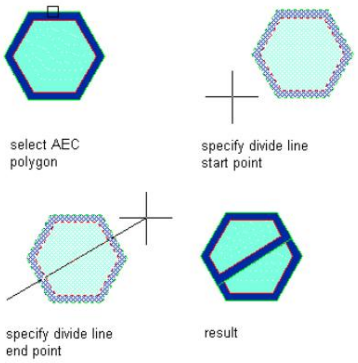
5 Selecione o lado do polígono AEC a ser aparado.

Dividindo Polígonos AEC

Use este procedimento para dividir um polígono AEC em dois polígonos AEC separados definindo uma linha de divisão através dele.

Machine Translated by Google

Dividindo um Polígono AEC



1 Selecione o Polígono AEC a ser dividido.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Divide .

3 Especifique um ponto inicial para a linha de divisão.

OBSERVAÇÃO Você pode especificar apenas um ponto inicial e um ponto final para sua linha de divisão. Você não pode especificar pontos adicionais.

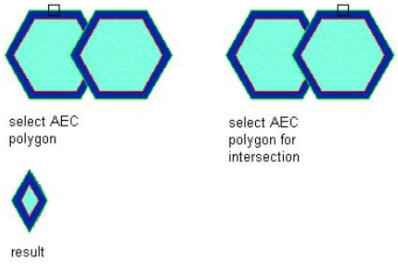
4 Especifique um ponto final para a linha de divisão.

O Polígono AEC é dividido pela linha que você definiu.

Cortar Polígonos AEC

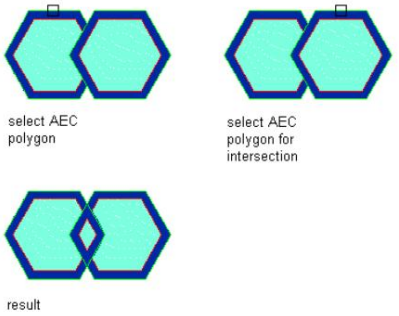
Use este procedimento para criar um novo polígono AEC a partir da parte sobreposta de dois polígonos AEC que se cruzam. Você pode optar por reter a geometria original após criar o novo polígono AEC de interseção.

Polígonos AEC de interseção com a geometria original apagada



Machine Translated by Google

Polígonos AEC de interseção com geometria original mantida



1 Crie dois polígonos AEC sobrepostos. Para obter mais informações, consulte Criando um polígono AEC na página 1814.

2 Selecione o primeiro polígono AEC sobreposto.

3 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Crop .

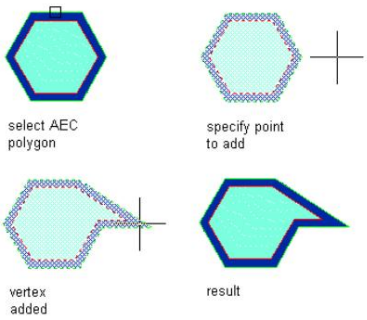
4 Selecione o segundo polígono AEC sobreposto.

5 Insira **y** (Sim) para apagar os Polígonos AEC originais ou **n** (Não) para sair os polígonos AEC no desenho.

Adicionando um vértice a um polígono AEC

Você pode adicionar um vértice a um polígono AEC existente para alterar sua forma. Um vértice é o local onde as arestas do polígono AEC se encontram.

Adicionando um vértice a um polígono AEC



1 Selecione o polígono AEC para o qual deseja adicionar um vértice.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Profile ÿ Add Vertex .

Machine Translated by Google

3 Selecione o ponto em seu desenho para adicionar o novo vértice.

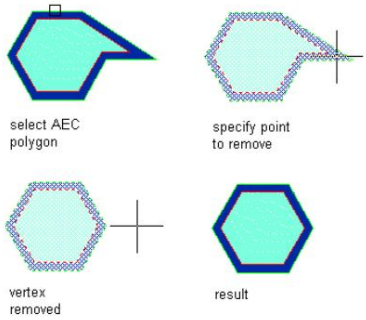
Os segmentos de linha são desenhados a partir dos dois vértices existentes do polígono AEC mais próximos do ponto que você selecionou para formar o novo vértice.

4 Pressione *ENTER.*

Removendo um vértice de um polígono AEC

Você pode remover um vértice de um polígono AEC existente para alterar sua forma.

Removendo um vértice de um polígono AEC



1 Selecione o polígono AEC do qual deseja remover um vértice.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Profile ÿ Remove Vertex **3** Selecione o vértice que deseja remover.

4 Pressione *ENTER.*

Convertendo um polígono AEC em uma polilinha

Use este procedimento para converter um polígono AEC existente em uma polilinha. Quando você cria uma polilinha a partir de um polígono AEC que contém um furo, cada anel do polígono AEC é convertido em uma polilinha individual.

1 Selecione o polígono AEC a partir do qual deseja criar uma polilinha.

2 Clique na guia Polígono AEC ÿ painel Converter em ÿ Polilinha .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Machine Translated by Google

Convertendo um Polígono AEC em um Perfil

Use este procedimento para converter um polígono AEC existente em uma definição de perfil. Você pode criar uma nova definição de perfil ou substituir uma definição de perfil existente. Em seguida, use a definição de perfil criada com objetos baseados em perfil ou com componentes baseados em perfil, como o soffit de uma laje de telhado. Para obter informações detalhadas, consulte as seções dos objetos individuais.

1 Selecione o Polígono AEC a partir do qual deseja criar uma definição de perfil.

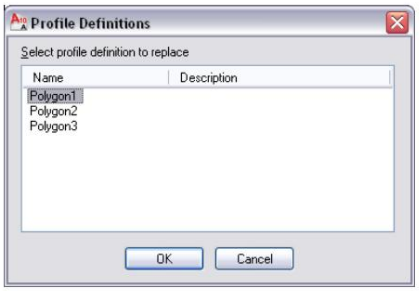
2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel Convert To ÿ Profile **3** .

Especifique o ponto de inserção do perfil resultante ou pressione *ENTER* para usar o centróide como o ponto de inserção.

4 Insira **n** (Novo) para criar uma nova definição de perfil ou **e** (Existente) para substituir um perfil existente.

5 Insira um nome para a nova definição de perfil ou selecione uma das definições de perfil existentes na planilha Definições de perfil e clique em OK.

Planilha de definições de perfil



A definição de perfil existente selecionada é substituída por aquela que você está criando a partir de um polígono AEC.

Alterando a Rotação de um Polígono AEC

Use este procedimento para alterar a rotação de um polígono AEC.

1 Clique duas vezes no polígono AEC cuja rotação deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Insira um valor para Rotação.

Machine Translated by Google

Alterar a elevação de um polígono AEC

Use este procedimento para alterar a elevação de um polígono AEC.

1. Clique duas vezes no polígono AEC para o qual deseja alterar a elevação.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.
3. Digite um valor para Elevação.

Alterando a localização de um polígono AEC

Use este procedimento para realocar um polígono AEC alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. Você também pode mover um polígono AEC recortando-o e colando-o.

Os polígonos AEC são orientados em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base de um polígono AEC são paralelos ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do polígono AEC alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o polígono AEC em seu plano alterando o ângulo de rotação. Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na ajuda do AutoCAD.

1. Clique duas vezes no polígono AEC que deseja mover.
2. Na paleta Propriedades, expanda Localização.
3. Clique em Informações adicionais.
4. Especifique a localização do polígono AEC: **Se você**

deseja…	**Então…**
realocar o polígono AEC	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o polígono AEC no plano *XY*	faça o normal do polígono AEC paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o polígono AEC no plano *YZ*	faça o normal do polígono AEC paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
localize o polígono AEC no plano *XZ*	faça o normal do polígono AEC paralelo ao eixo *Y* : sob Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do AEC Polígono	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Especificando as propriedades de preenchimento para a tela True Color Representação de um Polígono AEC

Use este procedimento para especificar as propriedades de preenchimento para um polígono AEC na representação de exibição True Color, que é usada para renderizações de alta resolução.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de não usar a representação de exibição True Color e a representação de exibição de modelo de um polígono AEC simultaneamente em uma exibição.
Os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição do modelo seriam desenhados sobre os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição True Color. É recomendável criar exibições separadas para exibição regular e renderizações True Color.

1 Clique duas vezes no polígono AEC que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os polígonos AEC no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os polígonos AEC deste estilo, selecione Estilo de polígono AEC:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de polígono AEC na página 1842.

5 Para representação de exibição, selecione True Color.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A representação de exibição True Color não está ativada para nenhum conjunto de exibição por padrão. Se não estiver incluído na lista suspensa, clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição . Expanda Representations by Object ÿ AEC Polygon e, a seguir, selecione o conjunto de exibição para a configuração de exibição atual e quaisquer outros para os quais você deseja que essa representação de exibição seja ativada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique ao lado de Propriedades de preenchimento.

7 Especifique as propriedades de preenchimento:

Se você quiser…	**Então…**
um preenchimento True Color para a parte externa do polígono AEC	no painel Exterior, selecione Preenchimento da aresta e, a seguir, selecione uma cor para Cor da aresta ou clique em Outro para escolher uma cor diferente.
um preenchimento True Color para a parte interna do polígono AEC	no painel Interior, selecione Preenchimento interior e, a seguir, selecione uma cor para Interior ou Cor, ou clique em Outro para escolher uma cor diferente.

OBSERVAÇÃO Se as dimensões da aresta do polígono AEC forem definidas como 0, o preenchimento da aresta não será exibido.

8 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações por meio do menu de contexto do AEC Polygon, como segue:

1 Selecione o AEC Polygon, clique com o botão direito do mouse e clique em Edit Object Display.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição True Color e selecione Objeto Sobrepor.

4 Se necessário, clique em **5** .

Na guia Propriedades de preenchimento, ajuste as configurações conforme necessário.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um polígono AEC

Use este procedimento para anexar hiperlinks, inserir notas ou anexar arquivos de referência a um polígono AEC. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um polígono AEC.

1 Clique duas vezes no polígono AEC ao qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks em um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar ou editar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e siga um destes procedimentos: **Se você deseja...**

	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Estilos de Polígonos AEC

Um estilo de polígono AEC é um grupo de propriedades que determina a aparência e outras características dos polígonos AEC. Os estilos AEC Polygon controlam os seguintes parâmetros:

ÿ dimensões padrão, incluindo largura da borda e justificação

ÿ propriedades de exibição padrão para o interior e bordas do polígono AEC As propriedades de exibição de um polígono AEC permitem hachurar seu interior e bordas ou preencher suas bordas e interior com um preenchimento de cor sólida.

ÿ capacidade de mascaramento

Criando ferramentas a partir de estilos de polígono AEC

Você pode criar uma ferramenta AEC Polygon a partir de qualquer estilo AEC Polygon. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode especificar as configurações padrão para qualquer polígono AEC criado com essa ferramenta. Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas de polígono AEC para criar polígonos AEC na página 1814.

Gerenciando estilos de polígono AEC

Para criar, copiar ou editar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de polígono AEC

Use este procedimento para criar um estilo de polígono AEC. Você pode criar um novo estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar um estilo, você edita suas propriedades para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

Machine Translated by Google

3 Crie um estilo AEC Polygon:

Se você quiser…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de polígono AEC e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de polígono AEC que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Para renomear o novo estilo de polígono AEC, clique com o botão direito do mouse no estilo e clique em Renomear.

5 Insira um nome para o novo estilo AEC Polygon e pressione *ENTER.*

6 Edite as propriedades de estilo do novo estilo AEC Polygon: **Se**

você deseja...	Então…
alterar a largura da borda e o alinhamento da borda	consulte Alteração da largura e justificação das arestas do polígono AEC na página 1844.
adicione um polígono AEC como uma máscara de plano de fundo	consulte Mascarando objetos subjacentes com polígonos AEC na página 1845.
altere as propriedades de camada/cor/tipo de linha	consulte Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de polígono AEC na página 1847.
alterar a hachura interna e externa do polígono AEC	consulte Especificando a hachura de um estilo de polígono AEC na página 1848.
alterar as cores da representação de exibição True Color	consulte Definindo as cores da representação de exibição True Color na página 1850.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de polígono AEC na página 1851.
adicionar classificações a um estilo AEC Polygon	consulte Adicionando classificações a um estilo de polígono AEC na página 1852.

7 Se quiser criar uma ferramenta AEC Polygon a partir do novo estilo, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

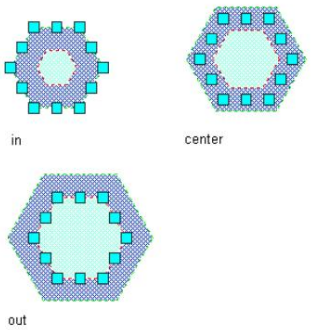
Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de polígono AEC na página 1817.

8 Clique em OK.

Alterando a largura e a justificação das arestas do polígono AEC

Use este procedimento para alterar a largura e a justificação das arestas de um polígono AEC no estilo Polígono AEC. A justificação determina se as bordas são exibidas dentro, fora ou centralizadas nos vértices do polígono AEC.

Justificando arestas do polígono AEC



1 Selecione um polígono AEC.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Editar estilo .

3 Clique na guia Dimensões.

4 Para alterar a largura das arestas do polígono AEC, insira um novo valor para Largura da aresta.

5 Altere a justificação das arestas do polígono AEC conforme desejado:

Se você quiser…	Então …
exibir as arestas dentro do AEC Vértices do polígono	selecione Em para Justificar.
exibir as bordas centralizadas nos vértices do polígono AEC	selecione Centro para Justificar.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então …
exibir as arestas fora do AEC	selecione Out para Justify.
Vértices do polígono	

6 Clique em OK.

Mascarando objetos subjacentes com polígonos AEC

Use este procedimento para alterar um estilo de polígono AEC para mascarar um plano de fundo. Essa propriedade de estilo também determina se as marcas de quebra de máscara são exibidas corretamente em seus desenhos. Para obter mais informações sobre como trabalhar com marcas de quebra, consulte A ferramenta de anotação básica na página 3549.

1 Selecione um polígono AEC.

2 Clique na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Editar estilo .

3 Clique na guia Outro.

4 Selecione Usar máscara de fundo.

5 Clique em OK.

Todos os polígonos AEC deste estilo usam uma máscara de fundo no desenho atual.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de polígono AEC

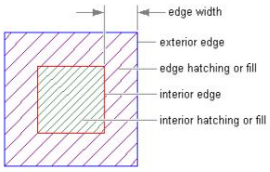
Na maioria dos casos, você deseja que a aparência dos polígonos AEC que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, você especifica as propriedades de exibição dos polígonos AEC em cada estilo de polígono AEC:

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes AEC Polygon

ÿ A hachura usada para os componentes do polígono AEC

Machine Translated by Google

Componentes do polígono AEC



Exibir componentes na visualização do modelo

Componente	Descrição
Borda interior	Borda interna do polígono AEC. **OBSERVAÇÃO** Quando as dimensões da aresta são definidas como 0, a aresta interna é a única aresta do polígono AEC.
Borda externa	Borda externa do Polígono AEC. **OBSERVAÇÃO** Quando as dimensões da borda são definidas como 0, a borda externa não é exibida no polígono AEC.
escotilha interior	Componente de hachura da parte interna do polígono AEC. **OBSERVAÇÃO** Quando as dimensões da borda são definidas como 0, a hachura interna é a única hachura do polígono AEC.
Escotilha de Borda	Componente de hachura da parte externa do polígono AEC. **OBSERVAÇÃO** Quando as dimensões da aresta são definidas como 0, a hachura da aresta não é exibida no polígono AEC.
Preenchimento interior	O componente de preenchimento da parte interna do polígono AEC. Este componente é exibido apenas em visualizações renderizadas. Certifique-se de que, para cada vista renderizada, você use os componentes Interior Fill e Edge Fill da representação de exibição do modelo ou os componentes Interior Fill e Edge Fill da True

Machine Translated by Google

Exibir componentes na visualização do modelo

Componente	Descrição
	Representação de exibição de cores. Se você usar ambas as representações de exibição simultaneamente, os preenchimentos serão desenhados um sobre o outro. Para obter informações detalhadas, consulte Definir as cores da representação de exibição True Color na página 1850.
Preenchimento de borda	O componente de preenchimento da parte externa do polígono AEC. Este componente é exibido apenas em visualizações renderizadas. Certifique-se de que, para cada vista renderizada, você use os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição do modelo ou os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição True Color. Se você usar ambas as representações de exibição simultaneamente, os preenchimentos serão desenhados um sobre o outro. Para obter informações detalhadas, consulte Definir as cores da representação de exibição True Color na página 1850. **OBSERVAÇÃO** Quando as dimensões da aresta forem definidas como 0, o preenchimento da aresta não é exibido em um polígono AEC renderizado.

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um polígono AEC Estilo

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição de um AEC Estilo do polígono:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

Machine Translated by Google

ÿ Escala de tipo de linha

ÿ Estilo de plotagem

Materiais não podem ser atribuídos a Polígonos AEC. Observe que você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual.
Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição do modelo e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura de um estilo de polígono AEC

Use este procedimento para especificar a hachura de um estilo de polígono AEC.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual as alterações devem aparecer, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Hachura.

8 Clique na configuração para Padrão.

9 Selecione o padrão de hachura: **Se**

desejar…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

DICA Os blocos de máscara não ocultam a representação True Color dos polígonos AEC, mas você pode usar a hachura para contornar isso. Use a representação de modelo do polígono AEC, defina a hachura como Sólido e selecione o True Color apropriado para a hachura.

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

Machine Translated by Google

13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você**

deseja...	**Então…**
orientar a eclosão para o AEC Polígono, independentemente do objeto rotação	selecione o objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione global.

14 Clique em OK duas vezes.

Definindo as cores da representação de exibição True Color

Use este procedimento para definir as cores do polígono AEC com representações de exibição True Color. Use a representação de exibição True Color para renderizações de alta resolução.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de não usar a representação de exibição True Color e a representação de exibição de modelo de um polígono AEC simultaneamente em uma exibição.
Os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição do modelo seriam desenhados sobre os componentes Preenchimento interior e Preenchimento de borda da representação de exibição True Color. É recomendável criar exibições separadas para exibição regular e renderizações True Color.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição True Color e selecione Estilo Sobrepor.

6 Se necessário, clique .

Machine Translated by Google

7 Especifique as propriedades de preenchimento:

Se você quiser…	Então…
um preenchimento True Color para a parte externa do polígono AEC	selecione Edge Fill e selecione uma cor para Edge Color ou clique em Other para escolha uma cor diferente.
um preenchimento True Color para a parte interna do polígono AEC	selecione Preenchimento interior e selecione uma cor para Cor interior ou clique em Outro para escolher uma cor diferente.

OBSERVAÇÃO Se as dimensões da aresta do polígono AEC forem definidas como 0, o preenchimento da aresta não será exibido.

8 Clique em OK duas vezes.

Anexar notas e arquivos a um estilo de polígono AEC

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de polígono AEC. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo AEC Polygon.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao polígono AEC, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

8 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em abrir. Clique OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
alterar o arquivo de referência	clique duas vezes no arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Feche o aplicativo quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Adicionando classificações a um estilo de polígono AEC

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de polígono AEC.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Estilos de polígonos AEC.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode selecionar um polígono AEC no desenho e clicar na guia AEC Polygon ÿ painel General ÿ Edit Style menu suspenso ÿ Estilos de polígono AEC .

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação estiver listada, nenhuma será aplicada aos estilos AEC Polygon.

Machine Translated by Google

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja aplicar ao estilo de polígono AEC atual.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

portas

24

Você pode adicionar muitos tipos diferentes de portas no AutoCAD Architecture. As portas podem ser ancoradas em paredes ou conjuntos de porta/janela.

portas

Você pode criar portas usando diferentes parâmetros de projeto para estilo, tamanho padrão, largura e altura, altura do limiar e altura do cabeçote. Você pode escolher estilos com formas de vidro que recebem padrões de muntins padrão e criar suas próprias formas de vidro personalizadas a partir de perfis.

O AutoCAD Architecture oferece estilos de portas prontos para uso. O estilo da porta determina as dimensões padrão das portas e o formato e tipo da porta:

ÿ A forma da porta determina a geometria do painel da porta, como retangular, meia volta e arco. Você também pode criar formas de porta personalizadas a partir de perfis.

ÿ O tipo de porta determina o número de painéis e o método de abertura da porta, como simples, dupla, dupla, bolsista, giratória e suspensa.

Você pode definir tamanhos padrão em um estilo de porta e, a seguir, selecionar o tamanho que deseja usar ao inserir a porta em um desenho.

Portas de Ancoragem

As portas podem ser ancoradas em locais específicos em paredes ou montagens de portas e janelas, de modo que, quando a montagem de parede ou porta e janela se mover ou mudar de tamanho, a localização da porta naquele objeto permaneça constante.

Machine Translated by Google

Dimensões da porta

Algumas dimensões da porta dependem da forma e do tipo especificados no estilo da porta.

Rise é a altura da parte superior da parte retangular de uma porta até o pico da abertura da porta para formas de porta gótica, arco e pico do pentágono.

Folha especifica o tamanho da porta para pares de tipos de porta Desigual, Desigual-Dhung e Oposta Desigual. Para obter mais informações sobre folha, consulte Propriedades da porta na página 1860.

Por Endcaps

As portas ancoradas em uma parede podem ter estilos de acabamento aplicados a elas.
As formas das tampas das aberturas na parede são definidas no estilo da parede e são uma propriedade da parede. Para obter informações sobre como definir um estilo de tampa de abertura em uma parede, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

Alinhamento Vertical de Portas

Você usa as configurações de alinhamento vertical para controlar a colocação da porta na parede, a localização do ponto de trabalho verticalmente na parede e como a porta responde a modificações na altura. Para determinar o ponto de trabalho na porta, use as configurações de soleira e altura da cabeça. Você pode colocar o ponto de trabalho no peitoril ou na cabeça. Por exemplo, se você especificar o alinhamento vertical como 0" e a altura da porta como 7'–0", a altura de abertura da porta será 7'–0".
Se você especificar a altura da porta como 6'–8", a soleira da porta permanecerá em 0" e a altura de abertura da porta se tornará 6'–8".

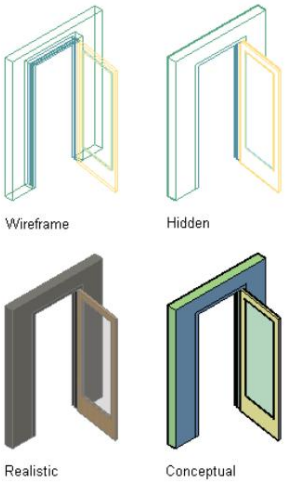
Para o ponto de trabalho do cabeçote da porta, se você especificar o alinhamento vertical como 7'–0" e a altura da porta como 7'–0", a altura de abertura da porta será 7–0". Se você especificar a altura da porta como 6'–8", o cabeçote da porta permanecerá em 7'–0" e a soleira da porta se tornará 4".

Materiais em Portas

Você pode atribuir materiais a uma porta. Os materiais são exibidos em visualizações de estrutura de arame e sombreamento de trabalho ou quando renderizados. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de uma porta, como o painel, o batente, a moldura ou uma inserção de vidro.

Machine Translated by Google

Portas em representações de estilo visual de estrutura de arame, ocultas, realistas e conceituais



O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para fins de projeto comuns, que contêm configurações para portas. Você pode usar os materiais predefinidos “como estão” ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais. Os estilos fornecidos com o software possuem materiais apropriados já atribuídos a eles. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de porta na página 1895.

Criando uma porta

Use este procedimento para adicionar uma porta ao desenho. Para obter informações sobre as propriedades das portas, consulte Propriedades da porta na página 1860.

Onde posso encontrar Ferramentas para Portas?

Em uma instalação padrão do AutoCAD Architecture nos EUA, você pode encontrar ferramentas de porta nos seguintes locais:

ÿ Paletas de ferramentas: grupo Paletas de ferramentas de design ÿ guia Design (ferramenta de porta padrão)

ÿ Paletas de ferramentas: grupo Paletas de ferramentas de design ÿ guia Portas

ÿ Navegador de conteúdo ÿ Catálogo de ferramentas de estoque ÿ Ferramentas de objetos arquitetônicos (ferramenta de porta padrão)

ÿ Navegador de conteúdo ÿ Catálogo de paletas de amostra ÿ Design ÿ Portas

Machine Translated by Google

ÿ Navegador de conteúdo ÿ Catálogo de ferramentas de design ÿ Portas e janelas ÿ Portas

Para obter informações sobre como localizar ferramentas no Navegador de conteúdo, consulte Procurando por Itens em um catálogo de ferramentas na página 163

Como posso criar Ferramentas de Porta?

Existem várias maneiras de criar ferramentas de porta no AutoCAD Architecture:

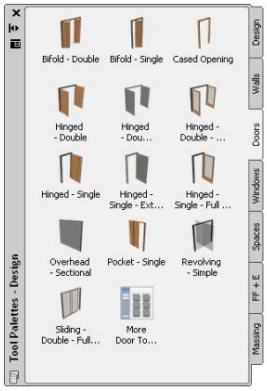
ÿ Criando uma ferramenta a partir de um objeto no desenho na página 100

ÿ Copiando uma ferramenta de uma paleta de ferramentas na página 101

ÿ Criando uma ferramenta do Gerenciador de estilo na página 101

ÿ Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter na página 103

Ferramentas de porta predefinidas



1 Selecione uma ferramenta de porta em uma paleta de ferramentas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Door menu suspenso ÿ Porta .

2 No desenho, selecione uma parede ou um conjunto de porta e janela no qual inserir a porta ou pressione *ENTER* para adicionar uma porta independente.

3 Especifique o ponto de inserção da porta.

Machine Translated by Google

Para ter total flexibilidade para definir o ponto de inserção, verifique o seguinte:

ÿ A configuração Posição ao longo da parede na paleta Propriedades está definida como Sem restrições.

ÿ A configuração OSNAP na barra de status está desativada.

Caso contrário, o ponto de inserção da porta será alinhado ao centro ou aos pontos finais da parede ou a qualquer um dos pontos OSNAP ativos.

Opções de linha de comando para facilitar a inserção

ÿ Insira **CY** (ciclo de medida para) uma ou duas vezes na linha de comando para alternar o ponto de inserção da porta de dobradiça (padrão) para centralizar e travar.

ÿ Insira **RE** (Ponto de referência ligado) para medir o ponto de inserção de uma porta em relação a um ponto especificado no desenho.

4 Continue adicionando portas e pressione *ENTER.*

Criando uma porta em uma montagem de porta e janela

Inserindo uma porta ou janela em um conjunto de porta e janela na página 1737.

Convertendo objetos em uma porta

Use este procedimento para converter um dos seguintes objetos em uma porta:

ÿ Montagem de portas e janelas

ÿ Janela

ÿ Abertura

Para obter informações sobre as propriedades que você pode definir, consulte Propriedades da porta na página 1860.

1 Selecione uma ferramenta de porta em uma paleta de ferramentas.

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Montagem de porta/janela, abertura, janela.

3 Selecione o conjunto de porta/janela, janela ou abertura para converter e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

4 Edite as propriedades da porta na paleta Propriedades, se necessário.

Propriedades da porta

As seguintes propriedades podem ser definidas para uma porta. Observe que algumas propriedades estão disponíveis apenas durante a adição de uma porta ou para ferramentas de porta.

Para obter informações sobre como usar essas propriedades para uma porta ou ferramenta de porta, consulte o seguinte:

ÿ Criando uma porta na página 1857

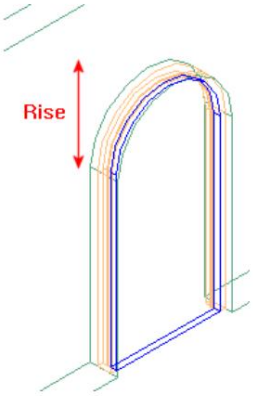
ÿ Alterando as propriedades da ferramenta na página 97

Propriedade	Descrição especial Doença		Como definir
Categoria geral			
Descrição		Descrição da porta definida pelo usuário. **OBSERVAÇÃO** Você pode adicionar um de inscrição a um objeto de porta ou a uma ferramenta de porta.	Clique no ícone de descrição e insira um texto descritivo.
Chave de camada/Camada substitui	Porta ferramentas apenas	Se você não quiser usar Clique no ícone para Camada a chave de atribuição de camada de porta ou Substituição de camada, especificada na chave de camada e selecione uma chave de camada ou estilo do desenho, você uma sobreposição de camada. A camada pode especificar uma chave de camada e as substituições agora estão disponíveis substituições de chave de camada para a ferramenta de porta de chave de todas as camadas. estilos.	
Camada	por ob	Quando você insere uma porta, a atribuição da camada de injeção é definida apenas/não pelo estilo de chave de camada usado para o desenho, ou pela porta na chave de camada e serção de camada substituições na ferramenta da porta. Você pode alterar a camada posteriormente com a propriedade Layer.	Clique na lista suspensa e selecione uma camada.

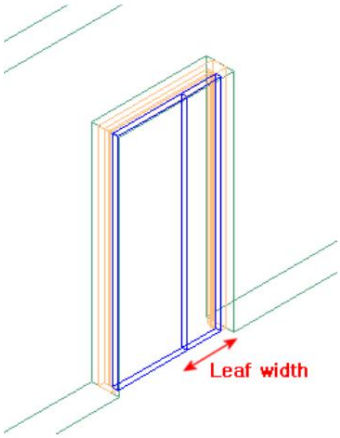
Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença	Como definir
Estilo	Especifica o estilo da porta. O estilo definido na ferramenta da porta é o padrão.	Clique na lista suspensa e selecione um estilo.
Localização do Estilo	Porta ferramentas apenas Especifica o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta ferramenta de porta.	Clique na lista suspensa e selecione um arquivo ou clique em Procurar para navegar até o arquivo que contém o estilo que deseja usar para esta ferramenta.
Espaços Delimitados	Define se esta porta pode ser usado como um limite ao gerar espaços associativos. Esta configuração é relevante apenas para portas independentes. **OBSERVAÇÃO** Se uma porta, janela ou abertura estiver ancorada em uma parede, a configuração Bound Spaces da parede também será usada para a abertura. Para informações sobre o associado ive espaços, consulte Gerando Espaços associativos na página 2904.	Clique na lista suspensa e selecione uma configuração. **Opções** ÿ Por estilo (padrão): é usada a configuração Espaços delimitados definida no estilo da porta. ÿ Sim: esta porta pode ser usado como um objeto de limite para espaços associativos. ÿ Não: esta porta pode não ser usado como um objeto de limite para espaços associativos.
Dimensões Gato egoria		
Tamanhos padrão	No estilo da porta, você pode definir um número de estandes tamanhos de ard. Ao adicionar uma porta, você pode selecionar um dos tamanhos disponíveis, consulte os tamanhos predefinidos.	Clique na lista suspensa e selecione um suporte tamanho do ar. Se nenhum padrão Especificando o padrão

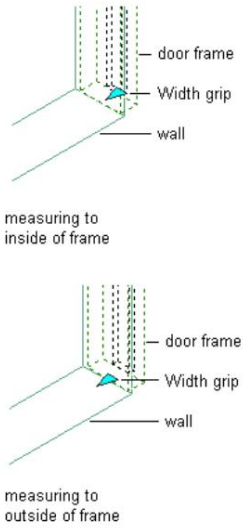
Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença		Como definir
			Tamanhos de um estilo de porta na página 1889
Ascender	disponível apenas para Gótico, Arco, e Pico porta do pentágono formas	Especifica a altura de um topo pontiagudo ou arqueado da porta **Ilustração** 	Insira um valor para Aumento ou clique para escolher pontos na tela para especificar a elevação.

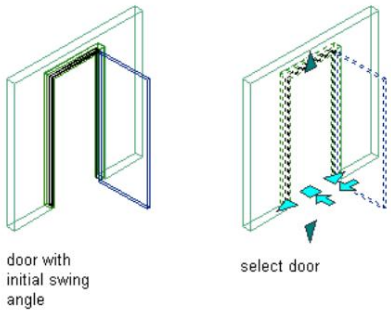
Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença		Como definir
Largura da folha	Desigual, Desigual Droga, e un até Somente tipos de portas opostas	Determina a largura de o painel da porta em um tipo de porta desigual **Ilustração** 	Insira um valor para Folha largura ou clique para em pontos de seleção na tela para especificar a folha.
Largura altura		Se nenhum tamanho padrão tiver foi definido na porta estilo ou deseja usar um tamanho diferente, você pode editar a largura e a altura da porta.	
Medir para		Especifica se a largura e a altura da porta são medidas no interior da a moldura da porta ou fora lado. Quando uma porta é medida urado para fora do quadro é menor pelo valor que é deduzido para o quadro.	Clique na lista suspensa e selecione Dentro de Moldura ou Fora de Quadro.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença	Como definir
	Ilustração  	
Ângulo de giro	Permite determinar em que ângulo de abertura a porta será exibida. **Ângulo de abertura e propriedades de exibição** O ângulo de abertura também pode ser determinado nas propriedades de exibição do modelo de porta. As configurações no estilo substituem a configuração das propriedades. Para obter mais informações, consulte Especificando a porcentagem de abertura para representações de exibição em uma porta na página 1906.	Insira um valor.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença	Como definir
	Ilustração	
		
Categoria de localização		
Posição ao longo da parede	Apenas durante a adição de uma porta/paredes ancoradas	Especifica o ponto de inserção da porta em relação ao parede ou porta/janela como montagem. Você tem as seguintes opções: ÿ Sem restrições: você pode colocar a porta em qualquer lugar da parede. **OBSERVAÇÃO** Isso funcionará apenas se o Osnap estiver desligado, caso contrário, a porta se encaixará nos pontos da parede.	Clique na lista suspensa e selecione Uncon tenso ou Offset/Cen ter.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença		Como definir
		ÿ Deslocamento/Centro: permite colocar a porta no centro na parede, ou em um deslocamento especificado da extremidade da parede.	
Deslocamento Automático	Apenas durante a adição de um ancorado porta	Especifica o deslocamento da extremidade da parede durante a inserção se você tiver escolhido Off set/Center for Position ao longo da parede	Insira um valor para Automático Deslocamento automático ou clique em para selecionar pontos na tela para especificar o deslocamento.
Alinhamento vertical	ancorado portas apenas	Permite especificar se a altura vertical da porta deve ser medida até a porta soleira ou no cabeçote da porta.	Clique na lista suspensa e selecione Limite ou Cabeça.
Cabeça Altura/limiar Altura	ancorado portas apenas	Dependendo do alinhamento vertical escolhido, você pode modificar a altura do cabeçote ou a altura da soleira da porta. Por exemplo, se você deseja criar um limite elevado, selecione Limite para alinhamento vertical e insira a elevação de o limiar abaixo Altura limite.	Insira um valor para Cabeça Altura ou Limiar altura ou clique em para pontos de seleção na tela para especificar a altura.
Âncora	ancorado portas apenas/não disponível para porta ferramentas	A planilha âncora permite você muda a posição e a rotação da porta em relação à parede é ancorado em.	Clique no trabalho de âncora planilha e insira os valores desejados lá.

Mais Informações

ÿ Usando âncoras para Troque o Hori

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição especial Doença		Como definir
			Posição horizontal de um Porta na página 1872 ý Usando âncoras para Alterar a Vertical Posição de uma porta na página 1874 ý Usando âncoras para Alterar a posição de uma porta dentro de um Parede na página 1875 ý Alterando a orientação de uma porta para uma parede na página 1877
Informações Adicionais ação	mais livre fechando portas apenas/não disponível para porta ferramentas	As informações adicionais	Clique no botão Adicional planilha permite que você altere a planilha de formação, a posição de aa freestand- e entre na porta desejada em relação ao WCS ou UCS. valores lá. Para mais informações, consulte Alterar a localização de uma porta independente na página 1878.
Categoria Endcaps			
Fechamento de abertura	ancorado portas ligada à parede. para porta ferramentas	Permite definir um estilo de capota para a porta onde apenas/não está disponível Para obter mais informações, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.	Clique na lista suspensa e selecione um estilo de acabamento. Se você selecionar Por estilo de parede, as tampas de parede serão usadas.

Editando portas

Você pode editar portas em seu desenho com diferentes ferramentas e métodos.

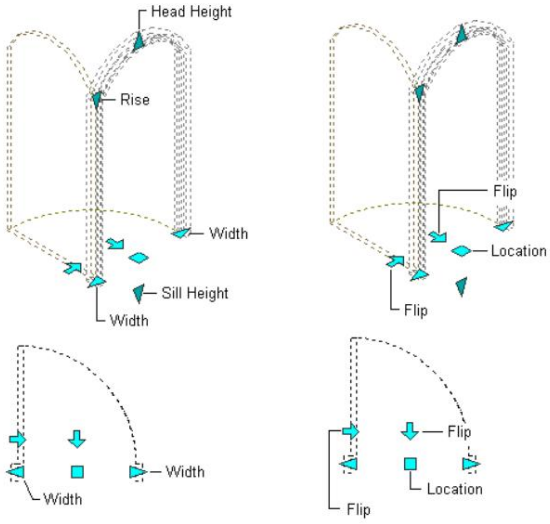
Machine Translated by Google

Usando alças para editar portas

Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça.

Quando este recurso está ativo (clique na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

Você pode usar as seguintes alças para modificar portas:



Pegada	Descrição
(Largura)	Permite alterar a largura de uma porta **NOTA** Inicialmente o puxador é configurado para restringir o dimensionamento a um dos valores padrão na página 1889 definidos para o estilo da porta. A tecla *CTRL* atua como uma alternância entre tamanho padrão e personalizado.

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição
	Informações adicionais Uma série de marcas indica os tamanhos padrão para a dimensão selecionada. À medida que você move a alça, ela se ajusta a cada marca de escala e exibe a medida nessa marca. O tamanho e a cor das marcas de alça indicam se a definição de um valor padrão para a dimensão resultará em um tamanho de porta padrão. Por exemplo, se a altura da porta for definida para um valor não padrão, mesmo que você defina a largura da porta para um valor padrão para o estilo dessa porta, a porta ainda não terá um tamanho padrão. Marcas longas em cinza indicam que um tamanho padrão é possível; marcas vermelhas curtas indicam que outra dimensão já está definida para um valor não padrão.
(Altura)	Permite alterar a Altura de uma porta
(Localização)	Permite mover uma porta dentro de uma parede **Mais opções para mover uma porta** ÿ Movendo uma porta ao longo de uma parede na página 1870 ÿ Movendo uma porta dentro de uma parede na página 1871 ÿ Movendo uma porta para uma parede diferente na página 1877 ÿ Liberando uma porta de uma parede na página 1877

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição
(dobradiça giratória)	Permite alterar o lado da dobradiça do porta
(Flip Swing Direção)	Permite alterar a direção de giro da porta
	Ascender Elevação se aplica às formas de porta do Pico do Pentágono, Arco e Gótica. Para obter mais informações, consulte Especificando as regras de design de um estilo de porta na página 1888.

Mover uma porta ao longo de uma parede

Use este procedimento para alterar a localização de uma ou mais portas ao longo de uma parede deslocando as portas de um local de referência.

Esse recurso é útil quando você deseja posicionar uma porta a uma distância especificada de outro objeto. Por exemplo, você pode querer especificar uma distância exata entre uma série de portas ao longo de uma parede.

1 Selecione as portas que deseja mover.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Reposicionar ao longo da parede .

Um marcador indica a localização atual dentro da abertura: batente esquerdo, centro da porta ou batente direito.

3 Especifique como medir o deslocamento:

Se desejar…	Então…
medir o deslocamento de o centro da porta	selecione um ponto próximo ao centro da porta.
medir o deslocamento de o batente esquerdo ou direito	selecione um ponto no batente da porta a partir do qual deseja medir.

4 Selecione um ponto para medir (o ponto de referência).

Machine Translated by Google

5 Especifique a distância entre os pontos selecionados: **Se desejar…**

	Então…
mover a porta para a referência apontar	digite 0.
mover a porta por uma distância especificada do ponto de referência	insira um valor para a distância de deslocamento.
especificar a distância como uma medida entre dois pontos, como a distância entre os centros de duas portas corretamente posicionadas	selecione os dois pontos medindo a distância.

Mover uma porta dentro de uma parede

Use este procedimento para mover uma ou mais portas dentro de uma parede deslocando as portas de um local de referência.

Esse recurso permite alinhar portas dentro da espessura de uma parede. Você pode definir uma distância de deslocamento de qualquer ponto dentro de uma parede ou centralizar as portas entre as faces de uma parede. Você pode selecionar portas, janelas ou aberturas e reposicioná-las ao mesmo tempo. Se você selecionar mais de um objeto, poderá selecionar apenas um lado para compensar.

1 Selecione as portas que deseja mover.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Reposicionar dentro da parede .

Um marcador indica a localização atual dentro da abertura. Pode ser o centro da moldura, a face interna da moldura ou a face externa da moldura.

3 Especifique como medir o deslocamento:

Se desejar…	**Então…**
centrar as portas entre as faces da parede	selecione um ponto próximo ao centro do batente da porta.
deslocar as portas do interior ou exterior faz	selecione um ponto no lado da face a partir do qual deseja medir.

Machine Translated by Google

4 Selecione um ponto para medir.

5 Especifique a distância de deslocamento do ponto selecionado:

Se você quiser…	Então…
centrar as portas entre as faces da parede	use o osnap Midpoint para selecionar o ponto médio da extremidade da parede.
mover as portas para a referência apontar	digite 0.
mover as portas por uma distância especificada	insira um valor para a distância de deslocamento.
especificar a distância como uma medida entre dois pontos	selecione os dois pontos medindo a distância.

Usando âncoras para mudar portas

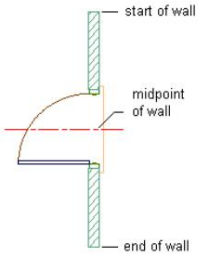
Você pode usar âncoras para alterar a posição e a orientação de uma porta.

Usando âncoras para alterar a posição horizontal de uma porta

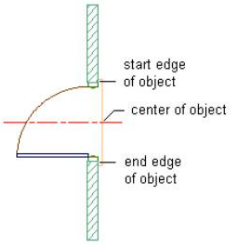
Use este procedimento para alterar a posição horizontal das portas ao longo de uma parede na qual as portas estão ancoradas.

Machine Translated by Google

Posição da porta ao longo dos parâmetros do eixo X



x-axis wall parameters



x-axis door parameters

1 Selecione a porta que deseja alterar.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

3 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *X* : **Se**

desejar...	**Então…**
use o início da parede como seu ponto de referência	em Posição ao longo (X), selecione Início da parede (curva) para De.
use o ponto médio da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (X), selecione Ponto médio da parede (curva) para De.
use o final da parede como seu ponto de referência	em Posição ao longo (X), selecione Fim da parede (curva) para De.

4 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o portas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

Machine Translated by Google

5 Selecione a posição das portas para medir: **Então…**

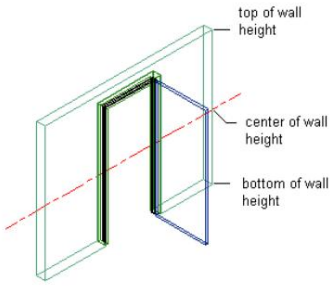
Se você quiser…	
meça até a borda inicial das portas	selecione Start Edge of object para To.
meça até o centro das portas, selecione Centro do objeto para Para.	
meça até a borda final das portas	selecione End Edge of object para To.

6 Clique em OK.

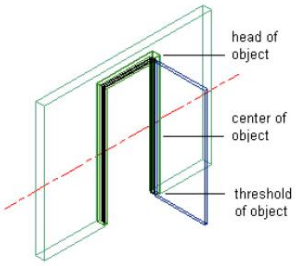
Usando âncoras para alterar a posição vertical de uma porta

Use este procedimento para alterar a posição vertical das portas em uma parede na qual as portas estão ancoradas.

Posição da porta ao longo dos parâmetros do eixo Z



z-axis wall parameters



z-axis door parameters

1 Selecione a porta que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

3 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Z* : **Se**

desejar...	**Então…**
use a parte inferior da altura da parede como ponto de referência	selecione a altura da parte inferior da parede (curva) para De.
use o centro da altura da parede como ponto de referência	selecione Altura do centro da parede (curva) para De.
use o topo da altura da parede como ponto de referência	selecione a altura do topo da parede (curva) para De.

4 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o portas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

5 Selecione a posição das portas para medir para:

Se você quiser…	**Então…**
medida até a parte inferior das portas	selecione Limite (inferior) do objeto para Para.
meça até o centro das portas,	selecione Centro do objeto para Para.
medida até o topo das portas	selecione Head (Top) of object para To.

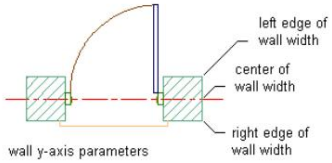
6 Clique em OK.

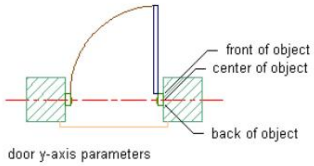
Usando âncoras para mudar a posição de uma porta dentro de uma parede

Use este procedimento para alterar a posição das portas horizontalmente dentro de uma parede na qual as portas estão ancoradas.

Machine Translated by Google

Posição da porta ao longo dos parâmetros do eixo Y





1 Selecione a porta que deseja alterar.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

3 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Y* : **Se**

desejar...	**Então…**
use a borda esquerda da parede como ponto de referência	selecione a largura da borda esquerda da parede (curva) para De.
use o centro da parede como ponto de referência	selecione Centro da largura da parede (curva) para De.
use a borda direita da parede como ponto de referência	selecione a borda direita da largura da parede (curva) para De.

4 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o portas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

5 Selecione a posição das portas para medir: **Então…**

Se você quiser…	
meça até a frente das portas	selecione Frente para Para.
meça até o centro das portas, selecione Centro para To.	
meça a parte de trás das portas	selecione Voltar para Para.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

Mudando a orientação de uma porta para uma parede

Use este procedimento para alterar a orientação vertical das portas em uma parede na qual as portas estão ancoradas.

1 Selecione as portas que deseja alterar.

2 Clique na guia Porta ÿ Painel âncora ÿ Configurações **3** .

Insira os ângulos de rotação *X* e *Z* das portas.

4 Indique se deseja inverter o sentido de rotação das portas nos eixos X, Y e *Z :* **Se desejar…**

	Então…
inverta a direção em que as portas se abrem,	selecione Flip X.
para	
inverter o lado da parede o	selecione Inverter Y.
portas abertas para	
inverta a parte superior e inferior das portas	Flip Z. selecionadas

5 Clique em OK.

Mover uma porta para uma parede diferente

Use este procedimento para mover uma porta de uma parede para outra.

1 Selecione a porta que deseja mover.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Definir .

3 Selecione a parede para a qual mover a porta.

Soltando uma porta de uma parede

Use este procedimento para liberar as portas da parede na qual estão ancoradas.

ÿ Selecione as portas que deseja liberar.

Machine Translated by Google

ÿ Clique na guia Porta ÿ painel Âncora ÿ Liberar .

Alterar a localização de uma porta independente

Use este procedimento para realocar uma porta independente alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A porta também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da porta são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação da porta alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a porta em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar sistemas de coordenadas mundiais e do usuário em 3D” na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na porta que deseja mover.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização

e clique ao lado de Informações Adicionais.

3 Na caixa de diálogo Localização, especifique a localização da porta: **Se**

você deseja...	**Então…**
mudar a porta	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a porta no plano *XY*	faça a normal da porta paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a porta no plano *YZ*	tornar a normal da porta paralela ao eixo *X :* em Normal, digite **1** para X e digite **0** para Y e Z.
localize a porta no plano *XZ*	faça a normal da porta paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
mudar a rotação da porta	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

Machine Translated by Google

4 Clique em OK.

Centralizar uma porta usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para centralizar uma porta em um eixo especificado ou entre quaisquer dois pontos especificados.

1 Selecione a porta para o centro.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Modificar ÿ Centro .

3 Selecione uma linha de eixo existente na qual centralizar a porta ou pressione *ENTER* e então especifique dois pontos entre os quais centralizar a porta.

Criar uma matriz de portas usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para criar uma matriz de portas idênticas ao longo de uma parede.

1 Selecione a porta para array.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Modificar ÿ Matriz .

3 Selecione uma borda para iniciar a matriz que seja perpendicular ao eixo da matriz e arraste ao longo de sua parede na direção da matriz. Siga um destes procedimentos:

ÿ Deslocamento: inicie a matriz de portas a uma distância de deslocamento especificada do borda.

ÿ Distância livre: especifique uma distância livre entre cada matriz porta.

ÿ Pick Array Distance: especifique uma distância entre portas arranjadas.

ÿ Inserir contagem: especifique o número de portas a serem exibidas no variedade.

Como alternativa, você pode pressionar *ENTER* e especificar dois pontos entre os quais posicionar a porta.

Reposicionando uma porta com ferramentas de modificação

Use este procedimento para reposicionar uma porta.

1 Selecione a porta para reposicionar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Porta ÿ painel Modificar ÿ Reposicionar de .

3 Selecione uma aresta de parede existente a partir da qual reposicionar a porta ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

Espaçamento uniforme de portas com ferramentas de modificação

Use este procedimento para espaçar portas uniformemente ao longo de uma parede.

1 Selecione a porta para espaçar uniformemente.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Modificar ÿ Espaçar uniformemente .

3 Selecione uma aresta como o eixo ao longo do qual espaçar todas as portas uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta.

Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais as portas serão espaçadas uniformemente umas das outras.

Propriedades de exibição de portas

As propriedades de exibição de uma porta determinam como a porta aparece no desenho.
Eles são diferentes das propriedades do objeto de porta (Propriedades da porta na página 1860), que descrevem as características reais das portas, como a direção da abertura da porta ou a largura da porta. As propriedades de exibição descrevem como os objetos de porta são exibidos no desenho, como plano de corte e configurações de camada, cor e tipo de linha.

As propriedades de exibição geralmente dependem de uma visualização específica; por exemplo, a abertura da porta e o símbolo da soleira aparecem apenas em vistas de planta.

As propriedades de exibição de uma porta podem ser definidas em 3 níveis diferentes:

ÿ para um objeto individual

ÿ para o estilo de objeto

ÿ globalmente para todos os objetos do tipo (configurações padrão de desenho)

O que acontece quando eu mudo a fonte de exibição?

Quando você altera a fonte de exibição das configurações padrão de estilo ou desenho para o objeto, quaisquer alterações feitas na exibição não são mais propagadas para as configurações padrão de estilo ou desenho. O objeto ficará inconsistente com os outros objetos inseridos com esta ferramenta.

Machine Translated by Google

Quando você altera as configurações de exibição do objeto para o estilo de porta ou o padrão de desenho, quaisquer substituições feitas serão substituídas pelo estilo ou padrões de desenho.

Para alterar as propriedades de exibição de uma porta

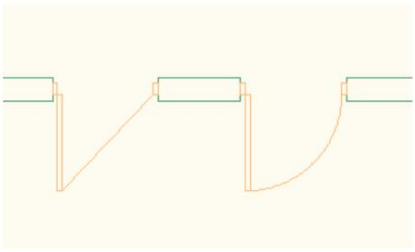
1 Clique duas vezes na porta que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

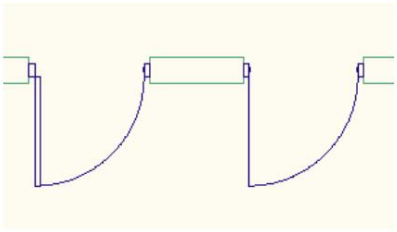
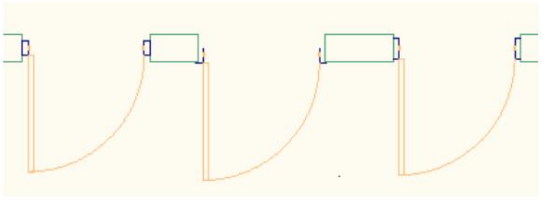
3 Altere as propriedades de exibição conforme necessário:

Descrição da propriedade de exibição	**Como definir**
Componente de exibição Permite selecionar componentes de objetos individuais para edição. Se nenhum componente for selecionado, a alteração se aplica a toda a porta.	Selecione *NENHUM* no lista suspensa. Isso permite que você faça uma alteração no porta inteira.
Exibição controlada por Exibe a fonte de exibição atualmente selecionada. **Opções** ÿ Este objeto: as propriedades de exibição são usadas apenas para este objeto. ÿ Estilo da porta: as propriedades de exibição vêm do estilo da porta na página 1884 ÿ Configurações padrão de desenho: as propriedades de exibição vêm das configurações globais de desenho na página 201.	
Representação de exibição Mostra quais representações de exibição estão Selecione a representação de exibição ativa na vista de desenho atual. Múltiplas ções nas quais você deseja exibir representações podem ser ativadas. Para alterar um exemplo de propriedade de exibição na visualização Plan, plano e limite no menu suspenso. as representações de exibição do plano de símbolos são vis- Se a lista estiver esmaecida, o ible. view tem apenas uma representação de exibição associada.	
Use o plano de corte do objeto contido quando ancorado (somente vistas de planta) Especifica se uma porta selecionada usará o plano de corte da parede ou montagem de porta/janela à qual está ancorada	Selecione Sim ou Não no menu suspenso.

Machine Translated by Google

Exibir descrição da propriedade		Como definir
Balanço Reto (Plano Apenas visualizações)	Especifica se a abertura de uma porta selecionada deve ser exibida como uma linha reta na representação de exibição atual. **Ilustração** **Balanço reto (esquerda) e curvo (direita)** 	Selecione Sim ou Não no menu suspenso.
Substituir Balanço Ângulo/Ângulo de giro (Somente vistas de planta e elevação)	Permite definir uma substituição para o ângulo de giro que foi definido nas Propriedades da porta na página 1860.	Para Override Swing angle, selecione Yes. Em seguida, insira um ângulo de porta em Ângulo de giro.
Exibição de bloco personalizado	Blocos personalizados são blocos do AutoCAD que você pode adicionar a uma representação de exibição específica de uma porta, como uma maçaneta ou um painel personalizado. Nesta planilha, você pode adicionar na página 1902, exibir a página 1901, desabilitar na página 1904 ou re ção. mover na 1905 blocos personalizados da porta.	Clique no Dis de bloco personalizado planilha de reprodução ( ) e adicione blocos à porta no representação selecionada editar na página
Limite de Dimensões sões (somente Plano Limiar)	Permite especificar a profundidade e a extensão da exibição do limite.	Clique no Dimen Threshold planilha de sões ( ) e adicione valores para profundidade e extensão.
Símbolo de Limite (Símbolo de Limiar Somente plano)	Permite definir um símbolo de Limiar.	Clique na planilha Símbolo ( ) e selecione um dos símbolos disponíveis - Heel, Passthrough, Threshold ou no - na lista.

Machine Translated by Google

Exibir descrição da propriedade		Como definir
Muntins (elevação e vista do modelo)	Os muntins da porta são membros secundários da estrutura que sustentam várias luzes no vidro da porta. O AutoCAD Architecture fornece uma maneira fácil de criar muntins com diferentes padrões de layout. Esta planilha permite adicionar, editar, desabilitar ou remover muntins de uma porta.	Clique na planilha Muntins ( ) e adicione ou remova muntins. Para informações detalhadas ção, consulte Criando Muntins em um estilo de porta na página 1909.
Entrega reversa (somente visualizações El-??evation)		Clique na lista suspensa e selecione Sim ou Não.
Painel de linha única (Apenas visualização de alto detalhe do plano)	Permite exibir o painel da porta como uma única linha **Ilustração** **Painel de porta de linha única (à direita)** 	Clique na lista suspensa e selecione Sim ou Não.
Quadro de Exibição (Plano Alto detalhe apenas)	Permite exibir a moldura da porta com diferentes representações no Plano Alto Detalhe **Ilustração** 	Clique na planilha de exibição de quadro e selecione a representação de quadro desejada lá.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma porta

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma porta. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma porta.

1 Clique duas vezes na porta à qual deseja anexar notas ou arquivos.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e siga um destes procedimentos: **Se você deseja...**

	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Estilos de porta

Um estilo de porta é um grupo de propriedades atribuídas a uma porta que determina a aparência e as características da porta.

Você pode usar estilos de porta para representar tipos de porta padrão para trabalhos e desenhos específicos ou para seus padrões de escritório. Quando você cria ou modifica um estilo de porta, as portas que usam o estilo têm as configurações e características do estilo.

Machine Translated by Google

Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm estilos de porta para muitas portas típicas. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

Criando ferramentas a partir de estilos de porta

Para criar uma ferramenta de porta a partir de qualquer estilo de porta, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode especificar configurações padrão para portas criadas com essa ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta no gerenciador de estilos na página 101.

Gerenciando Estilos de Porta

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos de portas, acesse o Gerenciador de estilos. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de porta

Use este procedimento para criar um estilo de porta.

Você pode criar um estilo com propriedades de estilo padrão ou pode criar um estilo copiando um existente. Depois de criar o estilo, edite suas propriedades para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

3 Crie um estilo de porta:

Se você quiser…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de porta e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de porta que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de porta e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades do seu novo estilo de porta:

Se você quiser...	**Então…**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
alterar as propriedades de dimensão do estilo	consulte Especificando as dimensões de um estilo de porta na página 1887.
alterar as regras de design do estilo	consulte Especificando as regras de design de um estilo de porta na página 1888.
alterar os tamanhos de porta padrão do estilo	consulte Especificando os tamanhos padrão de um estilo de porta na página 1889.
atribuir materiais aos componentes do estilo da porta	consulte Atribuindo materiais a um estilo de porta na página 1897 e Ativando materiais para um estilo de porta na página 1900.
adicionar classificações a um estilo de porta	consulte Adicionando classificações a um estilo de porta na página 1898.
especificar as propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de porta na página 1899.
alterar a aparência dos componentes de exibição do estilo	consulte Alterando a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.
adicionar componentes ao estilo	consulte Adicionando componentes a um estilo de porta na página 1902.
remover componentes do estilo	consulte Removendo componentes personalizados de um estilo de porta na página 1905.
desativar componentes no estilo	consulte Desativando componentes personalizados em um estilo de porta na página 1904.
exibir um balanço de porta reta do estilo	consulte Exibindo uma abertura de porta reta na página 1905.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
substituir a porcentagem de abertura no estilo	consulte Especificando a idade da porcentagem de abertura para representações de exibição em uma porta na página 1906.
alterar o limite no estilo	consulte Alterando a soleira da porta em um estilo de porta na página 1906.
adicione muntins ao estilo	consulte Criando Muntins em um estilo de porta na página 1909.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de porta na página 1908.

6 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de porta, arraste o estilo de o Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta a partir do gerenciador de estilos na página 101.

7 Clique em OK.

Especificando as dimensões de um estilo de porta

Use este procedimento para alterar as dimensões padrão de um estilo de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

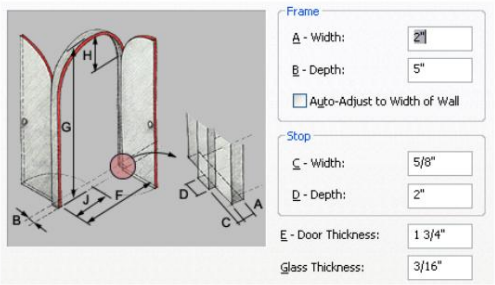
OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Dimensões.

Machine Translated by Google

Alterando as dimensões do estilo da porta



5 Altere os valores das dimensões: **Se**

você quiser…	**Então…**
alterar a largura e a profundidade do quadro	em Quadro, insira valores para Largura e Profundidade.
definir a largura do quadro para a parede grossura	em Moldura, selecione Ajuste automático à largura da parede.
alterar as dimensões da parada	em Parar, insira valores para Largura e Profundidade.
mudar a espessura da porta	insira um valor para Espessura da porta.
alterar a espessura do vidro	insira um valor para Espessura do vidro.

6 Clique em OK.

Especificando as regras de design de um estilo de porta

Use este procedimento para especificar a forma e o tipo de porta para um estilo de porta.

As formas das portas são denominadas descrições geométricas de uma porta. Você pode selecionar formas de porta predefinidas e personalizadas ou criar sua própria forma a partir de perfis.
Para obter mais informações, consulte Criando uma forma de porta personalizada na página 1890.

O tipo de porta descreve o tipo de abertura da porta, como bifold ou bolso.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Regras de design.

5 Selecione um formato de porta:

Se você quiser…	**Então…**
usar uma forma de porta predefinida	em Forma, clique em Predefinido e selecione uma forma.
use uma forma de porta personalizada	em Forma, clique em Usar perfil e selecione um perfil.

6 Selecione um tipo de porta.

7 Clique em OK.

Especificando os tamanhos padrão de um estilo de porta

Use este procedimento para criar tamanhos de porta padrão em um estilo de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Tamanhos padrão e adicione, altere ou remova valores:

Se você quiser…	**Então…**
criar tamanhos padrão	clique em Adicionar . Abaixo do padrão Tamanhos, insira valores para Descrição, Largura, Altura, Elevação e Folha.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mudar um tamanho	selecione o tamanho e clique em . Editar Insira novos valores para Largura, Altura, Elevação e Folha.
excluir um tamanho	selecione um tamanho e clique em Remover .

A descrição pode ser usada para identificar tamanhos de porta padrão em tabelas de portas. Por exemplo, você pode especificar o tamanho de um fabricante ou o código do modelo para Descrição.

Rise está disponível para as formas de porta Arch, Gothic e Peak Pentagon. Folha controla a largura dos tipos de portas Uneven, Uneven-Dhung e Uneven-Opposing. Para obter mais informações sobre tipos e formas de portas, consulte Especificando as regras de design de um estilo de porta na página 1888.

5 Clique em OK.

Criando uma forma de porta personalizada

Use este procedimento para criar um perfil que pode ser usado para definir uma forma de porta personalizada em um estilo de porta. Para criar uma forma de porta personalizada que inclua vidros, consulte Criando um vazio para porta Muntins na página 1912.

1 Desenhe uma polilinha fechada na forma desejada.

2 Selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Perfil Definição.

3 Especifique o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção não é usado para portas.

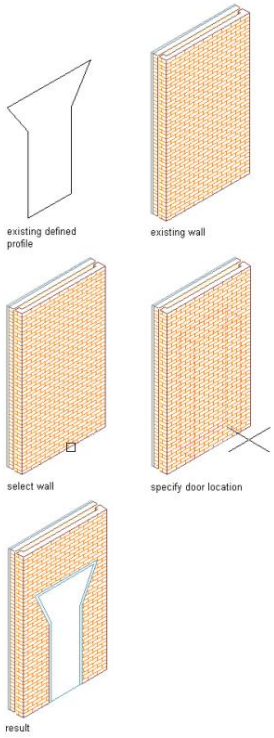
4 Digite **n** (Novo).

5 Digite um nome para o perfil e clique em OK.

Machine Translated by Google

Substituindo a forma da porta em um estilo de porta

Use este procedimento para substituir uma forma predefinida em um estilo de porta por uma forma personalizada criada a partir de um perfil.



1 Selecione uma porta que use o estilo que deseja modificar.

2 Clique na guia Porta ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil .

3 Especifique o perfil a ser usado para a forma personalizada:

Se você quiser…	Então…
usar uma forma de porta predefinida	selecione um perfil para Definição de Perfil, e clique em OK. Para informações sobre criar um perfil, consulte Criando uma forma de porta personalizada na página 1890.
use uma forma de porta predefinida, mas modifique-a	selecione um perfil para Definição de Perfil, selecione Continuar Editando e clique em OK. Para obter informações sobre modificar

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Para definir a forma, consulte Editando a geometria de um estilo de porta na página 1892.
criar uma forma personalizada	selecione Começar do zero para Perfil Definição, insira um nome para o novo perfil e clique em OK. Para obter informações sobre como modificar a forma padrão, consulte Editando a geometria de um estilo de porta na página 1892.

Editando a geometria de um estilo de porta

Use este procedimento para editar a geometria do perfil usado para definir um estilo de porta. Você também pode adicionar um perfil a um estilo de porta que atualmente não usa um perfil para definir sua forma.

1 Adicione uma porta que tenha o estilo que deseja alterar.

2 Adicione ou edite um

perfil: **Se desejar…**	**Então…**
adicionar um perfil existente ao estilo	selecione a porta e clique na guia Porta ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil . Selecione o nome do perfil e clique em OK.
adicionar e um perfil existente ao estilo e editá-lo imediatamente	selecione a porta e clique na guia Porta ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil . Selecione o nome do perfil, clique em Continuar editando e, em seguida, clique em OK.
criar um perfil e adicioná-lo ao estilo	selecione a porta e clique na guia Porta ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil . Selecione Começar do zero para Definição de perfil, insira um nome para o novo perfil e clique em OK. Um perfil retangular é criado para você

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	para editar para definir a geometria necessária.
editar o perfil existente para o estilo	selecione a porta e clique na guia Porta ÿ painel Perfil ÿ Editar no local .

3 Se você receber uma mensagem informando que o perfil não foi desenhado no tamanho certo, clique em Sim.

A área da porta definida pelo perfil é selecionada no desenho.

4 NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se os comandos de edição que você deseja usar não estiverem disponíveis, selecione o perfil novamente.

Edite o perfil conforme necessário:

Se você quiser…	Então…
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use alças de aresta ou vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário. Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A beira

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	A alça para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da aresta depois de ter sido convertido em um arco.
adicionar vértices ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para a edição Add Vertex modo. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover vértices do perfil	selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para mudar para a edição Remover modo. Mova o cursor para fora do se vértice selecionado e clique.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Substituir Toque no . Selecione anel para substituir e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
adicionar um anel ao perfil	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar . Selecione os geometria de anel para definir o anel. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
remover um anel do perfil	clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remover Toque no . Selecione anel para remover e pressione *DIGITAR*.

Machine Translated by Google

5 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar…	**Então…**
restaurar o perfil à sua forma original	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salvar as alterações no perfil atual	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . O estilo de porta usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.
salve as alterações em uma nova definição de perfil	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como . Digite um nome para a nova definição de perfil e clique em OK. A porta usa o novo perfil para definir sua geometria. Todas as portas deste estilo são atualizadas com a nova geometria. Outros estilos ou objetos que usam o perfil original não são afetados.

Sobre componentes e materiais de exibição de porta

Um objeto de porta consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Você atribui um material a cada componente de exibição da porta. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura e um material de vidro à inserção de vidro.
Você atribui materiais a componentes de porta em cada representação de exibição na qual os materiais devem ser usados.

Para usar as propriedades de exibição do objeto de porta ou estilo de porta, em vez de usar propriedades de exibição de material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição da porta ou estilo de porta.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Hachura de superfície

Machine Translated by Google

de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e suas descrições, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

A tabela a seguir lista os componentes de porta que podem ser exibidos usando materiais atribuídos a eles e identifica o componente de material de cada um.

Componente da porta	Componente de material
Planeje, planeje alto detalhe, refletido	
Painel da porta	Linha de trabalho
Quadro	Linha de trabalho
Parar	Linha de trabalho
Detalhe baixo do plano	
Painel	Linha de trabalho
Modelo	
Painel da porta	Corpo 3D
Quadro	Corpo 3D
Parar	Corpo 3D
Vidro	Corpo 3D
Elevação	
Painel da porta	Trabalho de linha de seção/elevação 2D
Quadro	Trabalho de linha de seção/elevação 2D
Parar	Trabalho de linha de seção/elevação 2D
Vidro	Trabalho de linha de seção/elevação 2D

Machine Translated by Google

Atribuir materiais a um estilo de porta

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de porta. Os componentes usam as propriedades de exibição do material. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de porta na página 1895.

Você pode especificar os materiais usados para exibir os seguintes componentes de um estilo de porta:

ÿ Quadro

ÿ Parar

ÿ Painel

ÿ Vidro

ÿ Magro

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de porta, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de porta conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de porta na página 1899.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

---

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

Machine Translated by Google

10 Clique no componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas se aplicam a todos os objetos atribuídos ao material.

---

11 Clique em OK.

Adicionando classificações a um estilo de porta

Use este procedimento para especificar classificações para definições aplicadas a um estilo de porta.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

---

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

A configuração padrão para definições de classificação é Não especificado. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de porta.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de porta atual.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de porta

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência das portas que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, você especifica as seguintes propriedades de exibição das portas em cada estilo de porta:

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes da porta

ÿ A hachura usada com cada componente

ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte avião

ÿ Outras informações específicas de exibição da porta, como o formato da porta balanço

Você também pode usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos componentes físicos de uma porta. Componentes simbólicos, como o batente da porta, não são controlados por materiais. Para obter mais informações sobre o uso de materiais em portas, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de porta na página 1895.

Alterando a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição de um estilo de porta:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de camada)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta Propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779. Observe também que, se uma atribuição de material determinar as propriedades dos componentes no estilo da porta, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em 7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Ativando materiais para um estilo de porta

Use este procedimento para ativar as atribuições de material para representações de exibição individuais em um estilo de porta.

Para obter mais informações sobre o uso de materiais para controlar a exibição dos componentes da porta, consulte Sobre componentes e materiais de exibição da porta na página 1895.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

Machine Translated by Google

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para cada componente a ser controlado pelo material. A caixa de seleção Por material não está disponível para componentes que não podem ser atribuídos a um material.

Quando você seleciona Por material para um componente de exibição, todas as outras configurações na caixa de diálogo ficam indisponíveis. Uma vez que as propriedades de exibição agora são retiradas da definição do material, você não pode mais defini-las diretamente nas propriedades de exibição do estilo de porta.

9 Clique em OK.

Usando blocos personalizados para criar componentes de porta

Você pode adicionar blocos personalizados para componentes, como hardware de porta, aos componentes de exibição ou para substituir os componentes de exibição padrão. Por exemplo, você pode substituir uma folha de porta simples por uma folha de porta personalizada de seis painéis na qual o componente personalizado deve aparecer. Você pode ter um bloco personalizado diferente para cada representação de exibição.

Ao adicionar um bloco personalizado, você pode especificar regras para posicionar e dimensionar o novo componente. Cada bloco personalizado também aparece na lista de componentes de propriedades de exibição para que você possa controlar sua camada, cor e tipo de linha.
Para obter mais informações sobre como adicionar blocos personalizados, consulte Adicionar componentes a um estilo de porta na página 1902.

Se você criar um bloco personalizado a partir de elementos de massa, poderá usar as atribuições de material dos elementos de massa para determinar as propriedades de exibição do bloco personalizado.

Certifique-se de definir as propriedades dos objetos usados para criar seus blocos personalizados como ByBlock. Caso contrário, você não poderá controlar esses objetos por meio das propriedades de exibição. Para obter mais informações sobre ByBlock, consulte "Usar camadas para gerenciar a complexidade" na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Adicionando componentes a um estilo de porta

Use este procedimento para adicionar ou editar componentes de bloco personalizados na representação de exibição de estilos de porta.

1 Crie um bloco para o componente a ser adicionado ao estilo da porta.

Crie o bloco no mesmo plano da porta que você usa para representar o estilo. Para obter mais informações sobre blocos personalizados, consulte Usando blocos personalizados para criar componentes de porta na página 1901.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

4 Selecione o estilo que deseja editar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

7 Se necessário, clique .

8 Clique na guia Outro.

9 Especifique se deseja adicionar ou editar um componente de bloco:

Se você quiser…	Então…
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar. Prossiga para o passo 11.

10 Clique em Selecionar Bloco.

11 Selecione o bloco a ser usado e clique em OK.

12 Especifique se deseja dimensionar para ajustar o componente de bloco ao objeto por largura, profundidade ou altura, ou para bloquear a proporção *XY :*

Se você deseja...	Então…
definir a escala do bloco para a largura de o objeto	selecione Largura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir a escala do bloco para a profundidade do objeto	selecione Profundidade.
defina a escala do bloco para a altura de selecionar Altura. o objeto	
dimensionar todo o bloco igualmente, de modo que uma direção seja dimensionada para caber outro dos critérios de escala	selecione Bloquear proporção XY.
dimensionar o bloco para seu tamanho original	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

13 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção X,Y ou Z: **Se você deseja...**

Então…
selecione Espelho X.
selecione Espelho Y.
selecione Espelho Z.

14 Especifique a localização X, Y e *Z* do ponto de inserção.

15 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

16 Especifique se o componente é para moldura de porta, folha ou vidro:

Se você quiser…	Então…
adicione o bloco para dentro ou para fora lado do quadro	clique em Componente de estrutura e clique em Fora ou Dentro.
adicione o bloco a todos os componentes folha ou a um único componente folha	clique em Componente Folha e clique em Todos ou Único. Se você selecionar Único, digite o número do componente.
adicione o bloco a todos os componentes de vidro ou a um único componente de vidro	clique em Componente de vidro e clique em Todos ou Único. Se você selecionar

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Simples, digite o número do componente. **OBSERVAÇÃO** Se você especificou Depth para Scale to Fit, a profundidade será dimensionada para a espessura do vidro. Você pode dimensionar para a espessura do painel da porta selecionando Escala de profundidade para espessura do painel.

17 Componentes de folha e vidro não estão disponíveis em algumas representações de exibição.

Clique em OK três vezes.

Desativando componentes personalizados em um estilo de porta

Use este procedimento para desativar blocos personalizados em um estilo de porta.

Você pode desativar a exibição de blocos de componentes sem removê-los do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual desligar a exibição do componente da porta e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione Desativar blocos personalizados.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Removendo componentes personalizados de um estilo de porta

Use este procedimento para remover componentes de um estilo de porta.

A remoção de blocos de componentes de um estilo de porta os exclui do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição da qual deseja remover a porta componente e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Outros.

8 Selecione o componente a ser removido e clique em Remover.

9 Clique em OK.

Exibindo um batente de porta reta

Use este procedimento para exibir a abertura da porta como uma linha reta em um estilo de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir uma reta abertura da porta e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

Machine Translated by Google

8 Selecione Balanço Reto.

9 Clique em OK.

Especificando a porcentagem de abertura para representações de exibição em uma porta

Use este procedimento para substituir a porcentagem de abertura na representação de exibição de um estilo de porta. Por exemplo, você pode especificar que uma porta seja exibida fechada em representações de modelo e elevação, mas aberta em representações de planta.

NOTA Esta configuração substitui outras configurações de percentual de abertura de porta. Se a porcentagem de abertura for especificada aqui, a porcentagem de abertura inserida na paleta Propriedades ao adicionar ou modificar portas será ignorada.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual substituir a abertura por cento e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione Substituir porcentagem de abertura.

9 Digite um valor para a porcentagem de abertura.

10 Clique em OK.

Alteração da soleira da porta em um estilo de porta

Use este procedimento para exibir uma soleira de porta e alterar suas dimensões em representações de exibição de soleira.

Machine Translated by Google

Você pode ativar as representações de exibição de limite, além das representações de exibição de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Plano de limite e Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Em Threshold Dimensions, insira a extensão do limiar e as dimensões de profundidade.

O componente A é o lado basculante da porta. O componente B é o outro lado.

9 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

10 Em Visível, clique nos ícones para ativar a visibilidade.

11 Clique em OK.

Alterando o símbolo do limiar da porta em um estilo de porta

Use este procedimento para especificar o símbolo que indica uma soleira que aparece em uma abertura de porta para o estilo de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Threshold Symbol Plan e selecione Style Override.

Machine Translated by Google

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione o tipo de símbolo que deseja exibir na abertura da porta.

9 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

10 Em Visível, clique no ícone para ativar a visibilidade.

11 Clique em OK.

Definindo um Estilo de Porta como Limite para Espaços Associativos

Use este procedimento para definir um estilo de porta que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de porta é definido como delimitador, por padrão, todas as portas que têm o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de porta em uma porta individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione um estilo de porta.

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de porta

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de porta. Você também pode editar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à porta, digite a descrição em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK.

Criando Muntins em um estilo de porta

Os muntins da porta são membros secundários da estrutura que mantêm várias luzes no vidro da porta. O AutoCAD Architecture fornece uma maneira fácil de criar muntins com diferentes padrões de layout.

Os muntins de porta estão disponíveis nos seguintes padrões que você pode personalizar em diferentes estilos:

ÿ Retangular

ÿ Diamante

ÿ Luzes da pradaria 9

Machine Translated by Google

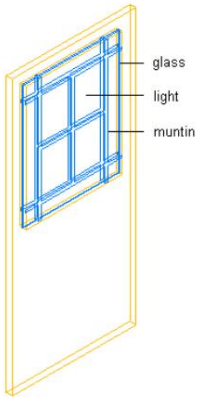
ÿ Luzes da pradaria 12

ÿ explosão estelar

ÿ Sunburst

Os padrões Starburst e Sunburst são um padrão retangular combinado com um topo de meia volta ou um quarto de volta. Eles podem ser usados para vidros de meia e meia volta, bem como vidros de portas retangulares. Os outros padrões são principalmente retangulares, mas se encaixam em vidro meio redondo. Você pode criar formas de vidro personalizadas criando perfis a partir de polilinhas e adicionando-as a um novo estilo de porta.

Componentes da porta muntin



Visão geral do processo: criando porta muntins

Você deve ter um vazio para o vidro na porta para adicionar muntins. O conteúdo de amostra fornecido com o software inclui vários estilos de portas que já possuem vidro e podem receber muntins. A descrição do estilo da porta indica se o estilo tem vidro. Você pode criar estilos de porta com um vazio de vidro para receber muntins.

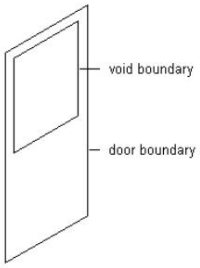
O processo de criação de um estilo de porta com vidro de porta e muntins tem três etapas:

1. Crie um vazio para o vidro da porta e os muntins.

   Você cria um perfil a partir de duas polilinhas concêntricas que definem a forma da porta e o vidro da porta.

Machine Translated by Google

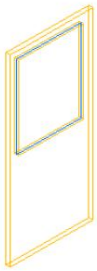
Polilinhas fechadas concêntricas para um perfil de porta



2 Adicionar vidro a um estilo de porta.

Você aplica o perfil com um vazio a um estilo de porta para que o estilo tenha vidro para as portas receberem muntins.

Estilo de porta criado a partir de um perfil



3 Adicione muntins ao estilo da porta.

Vidro da porta com muntins

Machine Translated by Google

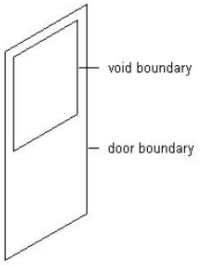
Criando um Vazio para Muntins de Porta

Use este procedimento para criar um perfil de uma porta com um vazio para o vidro receber os batentes. Este é o primeiro passo para adicionar muntins a estilos de portas que não possuem vidro.

O perfil é formado por polilinhas concêntricas e fechadas. A polilinha externa, ou anel, torna-se a forma da porta e a polilinha interna torna-se o vazio do vidro. Você pode criar vários vazios adicionando mais polilinhas internas. Os espaços vazios para envidraçamento devem estar inteiramente dentro da polilinha que representa o formato da porta.
As polilinhas são proporcionais em tamanho e forma umas às outras e também às portas individuais criadas a partir do estilo de porta.

Você pode desenhar essas polilinhas em qualquer lugar do desenho e usar qualquer escala conveniente em relação ao tamanho final da porta e do vidro. Um método para dimensionar as polilinhas em relação à porta é desenhá-las encaixando-as em uma porta existente e, a seguir, movê-las para o lado.

Polilinhas fechadas concêntricas para um perfil de porta



1. Desenhe polilinhas concêntricas e fechadas representando a porta e o vidro que recebe o padrão muntin.
2. Selecione as polilinhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Perfil Definição.
3. Selecione a polilinha mais externa.
4. Digite **a** (Adicionar anel).
5. Selecione uma polilinha interna.
6. Repita as etapas 3 e 4 conforme necessário para adicionar mais vazios ao perfil.
7. Especifique o ponto de inserção do perfil.
8. Digite **n** (Novo), digite um nome para o perfil e clique em OK.

Para adicionar o perfil a um estilo de porta, consulte Adicionar vidro a um estilo de porta na página 1913.

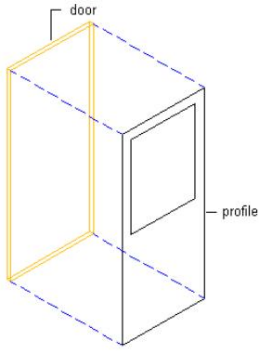
Machine Translated by Google

Adicionando vidro a um estilo de porta

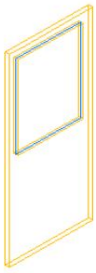
Use este procedimento para criar um estilo de porta com vidro para que as portas aceitem padrões de montinhos.

O desenho deve conter um perfil que defina o estilo da porta e o vão para o vidro da porta. Para obter mais informações sobre como criar esse perfil, consulte Criando um vazio para porta Muntins na página 1912.

Perfil de porta com vazio para vidro



Estilo de porta criado a partir do perfil



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

3 Crie um estilo de porta:

Se você quiser…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de porta e clique em Novo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de porta que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Selecione o novo estilo de porta, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear.

5 Insira um nome para o novo estilo de porta e pressione *ENTER*.

6 Selecione o novo estilo de porta.

7 Clique na guia Regras de design.

8 Em Forma, selecione Usar perfil e selecione um perfil que defina um estilo de porta contendo um vazio para o vidro da porta.

9 Clique na guia Tamanhos padrão.

10 Adicione novos tamanhos ao estilo.

Para obter mais informações sobre como adicionar tamanhos padrão a um estilo de porta, consulte Especificando os tamanhos padrão de um estilo de porta na página 1889.

11 Clique em OK.

O estilo da porta agora contém vidro. Agora você pode adicionar muntins a um estilo de porta.

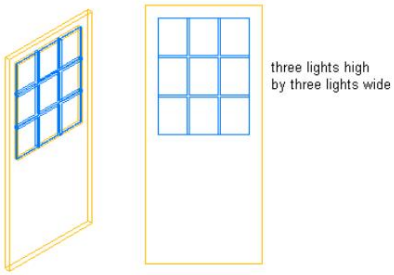
Adicionando Muntins retangulares ou de diamante a um estilo de porta

Use este procedimento para adicionar muntins retangulares ou losangos a um estilo de porta que contenha vidro.

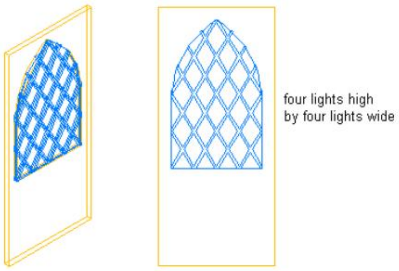
Você adiciona muntins editando as propriedades de exibição do estilo de porta para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicá-los a todas as representações de exibição desse estilo de porta. Você adiciona o bloco de muntins aos componentes de vidro do estilo da porta nas propriedades de exibição.
Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da porta.

Machine Translated by Google

Vidro de porta retangular com muntins retangulares



Vidro de porta gótico com muntins de diamante



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Um estilo de porta deve conter vidro para receber os muntins. Para obter mais informações sobre como adicionar vidro a um estilo de porta, consulte Adicionar vidro a um estilo de porta na página 1913.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

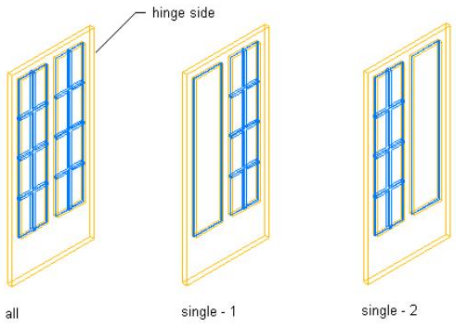
Machine Translated by Google

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da porta contiver vários componentes de vidro, especifique se você deseja aplicar muntins em todos os componentes de vidro ou em um componente de vidro na porta: **Se você deseja…**

	Então…
anexe muntins a todos os componentes de vidro - ents	em Componente de vidro, selecione Todos.
aplicar muntins a um componente de vidro individual	em Componente de vidro, selecione Único e especifique o número do índice. As luzes são indexadas no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Muntins aplicado a todos ou a um componente de vidro

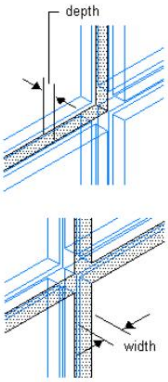


11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

Machine Translated by Google

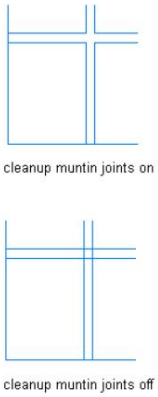
Especificando a largura e a profundidade do muntin



13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se**

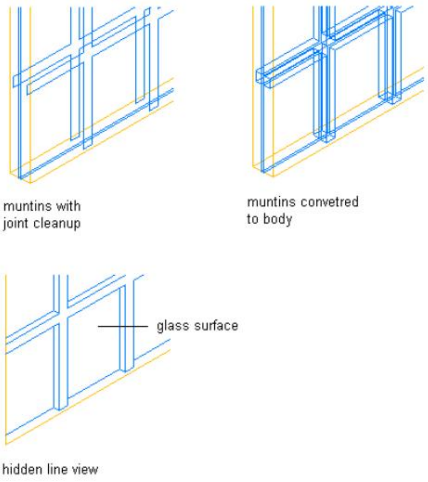
você quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Especificando juntas de limpeza Muntin



Machine Translated by Google

Convertendo muntins em um corpo



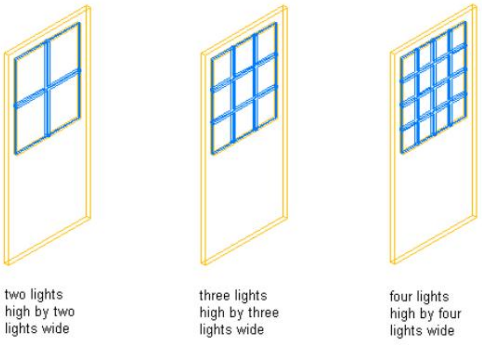
14 Em Luzes, selecione um padrão:

Se você quiser…	Então…
use um padrão retangular	selecione Retangular para padrão.
usar um padrão de diamante	selecione Diamante para padrão.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical.

16 Digite um valor para Lights Wide para especificar o número de luzes colunas na direção horizontal.

Valores para luzes altas e luzes largas



Machine Translated by Google

17 Clique em OK.

18 Adicione outros muntins:

Se você quiser…	Então…
adicione muntins a outro componente de vidro componente no estilo da porta	repita este procedimento a partir da etapa 8.
adicionar muntins a outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
adicione muntins a todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Ao terminar de adicionar muntins ao estilo da porta, clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de porta, você pode atribuir um material, como caixilho de madeira, e especificar as propriedades de exibição, como cor e tipo de linha. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897 e Alterar a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.

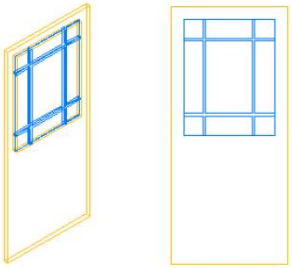
Adicionando Prairie-Lights Muntins a um estilo de porta

Use este procedimento para adicionar muntins prairie-9-lights ou prairie-12-lights a um estilo de porta que contenha vidro.

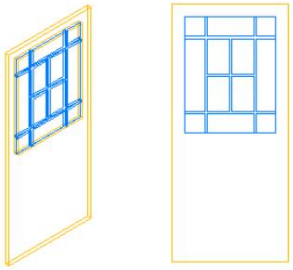
Você adiciona muntins editando as propriedades de exibição do estilo de porta para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicá-los a todas as representações de exibição desse estilo de porta. Você adiciona o bloco de muntins aos componentes de vidro do estilo da porta nas propriedades de exibição. Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da porta.

Machine Translated by Google

Porta de vidro retangular com muntins prairie-9-lights



Porta de vidro retangular com muntins prairie-12-lights



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Um estilo de porta deve conter vidro para receber os muntins. Para obter mais informações sobre como adicionar vidro a um estilo de porta, consulte Adicionar vidro a um estilo de porta na página 1913.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

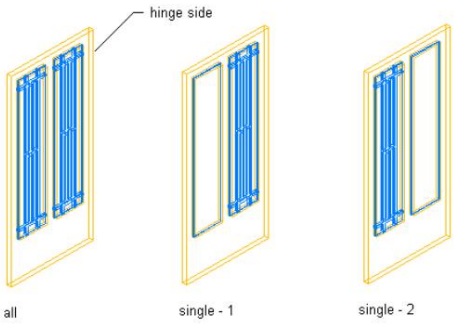
Machine Translated by Google

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da porta contiver vários componentes de vidro, especifique se você deseja aplicar muntins em todos os componentes de vidro ou em um componente de vidro na porta: **Se você deseja…**

	Então…
anexe muntins a todos os componentes de vidro ents	em Componente de vidro, selecione Todos.
aplicar muntins a um componente de vidro individual	em Componente de vidro, selecione Único e especifique o número do índice. As luzes são indexadas no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Muntins aplicado a todos ou a um componente de vidro

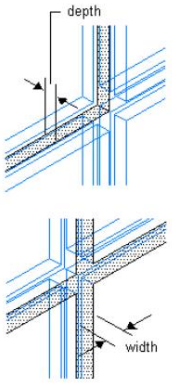


11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

Machine Translated by Google

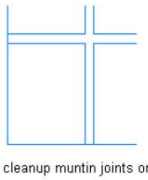
Especificando a largura e a profundidade do muntin

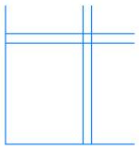


13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se**

você quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

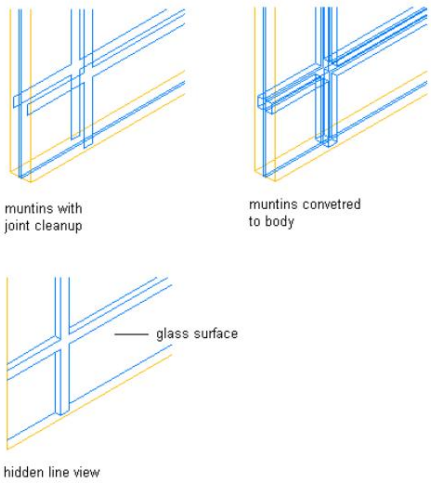
Especificando juntas de limpeza Muntin


cleanup muntin joints on


cleanup muntin joints off

Machine Translated by Google

Convertendo muntins em um corpo



14 Em Luzes, selecione um padrão:

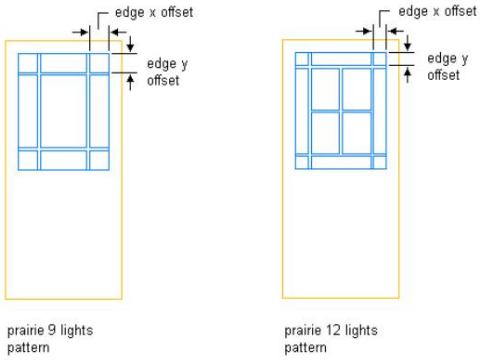
Se você quiser…	Então…
use um padrão de pradaria de nove luzes	selecione Prairie-9 Lights para Pattern.
use um padrão de pradaria de doze luzes	selecione Prairie-12 Lights for Pattern.

15 Digite um valor para Edge X Offset para especificar a distância horizontal dos muntins das bordas do vidro.

16 Digite um valor para Edge Y Offset para especificar a distância vertical dos muntins das bordas do vidro.

Machine Translated by Google

Especificando os deslocamentos X e Y da aresta



17 Clique em OK.

18 Adicione outros muntins:

Se você quiser…	Então…
adicione muntins a outro componente de vidro no estilo da porta	repita este procedimento a partir da etapa 8. componente
adicionar muntins a outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
adicione muntins a todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Ao terminar de adicionar muntins ao estilo da porta, clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de porta, você pode atribuir um material, como caixilho de madeira, e especificar as propriedades de exibição, como cor e tipo de linha. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897 e Alterar a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.

Adicionando Starburst Muntins a um estilo de porta

Use este procedimento para adicionar muntins starburst a um estilo de porta que contém vidro.

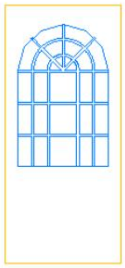
Você adiciona muntins editando as propriedades de exibição do estilo de porta para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que o

Machine Translated by Google

muntins para aparecer. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicá-los a todas as representações de exibição desse estilo de porta. Você adiciona o bloco de muntins aos componentes de vidro do estilo da porta nas propriedades de exibição.

Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da porta.

Vidro da porta meia volta com muntins starburst



three lights high
by three lights wide
with three spokes

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Um estilo de porta deve conter vidro para receber os muntins. Para obter mais informações sobre como adicionar vidro a um estilo de porta, consulte Adicionar vidro a um estilo de porta na página 1913.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

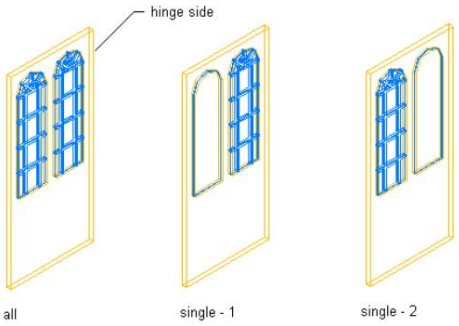
9 Digite um nome para o bloco muntins.

Machine Translated by Google

10 Se o estilo da porta contiver vários componentes de vidro, especifique se você deseja aplicar muntins em todos os componentes de vidro ou em um componente de vidro na porta: **Se você deseja…**

	Então…
anexe muntins a todos os componentes de vidro - ents	em Componente de vidro, selecione Todos.
aplicar muntins a um componente de vidro individual	em Componente de vidro, selecione Único e especifique o número do índice. As luzes são indexadas no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Muntins aplicado a todos ou a um componente de vidro

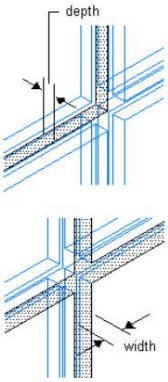


11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

Machine Translated by Google

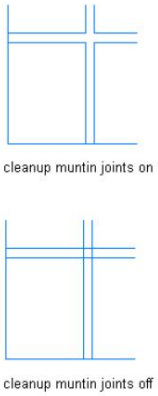
Especificando a largura e a profundidade do muntin



13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se**

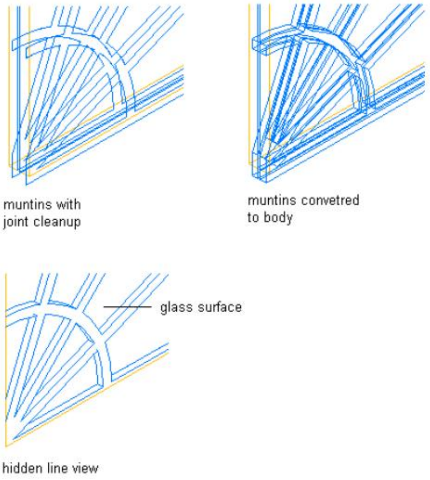
você quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Especificando juntas de limpeza Muntin



Machine Translated by Google

Convertendo muntins em um corpo



14 Em Lights, selecione Starburst para padrão.

15 Em Forma, selecione Meio Redondo ou Quarto Redondo.

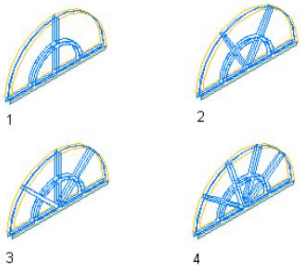
16 Insira um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical, excluindo as luzes raiadas.

17 Insira um valor para Lights Wide para especificar o número de colunas de luz na direção horizontal.

Conte as colunas como se continuassem ao redor do hub. Para uma explosão estelar de meia volta, cinco colunas aparentes são contadas como três. Para uma explosão estelar de um quarto de volta, três colunas aparentes também são contadas como três.

18 Insira um valor para Spokes para especificar o número de raios radiais raios.

Especificando o número de raios radiais do muntin



Machine Translated by Google

19 Especifique onde colocar o hub:

Se você quiser…	Então…
coloque o cubo no fundo de uma forma meia-volta	em Hub, selecione Bottom Center.
coloque o hub no topo da metade sob Hub, selecione Top Center. Forma redonda	
coloque o hub na parte inferior esquerda de Hub, selecione Bottom Left. uma forma de um quarto de volta	
coloque o hub no canto inferior direito em Hub, selecione Bottom Right. de uma forma de quarto redondo	
coloque o hub no canto superior esquerdo de uma forma de um quarto de volta	em Hub, selecione Superior esquerdo.
coloque o hub no canto superior direito de um hub, selecione Top Right. forma de quarto redondo	

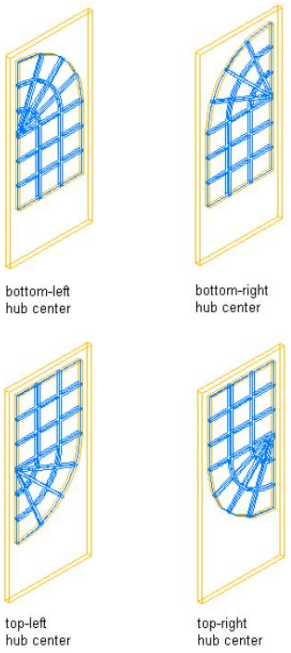
Especificando o posicionamento do cubo da forma meia-volta

bottom-center hub

top-center hub

Machine Translated by Google

Especificando o posicionamento do hub da forma de um quarto de volta



20 Clique em OK.

21 Adicione outros muntins:

Se você quiser…	Então…
adicione muntins a outro componente de vidro no componente no estilo da porta	repita este procedimento a partir da etapa 8.
adicionar muntins a outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
adicione muntins a todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

22 Ao terminar de adicionar muntins ao estilo da porta, clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de porta, você pode atribuir um material, como caixilho de madeira, e especificar as propriedades de exibição, como cor e tipo de linha.

Machine Translated by Google

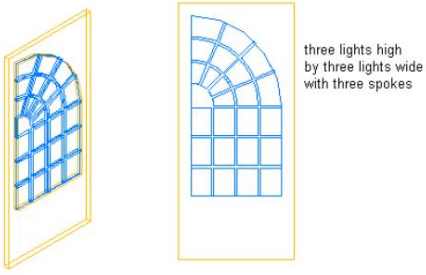
Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897 e Alterar a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.

Adicionando Sunburst Muntins a um estilo de porta

Use este procedimento para adicionar muntins sunburst a um estilo de porta que contém vidro.

Você adiciona muntins editando as propriedades de exibição do estilo de porta para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicá-los a todas as representações de exibição desse estilo de porta. Você adiciona o bloco de muntins aos componentes de vidro do estilo da porta nas propriedades de exibição.
Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da porta.

Vidro da porta redondo com muntins sunburst e cubo fechado



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

OBSERVAÇÃO Um estilo de porta deve conter vidro para receber os muntins. Para obter mais informações sobre como adicionar vidro a um estilo de porta, consulte Adicionar vidro a um estilo de porta na página 1913.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

Machine Translated by Google

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

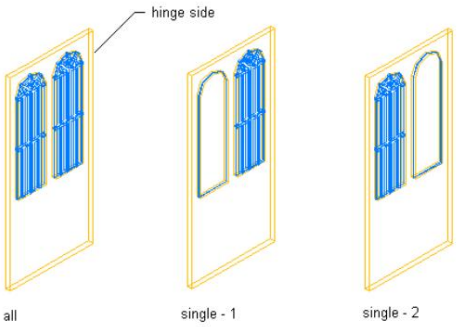
8 Clique em Adicionar.

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da porta contiver vários componentes de vidro, especifique se você deseja aplicar muntins em todos os componentes de vidro ou em um componente de vidro na porta: **Se você deseja…**

	Então…
anexe muntins a todos os componentes de vidro - ents	em Componente de vidro, selecione Todos.
aplicar muntins a um componente de vidro individual	em Componente de vidro, selecione Único e especifique o número do índice. As luzes são indexadas no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Muntins aplicado a todos ou a um componente de vidro

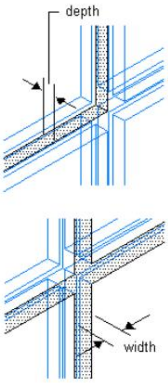


11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

Machine Translated by Google

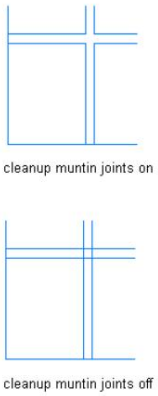
Especificando a largura e a profundidade do muntin



13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se**

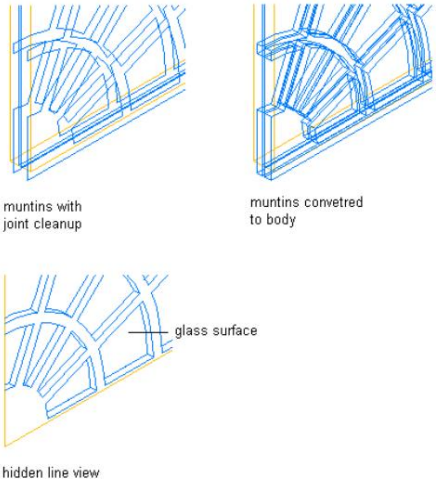
você quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Especificando juntas de limpeza Muntin



Machine Translated by Google

Convertendo muntins em um corpo



14 Em Lights, selecione Sunburst para padrão.

15 Em Forma, selecione Meio Redondo ou Quarto Redondo.

16 Insira um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical, excluindo as luzes raiadas.

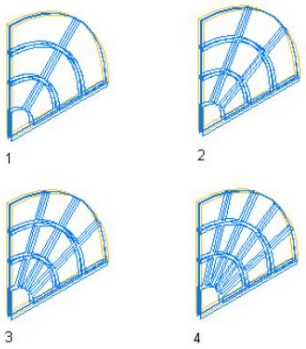
17 Digite um valor para Lights Wide para especificar o número de luzes colunas na direção horizontal.

Conte as colunas como se continuassem ao redor do hub. Para um sunburst de meia volta, cinco colunas aparentes são contadas como duas. Para um sunburst de um quarto de volta, três colunas aparentes também são contadas como duas.

18 Insira um valor para Spokes para especificar o número de raios radiais raios.

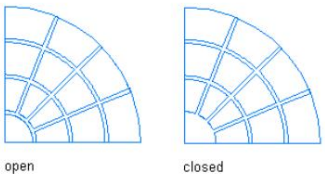
Machine Translated by Google

Especificando o número de raios radiais do muntin



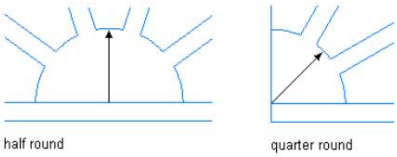
19 Em Estilo de hub, selecione Fechado para nenhuma luz de hub ou selecione Aberto para uma luz de hub.

Especificando hubs fechados e abertos



20 Insira um valor para Raio para especificar o raio do hub.

Especificando o raio do cubo



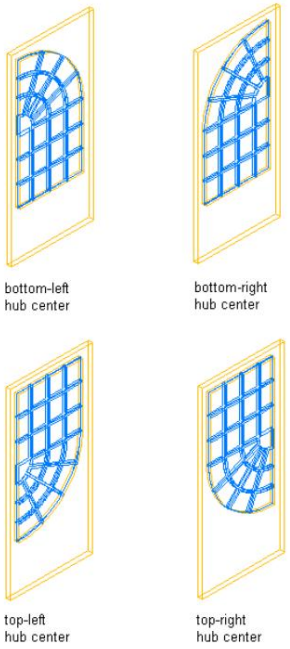
21 Especifique onde colocar o hub:

Se você quiser…	Então…
coloque o cubo no fundo de uma forma meia-volta	em Hub, selecione Bottom Center.
coloque o hub no topo da metade sob	Hub, selecione Top Center. Forma redonda

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
coloque o hub na parte inferior esquerda de uma forma de um quarto de volta	Hub, selecione Bottom Left.
coloque o hub no canto inferior direito de uma forma de quarto redondo	em Hub, selecione Bottom Right.
coloque o hub no canto superior esquerdo de uma forma de um quarto de volta	em Hub, selecione Superior esquerdo.
coloque o hub no canto superior direito de um hub, selecione Top Right.	forma de quarto redondo

Especificando o posicionamento do hub da forma de um quarto de volta



22 Clique em OK.

Machine Translated by Google

23 Adicione outros muntins:

Se você quiser…	Então…
adicione muntins a outro componente de vidro componente no estilo da porta	repita este procedimento a partir da etapa 8.
adicionar muntins a outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
adicione muntins a todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

24 Ao terminar de adicionar muntins ao estilo da porta, clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de porta, você pode atribuir um material, como caixilho de madeira, e especificar as propriedades de exibição, como cor e tipo de linha. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897 e Alterar a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.

Editando um bloco Muntins de porta em um estilo de porta

Use este procedimento para editar as configurações de muntins para um estilo de porta.

Depois de criar um bloco de muntins, você pode alterar suas configurações editando as propriedades de exibição do estilo de porta para cada representação de exibição, como Modelo ou Elevação. Você pode editar os muntins para representações de exibição individualmente. Você também pode editar os muntins para uma única representação de exibição e aplicar as alterações a todas as representações de exibição desse estilo de porta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e clique .

Machine Translated by Google

6 Clique na guia Muntins.

7 Selecione o bloco muntins para editar.

8 Clique em Editar.

9 Edite qualquer uma das configurações.

Para obter mais informações sobre configurações, consulte o tipo de muntins de porta em Criando muntins em um estilo de porta na página 1909.

10 Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto para aplicar edições a todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado.

Desmarque esta configuração para aplicar edições somente à representação de exibição selecionada.

11 Quando você terminar de editar o bloco de molduras da porta no estilo da porta, clique em OK três vezes.

Você pode editar as propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para o bloco muntins. Para obter mais informações, consulte Alterando a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da porta na página 1899.

Você também pode editar o material aplicado aos muntins. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de porta na página 1897.

Desativando a exibição de Muntins em um estilo de porta

Use este procedimento para desativar a exibição de muntins em um estilo de porta. Você pode desativar a exibição dos muntins das portas sem removê-los do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual desligar a exibição de porta muntins, e clique .

6 Clique na guia Muntins.

7 Selecione Desativar blocos Muntins.

Machine Translated by Google

8 Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto para desativar o(s) bloco(s) de muntins para todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado.

Desmarque esta configuração para desativar o(s) bloco(s) muntins apenas para a representação de exibição selecionada.

9 Clique em OK duas vezes.

Removendo um bloco Muntins de porta de um estilo de porta

Use este procedimento para remover muntins de um modelo de porta.

Quando você remove blocos de muntins de um estilo de porta, eles são excluídos. Para desativar os muntins sem excluí-los, consulte Desativando a exibição de muntins em um estilo de porta na página 1938.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de porta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma porta e clicar em Porta guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Door Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição para a qual deseja remover a porta muntins e clique em .

6 Clique na guia Muntins.

7 Selecione o bloco muntins para remover.

8 Clique em Remover.

9 Repita as etapas 7 e 8 para remover vários blocos muntins.

10 Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto para remover o(s) bloco(s) de muntins de todas as representações de exibição do estilo de porta selecionado.

Desmarque esta configuração para remover o(s) bloco(s) muntins apenas da representação de exibição selecionada.

11 Quando terminar de remover os blocos de muntins do estilo da porta, clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

1940

Machine Translated by Google

janelas

25

Uma janela é um objeto AEC que interage com paredes e montagens de portas e janelas. Depois que uma janela é colocada em uma parede ou montagem de porta e janela, a janela fica restrita ao objeto e não pode se mover para fora dele. As janelas podem ser ancoradas em locais específicos em paredes ou montagens de portas e janelas; quando a montagem de parede ou porta e janela se move ou muda de tamanho, a localização da janela nesse objeto permanece constante. As janelas também podem ser objetos autônomos.

janelas

Uma janela é um objeto AEC que interage com paredes e montagens de portas e janelas. Depois que uma janela é colocada em uma parede ou montagem de porta e janela, a janela fica restrita ao objeto e não pode se mover para fora dele. As janelas podem ser ancoradas em locais específicos em paredes ou montagens de portas e janelas; quando a montagem de parede ou porta e janela se move ou muda de tamanho, a localização da janela nesse objeto permanece constante. As janelas também podem ser objetos autônomos.

Criando janelas

Você pode criar janelas usando todos os parâmetros típicos de design para estilo, tamanho padrão, largura e altura, altura do limiar, altura da cabeça e alinhamento vertical. Você pode escolher estilos com formas de vidro que recebem padrões de muntins padrão e criar suas próprias formas de vidro personalizadas a partir de perfis.

Trabalhando com Estilos de Janela

Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm estilos de janela prontos para uso. As regras de design de um estilo de janela determinam as dimensões padrão de

Machine Translated by Google

janelas criadas a partir do estilo. O estilo da janela também determina a forma da janela e o tipo de janela:

ÿ A forma da janela determina a geometria da moldura da janela, como retangular, semicircular e em arco. Você também pode criar formas de janela personalizadas a partir de perfis.

ÿ O tipo de janela determina o número de painéis e o método de abertura da janela, como planador, passagem, tremonha ou quadro.

Você também pode definir tamanhos padrão em um estilo de janela e, a seguir, selecionar o tamanho que deseja usar ao inserir a janela em um desenho.

Janelas de Ancoragem

Depois que uma janela é colocada em uma parede ou montagem de porta e janela, a janela fica restrita ao objeto e não pode se mover para fora dele.

As janelas também podem ser ancoradas em locais específicos em paredes ou montagens de portas e janelas que, quando a montagem de parede ou porta e janela se move ou muda de tamanho, a localização da janela naquele objeto permanece constante.

Dimensões da Janela

Algumas dimensões da janela dependem da forma da janela e do tipo especificado no estilo da janela.

Rise é a altura da parte superior da parte retangular de uma janela até o pico da abertura da janela para as formas de janela Gótica, Arco e Pico do Pentágono.

Alinhamento Vertical das Janelas

Para controlar como você coloca a janela na parede, a localização do ponto de trabalho verticalmente na parede e como a janela responde a modificações na altura, use as configurações de alinhamento vertical. Para determinar o ponto de trabalho na janela, use as configurações de limiar e altura da cabeça. Você pode colocar o ponto de trabalho no peitoril ou na cabeça.

A altura limite é mantida. Por exemplo, se você especificar o alinhamento vertical como 0'' e a altura da janela como 7'–0'', a altura de abertura da janela será 7'–0''. Se você especificar a altura da janela como 6'–8'', o limite da janela permanecerá em 0'' e a altura de abertura da janela se tornará 6'–8''.

O ponto de trabalho do cabeçote da janela é mantido. Por exemplo, se você especificar o alinhamento vertical como 7'–0'' e a altura da janela como 7'–0'', a janela

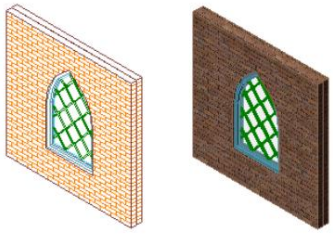
Machine Translated by Google

a altura de abertura é de 7–0". Se você especificar a altura da janela como 6'–8", a cabeça da janela permanecerá em 7'–0" e o limite da janela se tornará 4".

Materiais no Windows

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a uma janela. Esses materiais são exibidos em wireframe ou visualizações renderizadas. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de uma janela, como moldura, caixilho ou muntins. Para obter mais informações, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

Janela em wireframe 2D e visualizações renderizadas



O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para todos os propósitos de design comuns, que contêm configurações para janelas. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais. Se você criar um material que deva ser usado especificamente apenas para janelas, é recomendável que você o nomeie de acordo; por exemplo, Janela - Moldura de madeira ou Peitoril de janela - Mármore. Para obter mais informações, consulte Criando e editando definições de material na página 905.

Endcaps de janela

As janelas que estão ancoradas em uma parede podem ter estilos de acabamento aplicados a elas. As formas das tampas das aberturas na parede são definidas no estilo da parede e são uma propriedade da parede. Para obter informações sobre como definir um estilo de tampa de abertura em uma parede, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

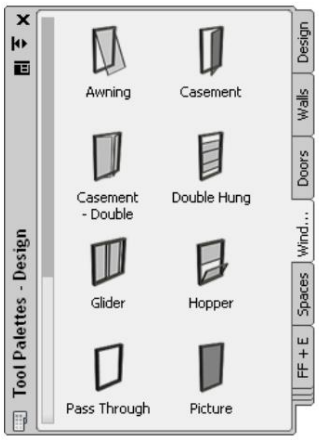
Usando ferramentas de janela para criar janelas

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem posicionar janelas rapidamente, selecionando uma ferramenta de janela com um estilo de janela específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar

Machine Translated by Google

ferramentas de janela para criar novas janelas aplicando as propriedades da ferramenta a conjuntos de portas/janelas, aberturas e portas existentes.

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de janela



As seguintes paletas contêm uma ou mais ferramentas de janela:

Paleta de ferramentas...	Contém...
Projeto	uma ferramenta de janela para a janela Padrão estilo e configurações padrão para outras propriedades da janela
janelas	uma ferramenta de janela para estilos de janela de amostra, com propriedades padrão apropriadas para cada estilo de janela
Paletas de ferramentas personalizadas criadas pelo seu CAD gerente	ferramentas de janela com estilos e propriedades de janela personalizados para seus projetos ou padrões de escritório

Ao colocar janelas usando ferramentas de janelas, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as configurações de quaisquer propriedades de janelas que não sejam controladas pelo estilo.

Machine Translated by Google

Criando uma Janela

Use este procedimento para adicionar uma nova janela que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de janela selecionada. Para especificar configurações ao adicionar uma janela, consulte Criando uma janela com configurações especificadas pelo usuário na página 1945.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma janela ferramenta.

Se necessário, role a paleta para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Window .

---

2 Selecione uma parede ou montagem de porta e janela na qual inserir o janela ou pressione *ENTER* para adicionar uma janela independente.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Especifique o ponto de inserção da janela.

4 Continue adicionando janelas e pressione *ENTER.*

Criando uma janela com configurações especificadas pelo usuário

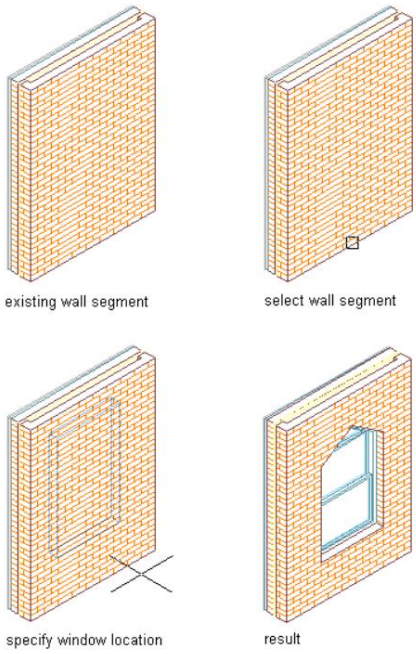
Use este procedimento para criar qualquer um dos itens a seguir, com as configurações que você especificar:

ÿ Janelas independentes

ÿ Janelas nas paredes

Machine Translated by Google

Adicionando uma janela a uma parede



DICA)Para garantir que a paleta Propriedades seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma Janela ferramenta.

Se necessário, role a paleta de ferramentas para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Window .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo de janela.

4 Em Bound Spaces, defina se esta janela pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Machine Translated by Google

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta janela pode ser usada como objeto delimitador para associações espaços.

ÿ Não: esta janela não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta janela usará as configurações de delimitação do estilo da janela.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

---

5 Expandir Dimensões.

6 Especifique um tamanho de

janela: **Se desejar…**	**Então…**
use um tamanho de janela padrão	clique em Tamanhos padrão e selecione um tamanho de janela.
usar um tamanho de janela personalizado	insira valores para Largura e Altura.

7 Insira um valor para Rise, se aplicável ao estilo e tipo de janela selecionados.

8 Especifique onde a largura e a altura da janela são medidas: **Se você deseja medir**

até… Então…	
o lado de fora da moldura da janela	Selecione Fora do quadro para Medir para.
o interior da moldura da janela	Selecione dentro do quadro para medir para.

9 Insira um valor para Porcentagem de abertura ou Ângulo de giro.
Zero indica uma janela fechada.

10 Expanda a localização.

Machine Translated by Google

11 Se estiver colocando a janela em uma parede, especifique a posição da janela:

Se você quiser…	**Então…**
posicionar a janela a uma distância específica entre a borda da abertura e o final de um segmento de parede mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e insira um valor para Deslocamento automático.
centralizar a janela em uma parede seg mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e especifique um ponto próximo ao centro do segmento da parede.
posicione a janela em qualquer lugar ao longo da parede	clique em Posição ao longo da parede e selecione Sem restrições.

12 Especifique se você deseja que a janela seja alinhada verticalmente pela altura do peitoril ou pela altura

do cabeçote: **Se você deseja alinhar a janela Então… dow…**	
pela altura do peitoril	selecione Peitoril para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura do peitoril.
pela altura da cabeça	selecione Cabeça para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura da cabeça.

13 Especifique o ponto de inserção para uma janela independente ou uma janela em uma parede:

Caso queira inserir…	**Então…**
uma janela independente	pressione *ENTER* e especifique um ponto de inserção e um ângulo de rotação para a janela.
a janela em uma parede	selecione a parede e especifique um ponto de inserção ao longo da parede.

Machine Translated by Google

DICA Existem 2 opções de linha de comando que facilitam a inserção de uma janela em um local **específico :** a linha de comando. Você também pode medir o ponto de inserção de uma janela em relação a um ponto especificado no desenho - por exemplo, a moldura de uma porta - inserindo RE (Ponto de referência ligado) e selecionando o ponto a partir do qual a distância deve ser medida.

14 Continue a colocar janelas selecionando estilos de janela e especificando pontos de inserção ou pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Criando uma janela em uma montagem de porta e janela

Use este procedimento para inserir uma janela em um conjunto de porta e janela.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma Janela ferramenta.

Se necessário, role a paleta de ferramentas para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Window .

2 Selecione um conjunto de porta e janela para inserir a janela.

3 Selecione a célula da grade na montagem de porta e janela na qual deseja inserir a janela.

4 Comece adicionando a janela ao conjunto de porta e janela, conforme descrito em Inserção de uma porta ou janela em um conjunto de porta e janela na página 1737.

Criando uma janela a partir de portas, porta/janela Assembleias e Aberturas

Use este procedimento para converter uma porta, montagem de porta/janela ou abertura em uma janela que tenha as propriedades da ferramenta de janela selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a janela.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Machine Translated by Google

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de janela e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Porta, Conjunto Porta/Janela, Abertura.

3 Selecione a montagem de porta ou janela, abertura ou porta a ser convertida e pressione *ENTER*.

4 Edite as propriedades da janela na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma ferramenta de janela

Use este procedimento para criar uma ferramenta de janela e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de janela se estiver colocando várias janelas de estilos específicos com propriedades adicionais que deseja que sejam as mesmas sempre que adicionar uma janela de cada tipo.

Por exemplo, você está criando uma planta baixa de escritório que contém dois estilos de janela personalizados: batente fixo para salas de conferência e batente operável para escritórios. Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de janela para cada estilo.
Você pode então selecionar a ferramenta apropriada para colocar janelas em escritórios e salas de conferência.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de janela:

ÿ Arraste uma janela que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

ÿ Arraste um estilo de janela do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas e, em seguida, personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta existente e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e personalize as propriedades da ferramenta.
Para obter informações sobre como usar o Navegador de conteúdo para criar uma ferramenta, consulte Usando itens do catálogo de ferramentas na página 175.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de uma janela no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
crie uma ferramenta a partir de um estilo de janela no Gerenciador de estilo.	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique OK.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta, clique em Copiar e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Digite uma descrição da ferramenta.

8 Se não quiser usar a chave de camada padrão para janelas, selecione uma chave de camada.

9 Se você deseja substituir o nome da camada padrão para janelas, selecione uma substituição de camada.

10 Selecione um estilo de janela.

11 Para Localização do estilo, selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta janela ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

12 Em Bound Spaces, defina se esta ferramenta de janela pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de janela pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

Machine Translated by Google

ÿ Não: esta ferramenta de janela não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de janela usará as configurações de delimitação do estilo de janela.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

13 Expandir Dimensões.

14 Especifique um tamanho de janela:

Se você deseja…	**Então…**
use um tamanho de janela padrão	clique em Tamanhos padrão e selecione um tamanho de janela.
usar um tamanho de janela personalizado	insira valores para Largura e Altura.

15 Especifique onde a largura e a altura da janela são medidas: **Se você deseja medir até… Então…**

o lado de fora da moldura da janela	Selecione Fora do quadro para Medir para.
o interior da moldura da janela	Selecione dentro do quadro para medir para.

16 Digite um valor para Rise, se aplicável ao estilo e tipo de janela selecionados.

17 Insira um valor para Percentual de abertura ou Ângulo de giro.

Zero indica uma janela fechada.

OBSERVAÇÃO Definir a porcentagem de abertura nas propriedades de exibição substitui essa configuração na paleta Propriedades da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993.

18 Expanda a localização.

Machine Translated by Google

19 Especifique a posição da janela quando ela é colocada em uma parede: **Se**

você deseja…	**Então…**
posicionar a janela a uma distância específica entre a borda da abertura e o final de um segmento de parede mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e insira um valor para Compensação automática.
centralizar a janela em uma parede seg mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e especifique um ponto próximo ao centro do segmento da parede
posicione a janela em qualquer lugar ao longo da parede	clique em Posição ao longo da parede e selecione Sem restrições.

20 Insira um valor para a altura da cabeça.

21 Insira um valor para a altura do peitoril.

22 Clique em OK.

Janelas de edição

Depois de criar uma janela, você pode alterar o tamanho, a altura, a largura, a elevação e a abertura. Você também pode mover a janela dentro da parede, virar a dobradiça ou o balanço e alterar a abertura do balanço.

Você pode alterar as propriedades das janelas existentes em seu desenho alterando o estilo da janela, alterando as dimensões da janela, movendo a localização da âncora da janela e especificando as condições da extremidade da janela.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar janelas:

ÿ Você pode editar janelas diretamente usando alças para dimensões e outras características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

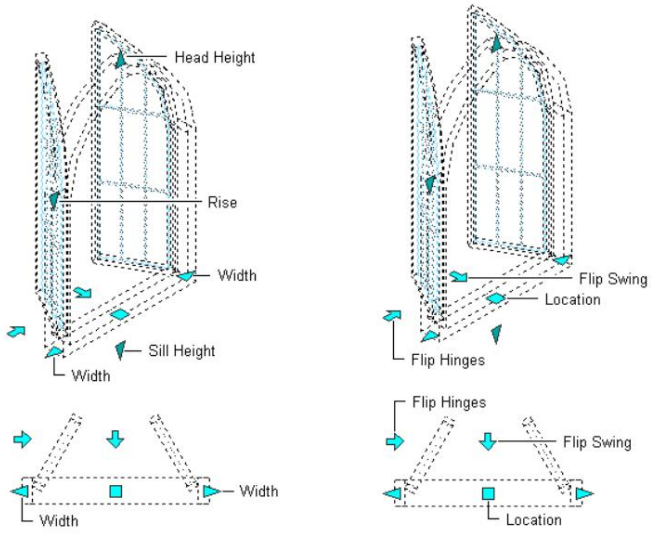
Machine Translated by Google

ÿ Você pode alterar as configurações da janela na paleta Propriedades. Você também pode
use a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para um
janela.

Usando alças para editar janelas

Você pode usar as seguintes alças para modificar janelas:



Pegada	Descrição
(Largura)	Permite alterar a largura de uma janela **OBSERVAÇÃO** Inicialmente, a alça é definida para restringir o dimensionamento a um dos valores padrão na página 1983 definidos para o estilo de janela. A tecla *CTRL* atua como uma alternância entre tamanho padrão e personalizado.

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição
	Informações adicionais Uma série de marcas indica os tamanhos padrão para a dimensão selecionada. À medida que você move a alça, ela se ajusta a cada marca de escala e exibe a medida nessa marca. O tamanho e a cor das marcas da alça indicam se a definição de um valor padrão para a dimensão resultará em um tamanho de janela padrão. Por exemplo, se a altura da janela for definida para um valor não padrão, mesmo que você defina a largura da janela para um valor padrão para o estilo dessa janela, a janela ainda não terá um tamanho padrão. Marcas longas em cinza indicam que um tamanho padrão é possível; marcas vermelhas curtas indicam que outra dimensão já está definida para um valor não padrão.
/ (Peitoril Altura/Cabeça Altura)	Permite alterar a Altura de uma janela. você pode escolher se deseja alterar a altura do peitoril ou a altura da cabeça.
(Localização)	Permite mover uma janela dentro de uma parede **Mais opções para mover uma janela** ÿ Movendo uma janela ao longo de uma parede na página 1959 ÿ Movendo uma janela dentro de uma parede na página 1962 ÿ Movendo uma janela para um local diferente Muro na página 1968 ÿ Liberando uma janela de uma parede na página 1968

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição
(dobradiça giratória)	Permite alterar o lado da dobradiça da janela
(Flip Swing Direção)	Permite alterar a direção do balanço da janela
	Ascender Elevação se aplica às formas de janela Pico do Pentágono, Arco e Gótica. Para obter mais informações, consulte Especificando as regras de design de um estilo de janela na página 1986.

Mudando o Estilo da Janela

Use este procedimento para alterar o estilo de uma janela ou grupo de janelas.

1. Selecione uma ou mais janelas e clique duas vezes em uma delas.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um estilo de janela.

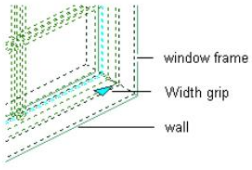
Mudando como a largura da janela é medida

Use este procedimento para alterar como a largura de uma janela ou janelas é medida.

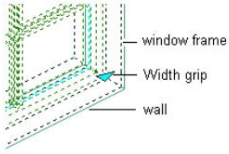
1. Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Dimensões.

Machine Translated by Google

Especificando a medida da moldura da janela



measuring to
inside of frame



measuring to
outside of frame

3 Especifique o local para o qual a largura da janela é medida:

Se você quiser dimensionar as janelas Então… janelas…	
para o quadro interno	selecione dentro do quadro para medir para.
para o quadro externo	selecione Fora do quadro para Medir para.

Alterar o ângulo de abertura da janela ou a porcentagem de abertura

Use este procedimento para alterar o ângulo de giro ou a porcentagem de abertura de uma janela ou grupo de janelas.

Uma janela com uma porcentagem de abertura igual a zero é fechada.

OBSERVAÇÃO Definir a porcentagem de abertura nas propriedades de exibição substitui essa configuração na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993.

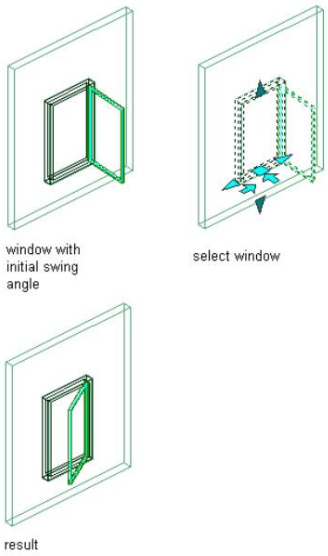
1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Dimensões.

Machine Translated by Google

3 Insira um valor para Ângulo de giro ou Porcentagem de abertura.

Alterar um ângulo de abertura da janela



Alterar o alinhamento vertical de uma janela

Use este procedimento para alterar o alinhamento vertical de uma janela ou grupo de janelas.

1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Especifique se deseja que a janela seja alinhada verticalmente pelo peitoril altura ou pela altura da cabeça:

Se você deseja alinhar as janelas Então… janelas…	
pela altura do peitoril	selecione Peitoril para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura do peitoril.
pela altura da cabeça	selecione Cabeça para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura da cabeça.

Machine Translated by Google

Mover uma janela ao longo de uma parede

Use este procedimento para alterar a localização de uma ou mais janelas ao longo de uma parede deslocando as janelas de um local de referência.

Esse recurso é útil quando você deseja posicionar uma janela a uma distância especificada de outro objeto. Por exemplo, você pode querer especificar uma distância exata entre uma série de janelas ao longo de uma parede.

OBSERVAÇÃO Se o marcador de defeito aparecer na parede depois que você mover uma janela, a janela está muito perto de outros objetos na parede ou na extremidade da parede para que as tampas se encaixem. Ajuste a posição da janela até que o marcador de defeito desapareça.

1 Selecione a janela que deseja mover.

2 Clique na guia Janela ÿ painel Âncora ÿ Reposicionar ao longo da parede
.

Um marcador indica a localização atual dentro da abertura.

3 Especifique de onde medir o deslocamento: **Se você**

deseja medir o deslocamento…	**Então…**
do centro da janela	selecione um ponto próximo ao centro da janela.
de uma extremidade da janela	selecione um ponto no final da janela a partir do qual deseja medir.

4 Selecione um ponto para medir (o ponto de referência).

Você pode selecionar um ponto ao longo da parede.

5 Especifique a distância entre os pontos selecionados: **Se desejar…**

	Então…
mova a janela para a referência digite 0. apontar	
mover a janela a uma distância especificada do ponto de referência	insira um valor para a distância de deslocamento.
especificar a distância como uma medida entre dois pontos, como a distância entre os centros	selecione os dois pontos medindo a distância.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
de duas janelas corretamente posicionadas	

Machine Translated by Google

Reposicionando uma janela ao longo de uma parede

Machine Translated by Google

Mover uma janela dentro de uma parede

Use este procedimento para mover uma ou mais janelas dentro de uma parede deslocando as janelas de um local de referência.

Esse recurso permite alinhar janelas dentro da espessura de uma parede. Você pode definir uma distância de deslocamento de qualquer ponto dentro de uma parede ou centralizar as janelas entre as faces de uma parede. Você pode selecionar portas, janelas e aberturas e reposicioná-las ao mesmo tempo. Se você selecionar mais de um objeto, poderá selecionar apenas um lado para compensar.

1 Selecione as janelas que deseja mover.

2 Clique na guia Window ÿ painel Anchor ÿ Reposition Within Wall
.

Um marcador indica a localização atual dentro da abertura. Pode ser o centro da moldura, a face interna da moldura ou a face externa da moldura.

3 Especifique de onde medir o deslocamento: **Se**

você deseja…	**Então…**
centrar as janelas entre os rostos da parede	selecione um ponto próximo ao centro da janela.
compensar as janelas do interior ou face externa	selecione um ponto no lado da face a partir do qual deseja medir.

4 Selecione um ponto para medir.

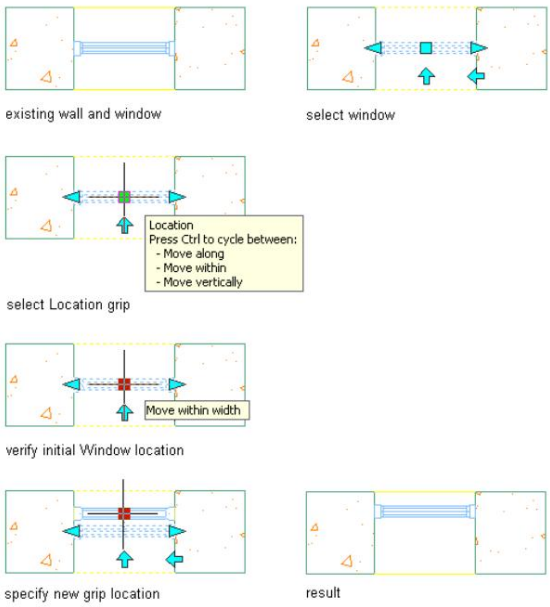
5 Especifique a distância de deslocamento do ponto selecionado:

Se você deseja…	**Então…**
centrar as janelas entre os rostos da parede	use o osnap Midpoint para selecionar o ponto médio da extremidade da parede.
mova as janelas para a referência digite 0. apontar	
mova as janelas um especificado dis- tância	insira um valor para a distância de deslocamento.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar a distância como uma medida entre dois pontos	selecione os dois pontos medindo o distância.

Reposicionar uma janela dentro de uma parede

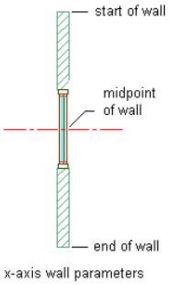


Usando âncoras para alterar a posição horizontal de uma janela

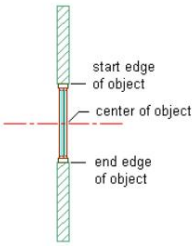
Use este procedimento para alterar a posição horizontal das janelas ao longo de uma parede na qual as janelas estão ancoradas.

Machine Translated by Google

Posição da janela ao longo dos parâmetros do eixo X



x-axis wall parameters



x-axis window parameters

1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Clique em Ancorar.

4 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *X :*

Se você quiser…	**Então…**
use o início da parede como referência ponto de ence	em Posição ao longo (X), selecione Início da parede para De.
use o ponto médio da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (X), selecione Ponto médio da parede para De.
use o final da parede como referência ponto de ence	em Posição ao longo (X), selecione Fim da parede para De.

5 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o janelas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

Machine Translated by Google

6 Selecione a posição das janelas para medir: **Se você**

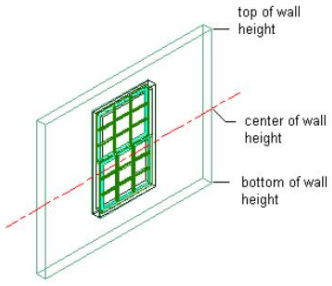
deseja medir para…	Então…
a borda inicial das janelas	selecione Start Edge of object para To.
o centro das janelas	selecione Centro do objeto para Para.
a borda final das janelas	selecione End Edge of object para To.

7 Clique em OK.

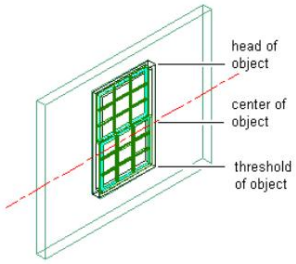
Usando âncoras para alterar a posição vertical de uma janela

Use este procedimento para alterar a posição vertical das janelas em uma parede na qual as janelas estão ancoradas.

Posição da janela ao longo dos parâmetros do eixo Z



z-axis wall parameters



z-axis window parameters

1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

Machine Translated by Google

3 Clique em Ancorar.

4 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Z :* **Se**

desejar…	**Então…**
use a parte inferior da altura da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (Z), selecione Parte inferior da altura da parede para De.
use o centro da altura da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (Z), selecione Centro da altura da parede para De.
use o topo da altura da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (Z), selecione Altura do topo da parede para De.

5 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o janelas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

6 Selecione a posição das janelas para medir: **Se você deseja**

medir para… Então…	
a parte inferior das janelas	selecione Sill (inferior) do objeto para To.
o centro das janelas	selecione Centro do objeto para Para.
o topo das janelas	selecione Head (Top) of object para To.

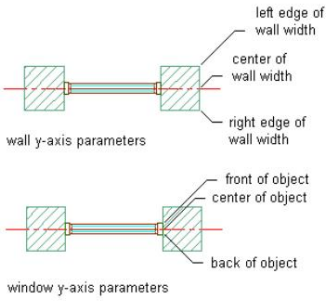
7 Clique em OK.

Usando âncoras para alterar a posição de uma janela dentro de um Parede

Use este procedimento para alterar a posição das janelas horizontalmente dentro de uma parede na qual as janelas estão ancoradas.

Machine Translated by Google

Posição da janela ao longo dos parâmetros do eixo Y



1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Clique em Ancorar.

4 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Y :*

Se você quiser…	**Então…**
use a borda esquerda da parede como ponto de referência	selecione Borda esquerda da largura da parede para De.
use o centro da parede como ponto de referência	selecione Centro da largura da parede para De.
use a borda direita da parede como ponto de referência	selecione Borda direita da largura da parede para De.

5 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o janelas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

6 Selecione a posição das janelas para medir:

Se você quiser medir para... Então...	
a frente das janelas	selecione Frente do objeto para Para.
o centro das janelas	selecione Centro do objeto para Para.
atrás das janelas	selecione Atrás do objeto para Para.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Mudando a orientação de uma janela para uma parede

Use este procedimento para alterar a orientação vertical das janelas em uma parede na qual as janelas estão ancoradas.

1 Selecione as janelas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Clique em Ancorar.

4 Insira os ângulos de rotação X e Z das janelas.

5 Indique se deseja inverter a direção de rotação das janelas nos eixos X, Y e Z: **Se**

você quiser inverter...	**Então…**
a direção em que as janelas abrem para selecionar Flip X.	
o lado da parede as janelas aberto para	selecione Inverter Y.
na parte superior e inferior das janelas, selecione Flip Z.	

6 Clique em OK.

Mover uma janela para uma parede diferente

Use este procedimento para mover uma janela de uma parede para outra.

1 Selecione a janela que deseja mover.

2 Clique na guia Window ÿ Anchor panel ÿ Set **3** .
Selecione a parede para a qual mover a janela.

Soltando uma janela de uma parede

Use este procedimento para liberar janelas da parede à qual estão ancoradas.

1 Selecione as janelas que deseja liberar.

2 Clique na guia Window ÿ painel Anchor ÿ Release .

Machine Translated by Google

Centralizar uma janela usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para centralizar uma janela em um eixo especificado ou entre quaisquer dois pontos especificados.

1 Selecione a janela para centralizar.

2 Clique na guia Janela ÿ painel Modificar ÿ Centro .

3 Selecione uma linha de eixo existente na qual centralizar a janela ou pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais centralizar a janela.

Crie uma matriz de janela usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para criar uma matriz de janelas idênticas ao longo de uma parede.

1 Selecione a janela para array.

2 Clique na guia Window ÿ painel Modify ÿ Array **3** Selecione .

uma aresta a partir da qual iniciar a matriz que seja perpendicular ao eixo da matriz e arraste ao longo de sua parede na direção da matriz. Siga um destes procedimentos: ÿ Deslocamento: inicia a

matriz da janela a uma distância de deslocamento especificada A beira.

ÿ Distância livre: especifique uma distância livre entre cada matriz janela.

ÿ Pick Array Distance: especifique uma distância entre arrayed janelas.

ÿ Inserir contagem: especifique o número de janelas a serem exibidas na variedade.

Como alternativa, você pode pressionar *ENTER* e especificar dois pontos entre os quais colocar a janela em ordem.

Reposicionando uma janela com ferramentas de modificação

Use este procedimento para reposicionar uma janela.

1 Selecione a janela para reposicionar.

2 Clique na guia Janela ÿ painel Modificar ÿ Reposicionar de .

Machine Translated by Google

3 Selecione uma aresta de parede existente a partir da qual reposicionar a janela ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

Espaçamento uniforme das janelas com ferramentas de modificação

Use este procedimento para espaçar as janelas uniformemente ao longo de uma parede.

1 Selecione a janela para espaçar uniformemente.

2 Clique na guia Window ÿ painel Modify ÿ Space Evenly .

3 Selecione uma aresta como o eixo ao longo do qual espaçar todas as janelas uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta.

Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais as janelas serão espaçadas uniformemente uma da outra.

Alterando a tampa de abertura atribuída a uma janela

Use este procedimento para alterar o estilo da tampa de abertura atribuído às janelas.

OBSERVAÇÃO Cada estilo de tampa de abertura geralmente é criado para uso com um estilo de parede específico. Alterar o estilo da tampa de abertura usado para janelas individuais pode fazer com que a parede exiba um marcador de defeito.

Para obter mais informações, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

1 Selecione as janelas cujas extremidades deseja alterar e clique duas vezes em uma delas.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Clique na guia Window ÿ painel Endcap ÿ menu suspenso Opening Endcap.

4 Selecione o estilo da tampa de abertura.

Alterar a localização de uma janela independente

Use este procedimento para realocar uma janela independente alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A janela também possui uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da janela são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação da janela alinhando sua

Machine Translated by Google

normal com outro eixo. Você também pode girar a janela em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na janela que deseja mover.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico, expanda Localização e clique em Informações adicionais.

3 Na caixa de diálogo Localização, especifique a localização da janela:

Se você deseja...	**Então…**
mudar a janela	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a janela no plano *XY*	fazer o normal da janela paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a janela no plano *YZ*	fazer o normal da janela paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a janela no plano *XZ*	fazer o normal da janela paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da janela	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

4 Clique em OK.

Alterando a configuração do plano de corte para uma janela

Use este procedimento para especificar se uma janela selecionada usará o plano de corte do objeto que a contém quando ancorada a esse objeto na representação de exibição atual. Observe que as propriedades de exibição do plano de corte se aplicam somente à exibição

Machine Translated by Google

representações, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

7 Para Usar plano de corte do objeto contido quando ancorado, selecione Sim ou não.

Especificando a exibição de blocos Muntins para uma janela

Use este procedimento para especificar a exibição de muntins para uma janela individual em vistas de modelo e elevação.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

Machine Translated by Google

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e para Muntins, clique (o número entre parênteses indica o no número de blocos de muntins atualmente anexados à janela).

7 Se você quiser desativar a exibição de blocos muntins para este janela sem removê-los, selecione Disable Muntins Blocks.

8 Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um bloco:

Se você quiser…	Então…
adicionar um novo bloco muntins	clique em Adicionar.
editar um bloco muntins existente	selecione o bloco a ser editado e clique em Editar.
remover um bloco muntins existente	selecione o bloco, clique em Remover e clique em OK.

9 Para Nome, insira um nome para o novo bloco ou edite o existente conforme aplicável.

10 Os demais parâmetros da planilha Muntins Block variam de acordo com o tipo de janela e o tipo de padrão selecionado para as luzes. Para obter instruções detalhadas sobre como especificar esses parâmetros para um determinado padrão, consulte o tópico específico do padrão conforme listado em Criando Muntins em um estilo de janela na página 2002. Quando os parâmetros da planilha estiverem definidos conforme desejado, clique em OK.

11 Se quiser que suas alterações sejam aplicadas apenas à representação de exibição atual, desmarque Aplicar automaticamente a outras representações de exibição. (Se esta opção não for selecionada, você será solicitado a identificar as outras representações de exibição às quais deseja que suas alterações sejam aplicadas.

12 Clique em OK.

Especificando a exibição de peitoris para uma janela

Use este procedimento para alterar as dimensões do peitoril para uma janela na representação de exibição da planta do peitoril.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

Machine Translated by Google

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, selecione Plano de peitoril.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Dimensões do peitoril.

7 Na planilha Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

Os componentes da soleira A e B são para o exterior da abertura. Os componentes da soleira C e D são para o lado interno.

8 Clique em OK.

9 Na lista suspensa Componente de exibição, clique na lâmpada ícones para componentes de peitoril individuais para ativar ou desativar a visibilidade conforme desejado.

Você também pode acessar e modificar as dimensões do peitoril e as configurações de visibilidade por meio do menu de contexto da janela, como segue:

1 Selecione a janela que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

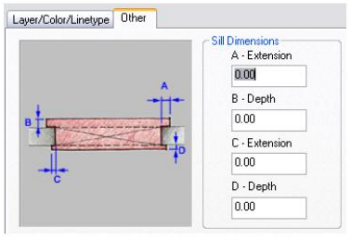
A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Outros.

Machine Translated by Google

Dimensões do peitoril da janela



6 Em Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

7 Na guia Camada/Cor/Tipo de linha, em Visível, clique nos ícones para ativar a visibilidade de componentes de exibição de peitoril individuais, conforme necessário.

8 Clique em OK duas vezes.

Invertendo a distribuição de uma janela em uma vista de elevação

Use este procedimento para especificar se deseja inverter a distribuição atual de uma janela selecionada na representação de exibição de Elevação.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

7 Para Entrega reversa, selecione Sim ou Não.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de quadros para uma janela

Use este procedimento para alterar a exibição do quadro para uma janela na representação de exibição de detalhes altos do plano.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, selecione Detalhe alto do plano.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique em Exibição do quadro.

7 Na planilha Exibição de moldura, em Tipo, selecione Padrão ou Deslocamento.

8 Para Extensão A, insira um valor para indicar a distância que deseja que o quadro estenda.

9 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar as configurações de exibição do quadro por meio do menu de contexto da janela, como segue:

1 Selecione a janela que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição Plan High Detail e selecione Sobreposição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Exibição do quadro.

6 Ajuste as configurações conforme desejado e clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de uma janela

Use este procedimento para especificar a exibição de componentes de bloco personalizados para uma janela individual em uma representação de exibição específica. Se você for usar gráficos personalizados para um novo componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as janelas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todas as janelas desse estilo, selecione Estilo da janela:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de janela na página 1980.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e para exibição de bloco personalizado, clique (o número entre parênteses indica o número de blocos atualmente anexados à janela).

7 Se você quiser desativar a exibição de blocos personalizados para este janela sem removê-los, selecione Desativar blocos personalizados.

8 Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um componente de bloco:

Se você quiser…	Então…
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar Bloco, selecione o bloco e clique em OK.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.
remover um componente de bloco existente	selecione o bloco, clique em Remover e Clique OK.

Machine Translated by Google

9 Especifique se deseja dimensionar para ajustar o componente de bloco ao objeto por largura, profundidade e altura ou bloquear a proporção

XY : **Se desejar…**	**Então…**
definir a escala do bloco para a largura de o objeto	selecione Largura.
definir a escala do bloco para a profundidade do objeto	selecione Profundidade.
defina a escala do bloco para a altura de selecionar Altura. o objeto	
dimensionar todo o bloco igualmente, de modo que uma direção seja dimensionada para caber outro dos critérios de escala	selecione Bloquear para proporção XY.
dimensionar o bloco para seu tamanho original	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

10 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção X,Y ou Z: **Se você**

deseja criar um espelhamento Então… do bloco…	
na direção *X*	selecione Espelho X.
na direção *Y*	selecione Espelho Y.
na direção *Z*	selecione Espelho Z.

11 Especifique a localização X, Y e *Z* do ponto de inserção.

12 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

13 Especifique se o componente é para a moldura da janela ou para o componente de vidro da janela:

OBSERVAÇÃO Os componentes de moldura e vidro não estão disponíveis em todas as representações de exibição.

Se você quiser adicionar o bloco… Então…	
para dentro ou fora do quadro	selecione Componente de estrutura e selecione Fora ou Dentro.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar o bloco…	Então…
a todos os componentes de vidro de janela ou a um único componente de vidro de janela	clique em Componente da janela e clique em Todos ou Único. Se você selecionar Único, insira o número do componente para **OBSERVAÇÃO** Se você especificou Depth para Scale to Fit, a profundidade é dimensionada para a espessura do vidro. Você pode escalar para a janela espessura do painel, selecionando Escala de profundidade para Espessura do painel ness.

14 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma janela

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma janela. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma janela.

1 Clique duas vezes na janela à qual deseja anexar notas ou arquivos.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Clique ao lado de Documentos de referência e, em seguida, anexar, desanexar, ou edite um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Estilos de janela

Um estilo de janela é um grupo de propriedades atribuídas a uma janela que determina a aparência e outras características da janela.

Você pode usar estilos de janela para representar tipos de janela padrão para trabalhos e desenhos específicos ou para padrões de escritório. Quando você cria ou modifica um estilo de janela, as janelas que usam o estilo têm as configurações e características do estilo. Os modelos fornecidos com o AutoCAD Architecture contêm estilos de janela para muitas janelas padrão. Você pode criar seus próprios estilos de janela e tipos de janela para janelas personalizadas.

Cada janela que você cria tem um estilo de janela associado a ela. O estilo da janela controla as propriedades da janela, como dimensões, regras de projeto e tamanhos padrão para janelas. Controle de estilo significa que quando você altera um estilo de janela, as janelas no desenho atual que usam esse estilo mudam globalmente.

As regras de design são propriedades de estilo de janela que determinam a forma predefinida ou personalizada e o tipo de janela. Formas de janela como Arco, Gótico, Retangular e Redondo são as configurações geométricas da janela.
Formas personalizadas, como Hinged-Single-Full Lite, estão disponíveis para determinados tipos de janela, por exemplo, um tipo de janela Single Casement. Tipos de janela, como toldo, passagem ou caixilho, descrevem as características de abertura de janela de fechamento, giro e dobradiça.

Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

Criando ferramentas a partir de estilos de janela

Você pode criar uma ferramenta de janela a partir de qualquer estilo de janela. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode especificar configurações padrão para qualquer janela criada com essa ferramenta. Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas de janela para criar janelas na página 1943.

Machine Translated by Google

Criando um estilo de janela

Use este procedimento para criar um estilo de janela.

Você pode criar um novo estilo com propriedades de estilo padrão ou pode criar um novo estilo copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Crie um estilo de janela: **Se**

você deseja criar um novo estilo Then……	
com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de janela e clique em Novo.
de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de janela que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de janela e pressione *ENTER*.

5 Edite as propriedades de estilo do seu novo estilo de janela:

Se você quiser...	**Então…**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
alterar as propriedades de dimensão do estilo	consulte Especificando as dimensões de um estilo de janela na página 1983.
alterar as regras de design do estilo	consulte Especificando as regras de design de um estilo de janela na página 1986.
alterar os tamanhos de janela padrão do estilo	consulte Especificando os tamanhos padrão de um estilo de janela na página 1983.
atribuir materiais aos componentes do estilo da janela,	consulte Atribuindo materiais a um estilo de janela na página 1992 e Ativando materiais para um estilo de janela na página 1994.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicionar classificações a um estilo de janela	consulte Adicionando classificações a um estilo de janela na página 1993.
especificar as propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993.
alterar a aparência dos componentes de exibição no estilo	consulte Alterando a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da janela na página 1994.
adicionar componentes de bloco personalizados ao estilo	consulte Adicionando componentes a um estilo de janela na página 1996.
desativar componentes no estilo	consulte Desativando componentes em um estilo de janela na página 1998.
remover componentes do estilo	consulte Removendo componentes de um estilo de janela na página 1998.
substituir a porcentagem de abertura do estilo	consulte Especificando a idade da porcentagem de abertura para um estilo de janela na página 1999.
mudar o peitoril do estilo	consulte Especificando a exibição dos peitoris da janela em um estilo de janela na página 2000.
adicione muntins ao estilo	consulte Criando Muntins em um estilo de janela na página 2002.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de janela na página 2001.

6 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de janela, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de janela na página 1950.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando as dimensões de um estilo de janela

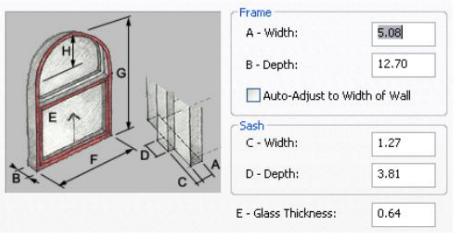
Use este procedimento para alterar as dimensões padrão de um estilo de janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Dimensões.



5 Altere os valores das dimensões: **Se**

você quiser…	**Então…**
alterar a largura e a profundidade do quadro	em Quadro, insira valores para Largura e Profundidade.
definir a largura do quadro para a parede grossura	em Moldura, selecione Ajuste automático à largura da parede.
alterar as dimensões da faixa	em Sash, insira valores para Largura e Profundidade.
alterar a espessura da janela	insira um valor para Espessura do vidro.

6 Clique em OK.

Especificando os tamanhos padrão de um estilo de janela

Use este procedimento para criar os tamanhos de janela padrão em um estilo de janela.

Os tamanhos padrão garantem a consistência, permitindo que os designers selecionem os tamanhos de uma lista predefinida específica para o estilo da janela. Você também pode inserir tamanhos personalizados ao adicionar ou modificar janelas individuais.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo de janela que deseja editar.

4 Clique na guia Tamanhos padrão e adicione, altere ou remova valores do tamanho da janela:

Se você quiser…	**Então…**
criar tamanhos padrão	clique em Adicionar . Abaixo do padrão Tamanhos, insira valores para Descrição, Largura e altura; se aplicável, insira valores para Rise e Bottom Faixa.
mudar um tamanho	selecione o tamanho e clique em Editar . Insira novos valores conforme necessário.
excluir um tamanho	selecione um tamanho e clique em Remover .

A descrição pode ser usada para identificar tamanhos de janela padrão em tabelas de janela. Por exemplo, você pode especificar o tamanho de um fabricante ou o código do modelo para Descrição.

Elevação se aplica às formas de janela Arco, Gótico e Pico do Pentágono.
O caixilho inferior aplica-se a janelas suspensas desiguais simples e duplas desiguais. Para obter mais informações sobre tipos e formas de janela, consulte Especificando as regras de design de um estilo de janela na página 1986.

5 Clique em OK.

Criando uma forma de janela personalizada

Use este procedimento para criar um perfil para uma forma de janela personalizada. Você pode criar formas personalizadas para janelas e aplicá-las a estilos de janela.

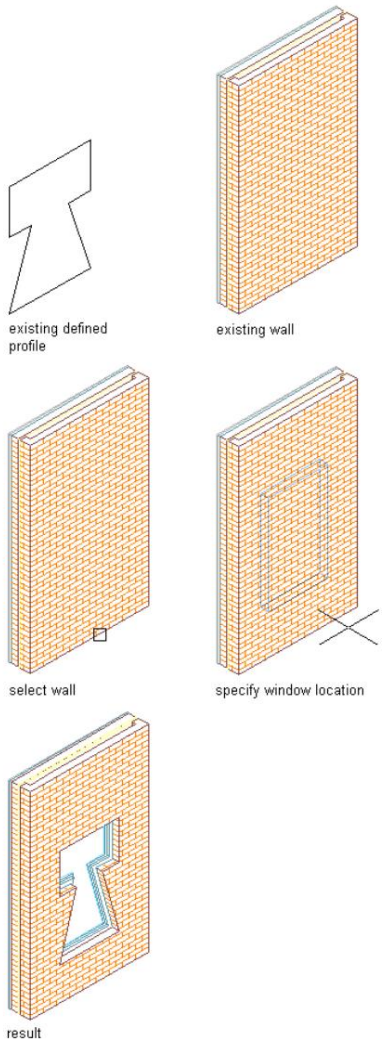
O perfil é formado por duas polilinhas fechadas concêntricas. A polilinha externa, ou anel, torna-se a forma da janela, e a polilinha interna cria um vazio para a forma interna da moldura da janela. Você pode criar vários vazios adicionando mais polilinhas internas. A polilinha interna deve estar totalmente dentro da polilinha

Machine Translated by Google

representando a forma externa da moldura da janela. As polilinhas são proporcionais em tamanho e forma umas às outras e também às janelas criadas a partir do estilo de janela.

Você pode desenhar essas polilinhas em qualquer lugar do desenho e usar qualquer escala conveniente em relação ao tamanho final da moldura da janela. Um método para dimensionar as polilinhas em relação à janela é desenhá-las encaixando-as em uma janela existente e, em seguida, movendo as polilinhas concluídas para o lado.

Adicionando uma janela baseada em perfil a uma parede



Machine Translated by Google

1 Desenhe polilinhas fechadas e concêntricas que representam o exterior e o interior linhas da moldura da janela.

2 Selecione a polilinha externa, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Definição de perfil.

3 Digite **a** (Adicionar anel).

4 Selecione a polilinha interna.

5 Especifique o ponto de inserção do perfil.

O ponto de inserção é normalmente o canto inferior esquerdo.

6 Digite um nome para o perfil e clique em OK.

Para adicionar o perfil a um estilo de janela, consulte Especificando as regras de design de um estilo de janela na página 1986.

Especificando as regras de design de um estilo de janela

Use este procedimento para especificar a forma e o tipo de janela para um estilo de janela.

As formas de janela são denominadas descrições geométricas de uma janela. Você pode selecionar formas de janela predefinidas e personalizadas ou criar sua própria forma a partir de perfis. Para obter mais informações, consulte Criando uma forma de janela personalizada na página 1984.

O tipo de janela descreve o método para abrir a janela. Por exemplo, você pode usar as formas predefinidas Retangular ou Meio Redondo para os tipos de janela Caixilho Duplo ou Tremonha Simples. Ou, você pode usar uma forma personalizada Hinged-Single-Full Lite para uma caixa única com Muntins.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo de janela que deseja editar.

4 Clique na guia Regras de design.

5 Selecione uma forma de janela:

Se desejar…	**Então…**
usar uma forma de janela predefinida	em Forma, clique em Predefinido e selecione uma forma.
usar uma forma de janela personalizada	em Forma, clique em Usar perfil e selecione um perfil.

Machine Translated by Google

6 Selecione um tipo de janela.

7 Clique em OK.

Substituindo a forma da janela em um estilo de janela

Use este procedimento para substituir uma forma predefinida em um estilo de janela por uma forma personalizada criada a partir de um perfil.

1 Selecione uma janela que usa o estilo que deseja modificar.

2 Clique na guia Janela ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil .

3 Especifique o perfil a ser usado para a forma personalizada:

Se você quiser…	Então…
usar uma forma de janela predefinida	selecione um perfil para Definição de perfil e clique em OK. Para informações sobre criar um perfil, consulte Criando uma forma de janela personalizada na página 1984.
usar uma forma de janela predefinida, mas modificá-la	selecione um perfil para Definição de Perfil, selecione Continuar Editando e clique em OK. Para obter informações sobre como modificar a forma, consulte Editando a geometria de um estilo de janela na página 1987.
criar uma forma personalizada	selecione Começar do zero para Perfil Definição, insira um nome para o novo perfil e clique em OK. Para obter informações sobre como modificar a forma padrão, consulte Editando a geometria de um estilo de janela na página 1987.

Editando a geometria de um estilo de janela

Use este procedimento para editar a geometria do perfil usado para definir um estilo de janela. Você também pode adicionar um perfil a um estilo de janela que atualmente não usa um perfil para definir sua forma.

Machine Translated by Google

1 Adicione uma janela com o estilo que deseja alterar.

2 Adicione ou edite um perfil:

Se desejar…	**Então…**
adicionar um perfil existente ao estilo	selecione a janela, clique na guia Janela ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil . Selecione o nome do perfil e clique em OK.
criar um perfil e adicioná-lo ao estilo	selecione a janela, clique na guia Janela ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil . Selecione Começar do zero para Definição de perfil, insira um nome para o novo perfil e clique em OK. Um perfil retangular é criado para você editar para definir a geometria necessária.
editar o perfil existente para o estilo	selecione a janela, clique na guia Janela ÿ painel Perfil ÿ Editar no local .

3 Se for solicitado que o perfil não seja desenhado no tamanho certo, clique em Sim.

A área da janela definida pelo perfil é selecionada e sombreada no desenho.

NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

4 Edite o perfil: **Se**

desejar…	**Então…**
alterar a forma do perímetro do perfil ou seu anel	selecione o perfil e use alças de aresta e vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Depender

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Dependendo da forma do perfil e da aresta que você deseja modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, como necessário. Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar vértices ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para a edição Add Vertex modo. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover vértices do perfil	selecione a alça Vertex para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para mudar para a edição Remover modo. Mova o cursor para fora do se vértice selecionado e clique.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	selecione o perfil, clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Substituir anel . Selecione o anel para substituir e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.

Machine Translated by Google

5 Salve ou descarte as alterações:

Se desejar…	Então…
restaurar o perfil à sua forma original	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Place ÿ painel Edits ÿ Cancel .
salvar as alterações no perfil atual	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Place ÿ painel Edits ÿ Finish . O estilo da janela usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.
salve as alterações em uma nova definição de perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Place ÿ painel Edits ÿ Save As . Digite um nome para o novo definição de perfil e clique em OK. A janela usa o novo perfil para definir sua geometria. Todas as janelas desse estilo são atualizadas com a nova geometria. Outros estilos ou objetos que usam o perfil original não são afetados.

Sobre componentes e materiais de exibição de janela

Um objeto de janela consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas por um material atribuído a cada componente.

Ao atribuir materiais a uma janela, você atribui um material a cada componente de exibição da janela. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura e um material de vidro ao vidro da janela.

Se quiser usar as propriedades de exibição do objeto de janela ou estilo de janela em vez de usar propriedades de exibição de material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição da janela ou estilo de janela.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linework de um

Machine Translated by Google

o material é usado para todo o trabalho de linha na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e sua descrição, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

A tabela a seguir lista todos os componentes de janela que podem ser exibidos usando materiais atribuídos a eles e identifica o componente de material de cada componente de janela.

Componente da Janela	Componente de material
Planeje, planeje alto detalhe, refletido	
Quadro	Linha de trabalho
Faixa	Linha de trabalho
Vidro	Linha de trabalho
Detalhe baixo do plano	
Janela	Linha de trabalho
Modelo	
Quadro	Corpo 3D
Faixa	Corpo 3D
Vidro	Corpo 3D
Elevação	
Quadro	Trabalho de linha de seção/elevação 2D
Faixa	Trabalho de linha de seção/elevação 2D
Vidro	Trabalho de linha de seção/elevação 2D

Machine Translated by Google

Atribuindo materiais a um estilo de janela

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de janela. Quando você atribui materiais a componentes de janela, os componentes usam as propriedades de exibição do material. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990.

Você pode especificar os materiais usados para exibir os seguintes componentes de um estilo de janela:

ÿ Quadro

ÿ Faixa

ÿ Vidro

ÿ Magro

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de janela, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de janela conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja alterar aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Clique no componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

Machine Translated by Google

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

11 Clique em OK.

Adicionando classificações a um estilo de janela

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de janela.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação estiver listada, nenhuma será aplicada aos estilos de janela.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de janela atual.

6 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência das janelas que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, você especifica as propriedades de exibição das janelas em cada estilo de janela:

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes da janela

ÿ A hachura usada com cada componente

ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte avião

ÿ Outras informações específicas de exibição da janela, como a elevação da janela

Machine Translated by Google

Alterando a camada, a cor e o tipo de linha dos componentes da janela

Use este procedimento para alterar as propriedades de exibição do estilo da janela:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de camada)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades dos componentes no estilo da janela, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuindo materiais a um estilo de janela na página 1992.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja alterar aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Ativando materiais para um estilo de janela

Use este procedimento para ativar as atribuições de material para representações de exibição individuais em um estilo de janela.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como criar e atribuir materiais, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja alterar aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para cada componente que deseja controlar pelo material. A caixa de seleção ByMaterial não está disponível para componentes que não podem ser atribuídos a um material.

Quando você seleciona Por material para um componente de exibição, todas as outras configurações na caixa de diálogo ficam esmaecidas. As propriedades de exibição agora são retiradas da definição do material, então você não pode mais defini-las diretamente nas propriedades de exibição do estilo da janela.

9 Clique em OK.

Usando blocos personalizados para criar componentes de janela

Você pode adicionar blocos personalizados para componentes, como hardware de janela, aos componentes de exibição ou para substituir os componentes de exibição padrão. Por exemplo, você pode substituir uma moldura de janela simples por uma moldura de janela personalizada contendo persianas nas quais deseja que o componente personalizado apareça. Você pode ter um bloco personalizado diferente para cada representação de exibição.

Ao adicionar um bloco personalizado, você pode especificar várias regras para posicionar e dimensionar o novo componente. Cada bloco personalizado também aparece na lista de componentes de propriedades de exibição para que você possa controlar sua camada, cor e tipo de linha.
Para obter mais informações sobre como adicionar blocos personalizados, consulte Adicionando componentes a um estilo de janela na página 1996.

Se você criar um bloco personalizado a partir de elementos de massa, poderá usar as atribuições de material dos elementos de massa para determinar as propriedades de exibição do bloco personalizado.

Certifique-se de definir as propriedades dos objetos usados para criar seus blocos personalizados como ByBlock. Caso contrário, você não pode controlar esses objetos através da exibição

Machine Translated by Google

propriedades. Para obter mais informações sobre ByBlock, consulte “Trabalhar com camadas” na Ajuda do AutoCAD.

Adicionando componentes a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar ou editar componentes de bloco personalizados na representação de exibição de estilos de janela.

1 Crie um bloco para o componente a ser adicionado ao estilo da janela.

Crie o bloco no mesmo plano da janela que você usa para representar o estilo. Para obter mais informações sobre blocos personalizados, consulte Usando blocos personalizados para criar componentes de janela na página 1995.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

4 Selecione o estilo que deseja editar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição na qual deseja alterar aparecer e selecione Substituição de estilo.

7 Se necessário, clique .

8 Clique na guia Outro.

9 Especifique se deseja adicionar ou editar um componente de bloco:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar bloco.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.

10 Selecione o bloco a ser usado e clique em OK.

11 Especifique se deseja dimensionar para ajustar o componente de bloco ao objeto por largura, profundidade e altura ou bloquear a proporção *XY* : **Se desejar…**

	Então…
definir a escala do bloco para a largura de o objeto	selecione Largura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir a escala do bloco para a profundidade do objeto	selecione Profundidade.
defina a escala do bloco para a altura de selecionar Altura. o objeto	
dimensionar todo o bloco igualmente, de modo que uma direção seja dimensionada para caber outro dos critérios de escala	selecione Bloquear para proporção XY.
dimensionar o bloco para seu tamanho original	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

12 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção X,Y ou Z: **Se você**

deseja criar um espelhamento Então… do bloco…	
na direção *X*	selecione Espelho X.
na direção *Y*	selecione Espelho Y.
na direção *Z*	selecione Espelho Z.

13 Especifique a localização X, Y e *Z* do ponto de inserção.

14 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

15 Especifique se o componente é para a moldura da janela ou para o componente de vidro da

janela: **Se você deseja adicionar o bloco… Então…**	
para dentro ou fora do quadro	clique em Componente de estrutura e clique em Fora ou Dentro.
a todos os componentes de vidro de janela ou a um único componente de vidro de janela	clique em Componente da janela e clique em Todos ou Único. Se você selecionar Único, digite o número do componente.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar o bloco…	Então…
	OBSERVAÇÃO Se você especificou Depth para Scale to Fit, a profundidade é dimensionada para a espessura do vidro. Você pode dimensionar para a espessura do painel da janela selecionando Scale Depth to Panel Thick ness.

16 Os componentes Moldura e Vidro não estão disponíveis em alguns monitores representações.

Clique em OK três vezes.

Desativando componentes em um estilo de janela

Use este procedimento para desativar blocos personalizados em um estilo de janela.

Você pode desativar a exibição de blocos de componentes sem removê-los do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja desativar a exibição do componente de janela e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione Desativar blocos personalizados.

9 Clique em OK.

Removendo componentes de um estilo de janela

Use este procedimento para remover componentes de um estilo de janela.

A remoção de blocos de componentes de um estilo de janela os exclui do estilo.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja remover o componente de janela e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione o componente a ser removido e clique em Remover.

9 Clique em OK.

Especificando a porcentagem de abertura para um estilo de janela

Use este procedimento para substituir a porcentagem de abertura na representação de exibição de um estilo de janela. Por exemplo, você pode especificar que uma janela seja exibida fechada em representações de modelo e elevação, mas aberta em representações de planta.

OBSERVAÇÃO Esta configuração substitui outras configurações de porcentagem de abertura de janela. Se a porcentagem de abertura for especificada aqui, a porcentagem de abertura inserida na paleta Propriedades ao adicionar ou modificar janelas será ignorada.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual deseja substituir a porcentagem de abertura e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em 7 Clique na guia Outros.

8 Selecione Substituir porcentagem aberta.

9 Digite um valor para a porcentagem de abertura.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de peitoris de janela em um estilo de janela

Use este procedimento para alterar as dimensões do peitoril da janela na representação de exibição da planta do peitoril.

Você deve usar uma representação de exibição para uma janela que tenha um peitoril. Você pode ativar a representação de exibição da planta do peitoril além da representação de exibição da planta.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

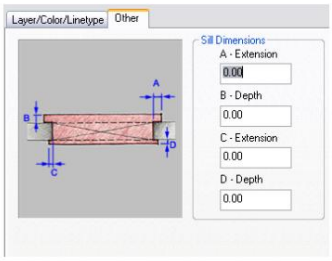
4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione Sill Plan para Display Representations e selecione Style Sobrepor.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

Dimensões do peitoril da janela



8 Em Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

Os componentes do peitoril A e B são para o balanço ou fora da janela. Os componentes da soleira C e D são para o lado interno.

9 Se quiser usar o plano de corte da parede para janelas ancoradas, em vez de usar o plano de corte da janela, selecione Usar plano de corte do objeto de contenção quando ancorado.

10 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

11 Em Visível, clique nos ícones para ativar a visibilidade.

12 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Definindo um estilo de janela como delimitador para espaços associativos

Use este procedimento para definir um estilo de janela que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de janela é definido como delimitador, por padrão, todas as janelas com o estilo atribuído serão usadas na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação do estilo de janela em uma janela individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione um estilo de janela.

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexando notas e arquivos a um estilo de janela

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de janela. Você também pode editar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à janela, insira a descrição em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique OK.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK.

Criando Muntins em um estilo de janela

As muntins de janela são membros de enquadramento secundários que mantêm vários painéis de vidro em uma faixa de janela. O AutoCAD Architecture fornece uma maneira fácil de criar muntins com diferentes padrões de layout.

As janelas estão disponíveis em vários padrões que você pode personalizar em muitos estilos diferentes:

ÿ Retangular

ÿ Diamante

ÿ Luzes da pradaria 9

ÿ Luzes da pradaria 12

ÿ explosão estelar

ÿ Sunburst

ÿ Gótico

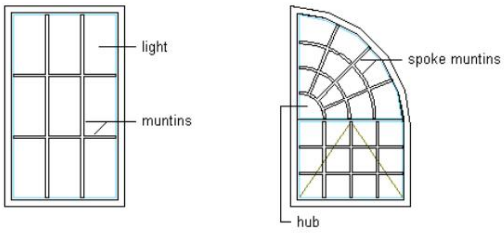
Os padrões Starburst e Sunburst são um padrão retangular combinado com um topo raiado de meia volta ou um quarto de volta e podem ser usados para meia volta e um quarto de volta, bem como muntins retangulares. Gótico é semelhante, mas tem um padrão gótico muntin. Os outros padrões são principalmente retangulares, mas se encaixam em caixilhos de janela meio redondos.

Você pode criar formas personalizadas para as janelas criando perfis a partir de polilinhas e adicionando-as a um novo estilo de janela. Para informações sobre

Machine Translated by Google

criar perfis e adicioná-los a um estilo de janela, consulte Criando uma forma de janela personalizada na página 1984.

Pequenos componentes da janela



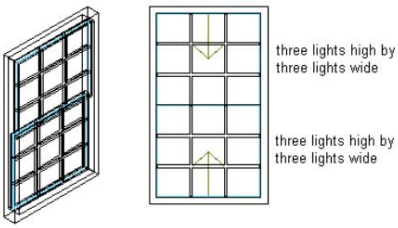
Adicionando Muntins retangulares a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar muntins retangulares a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição.
Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode aplicar o padrão retangular a todas as formas e tipos de janela, exceto Passagem.

Especificando muntins de padrão retangular



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

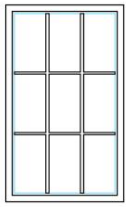
9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da janela contiver vários caixilhos, especifique se deseja que os muntins sejam aplicados ao componente Topo, Todos ou um único caixilho na janela:

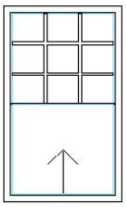
Se você quiser anexar muntins	Então… para…
somente a faixa superior	em Painel da janela, selecione Superior. Top também se aplica a faixa única.
toda faixa	em Painel da janela, selecione Outro e selecione Todos.
um componente de faixa individual	em Painel da janela, selecione Outro. Selecione Único e especifique o número do índice para o caixilho da janela. Faixa é indexado no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Machine Translated by Google

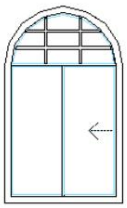
Especificando muntins retangulares para caixilho superior



single pane treated as top pane

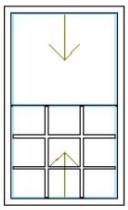


top pane in single-hung window

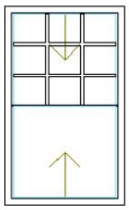


top pane in glider window

Especificando muntins retangulares para um componente de caixilho individual



single sash index 1



single sash index 2

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

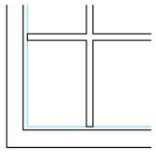
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

13 Limpe as interseções do muntin: **Se você**

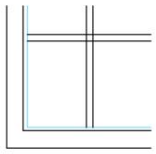
deseja converter…	**Então…**
as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
todos os muntins para um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Machine Translated by Google

Especificando juntas de limpeza de muntin retangulares



cleanup muntin joints on



cleanup muntin joints off

14 Em Lights, selecione Retangular para Pattern.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical.

16 Digite um valor para Lights Wide para especificar o número de luzes colunas na direção horizontal.

17 Clique em OK.

18 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins para…	**Então…**
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela

Machine Translated by Google

na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

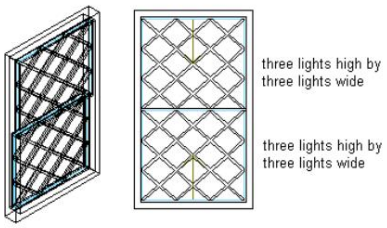
Adicionando Diamond Muntins a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar muntins de diamante a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição.
Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode aplicar o padrão de losango a todas as formas e tipos de janela, exceto Passagem.

Especificando muntins padrão de diamante



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

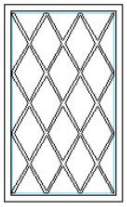
9 Digite um nome para o bloco muntins.

Machine Translated by Google

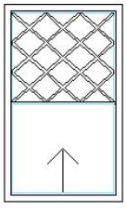
10 Se o estilo da janela contiver vários caixilhos, especifique se deseja que os muntins sejam aplicados ao componente Topo, Todos ou um único caixilho na janela:

Se você quiser anexar muntins para…	**Então…**
somente a faixa superior	em Painel da janela, selecione Superior. Top também se aplica a faixa única.
toda faixa	em Painel da janela, selecione Outro e selecione Todos.
um componente de faixa individual	em Painel da janela, selecione Outro. Selecione Único e especifique o número do índice para o caixilho da janela. Faixa é indexado no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

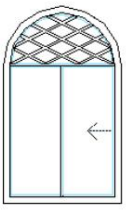
Especificando muntins de diamante para faixa superior



single pane treated as top pane



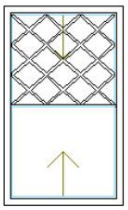
top pane in single-hung window



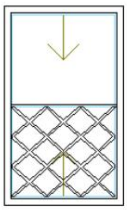
top pane in glider window

Machine Translated by Google

Especificando muntins de diamante para um componente de faixa individual



single sash index 1



single sash index 2

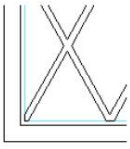
11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

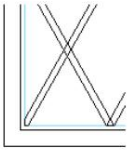
13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Especificação de juntas de limpeza de diamante muntin



cleanup muntin joints on



cleanup muntin joints off

14 Em Lights, selecione Diamond para Pattern.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical.

Machine Translated by Google

16 Digite um valor para Lights Wide para especificar o número de colunas de luz na direção horizontal.

17 Clique em OK.

18 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins a…	Then…
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

Adicionando Prairie-9 Lights Muntins a um estilo de janela

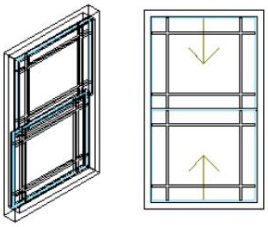
Use este procedimento para adicionar muntins de luzes prairie-9 a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição. Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode aplicar o padrão de luzes prairie-9 a todas as formas e tipos de janela, exceto Pass Through.

Machine Translated by Google

Especificando muntins de padrão de luzes prairie-9



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

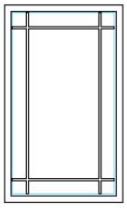
9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da janela contiver vários caixilhos, especifique se deseja que os muntins sejam aplicados ao componente Topo, Todos ou um único caixilho na janela:

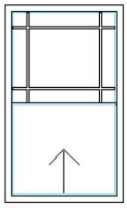
Se você quiser anexar muntins	**Então… para…**
somente a faixa superior	em Painel da janela, selecione Superior. Top também se aplica a faixa única.
toda faixa	em Painel da janela, selecione Outro e selecione Todos.
um componente de faixa individual	em Painel da janela, selecione Outro. Selecione Único e especifique o número do índice para o caixilho da janela. Faixa é indexado no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Machine Translated by Google

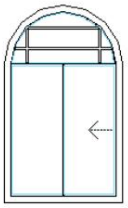
Especificando muntins de luzes prairie-9 para faixa superior



single pane treated as top pane

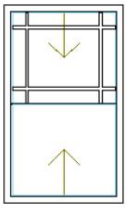


top pane in single-hung window

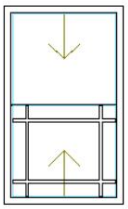


top pane in glider window

Especificando muntins de luzes prairie-9 para um componente de caixilho individual



single sash index 1



single sash index 2

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

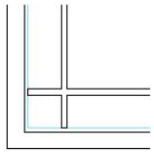
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

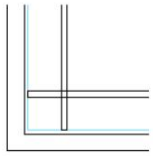
quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Machine Translated by Google

Especificando junções de limpeza de prairie-9 lights muntin



cleanup muntin joints on



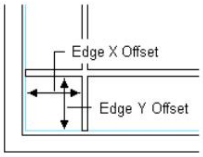
cleanup muntin joints off

14 Em Lights, selecione Prairie-9 Lights para Pattern.

15 Insira um valor para Edge X Offset para especificar a distância horizontal dos muntins das bordas da vidraça.

16 Insira um valor para Edge Y Offset para especificar a distância vertical dos muntins das bordas do painel.

Especificando os deslocamentos X e Y do padrão de luzes da pradaria-9



17 Clique em OK.

18 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins para…	Então…
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar muntins para…	Então…
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

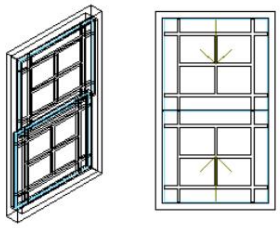
Adicionando Prairie-12 Lights Muntins a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar muntins de luzes prairie-12 a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição. Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode aplicar o padrão de luzes prairie-12 a todas as formas e tipos de janela, exceto Pass Through.

Especificando muntins de padrão de luzes pradaria-12



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

Machine Translated by Google

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

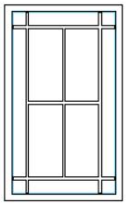
9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Se o estilo da janela contiver vários caixilhos, especifique se deseja que os muntins sejam aplicados ao componente Topo, Todos ou um único caixilho na janela:

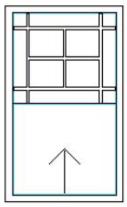
Se você quiser anexar muntins	**Então… para…**
somente a faixa superior	em Painel da janela, selecione Superior. Top também se aplica a faixa única.
toda faixa	em Painel da janela, selecione Outro e selecione Todos.
um componente de faixa individual	em Painel da janela, selecione Outro. Selecione Único e especifique o número do índice para o caixilho da janela. Faixa é indexado no sentido anti-horário, começando no canto inferior esquerdo.

Machine Translated by Google

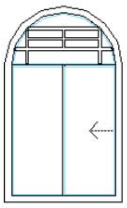
Especificando muntins de luzes prairie-12 para faixa superior



single pane treated as top pane

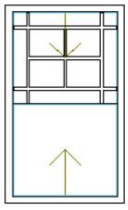


top pane in single-hung window

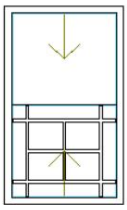


top pane in glider window

Especificando muntins para um componente de caixilho individual



single sash index 1



single sash index 2

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

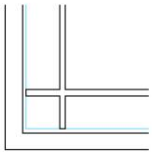
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

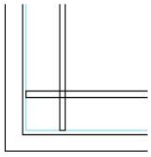
quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Machine Translated by Google

Especificando juntas de limpeza Muntin



cleanup muntin joints on



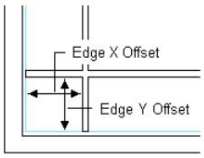
cleanup muntin joints off

14 Em Lights, selecione Prairie-12 Lights para Pattern.

15 Insira um valor para Edge X Offset para especificar a distância horizontal dos muntins das bordas da vidraça.

16 Insira um valor para Edge Y Offset para especificar a distância vertical dos muntins das bordas do painel.

Especificando os deslocamentos X e Y do padrão de luzes da pradaria-12



17 Clique em OK.

18 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins para…	**Então…**
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar muntins para…	Então…
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

Adicionando Starburst Muntins a um estilo de janela

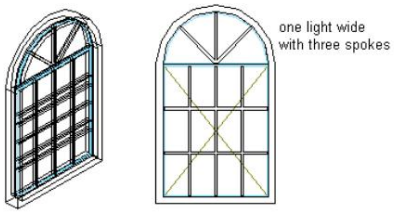
Use este procedimento para adicionar muntins starburst a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição. Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode adicionar o padrão starburst apenas na faixa superior da janela. Você pode aplicar o padrão starburst a formas de janela com uma parte superior redonda, meia-volta ou um quarto de volta.

Você pode aplicar o padrão starburst aos seguintes tipos de janela: toldo, tremonha simples, painel de popa simples, pivô vertical, pivô horizontal, suspenso duplo, planador, suspenso simples, batente único e quadro.

Especificando muntins padrão starburst



Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Em Painel da janela, selecione Superior.

OBSERVAÇÃO O padrão Starburst está disponível apenas quando Topo é selecionado para Painel da janela.

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

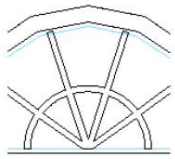
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

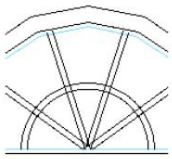
quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Machine Translated by Google

Especificando juntas de limpeza muntin starburst



cleanup muntin joints on



cleanup muntin joints off

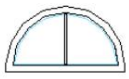
14 Em Lights, selecione Starburst para padrão.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz em uma direção vertical.

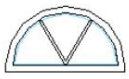
16 Insira um valor para Lights Wide para especificar o número de painéis na direção radial.

17 Insira um valor para Spokes para especificar o número de raios radiais raios.

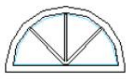
Especificando o número de raios para muntins starburst



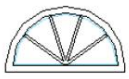
one spoke



two spokes



three spokes



four spokes

18 Clique em OK.

19 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins para…	**Então…**
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar muntins para…	Então…
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

20 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

Adicionando padrões Sunburst Muntins a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar muntins sunburst a um estilo de janela.

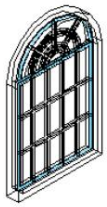
Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo da janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que os muntins apareçam. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente. Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição. Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

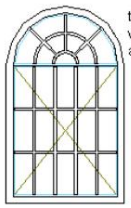
Você pode adicionar o padrão sunburst apenas ao caixilho da janela superior. Você pode aplicar o padrão sunburst a formas de janela com uma parte superior redonda, meia-volta ou um quarto de volta.

Você pode aplicar o padrão sunburst aos seguintes tipos de janela: toldo, tremonha simples, travessa única, pivô vertical, pivô horizontal, suspenso duplo, planador, suspenso simples, batente único e quadro.

Machine Translated by Google

Especificando muntins padrão sunburst





1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Em Painel da janela, selecione Superior.

OBSERVAÇÃO O padrão Sunburst está disponível apenas quando Topo é selecionado para Painel da janela.

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

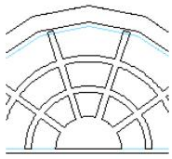
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

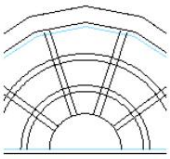
quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Machine Translated by Google

Especificando juntas de limpeza Sunburst Muntin



cleanup muntin joints on



cleanup muntin joints off

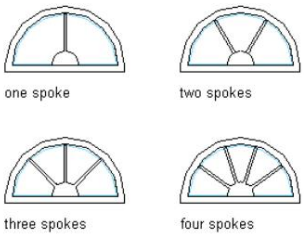
14 Em Lights, selecione Sunburst para Pattern.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz em uma direção vertical.

16 Insira um valor para Lights Wide para especificar o número de painéis na direção radial.

17 Insira um valor para Spokes para especificar o número de raios radiais raios.

Especificando o número de raios para muntins sunburst



one spoke

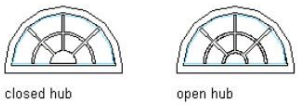
two spokes

three spokes

four spokes

18 Em Estilo de hub, selecione Fechado para nenhum painel de hub ou selecione Aberto para um painel de hub.

Especificando hubs abertos e fechados sunburst muntin



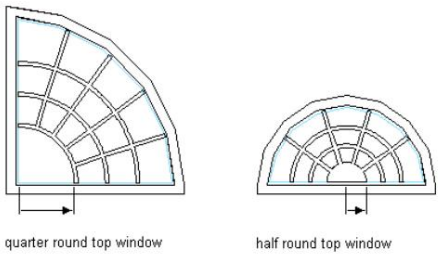
closed hub

open hub

Machine Translated by Google

19 Insira um valor para Raio para especificar o raio do hub.

Especificando o raio do cubo do sunburst muntin



20 Clique em OK.

21 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins	Então… para…
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

22 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

Adicionando Muntins góticos a um estilo de janela

Use este procedimento para adicionar muntins góticos a um estilo de janela.

Você adiciona os muntins editando as propriedades de exibição do estilo de janela para uma representação de exibição, como Modelo ou Elevação, onde deseja que o

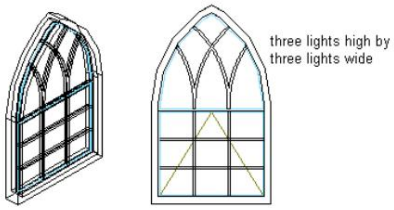
Machine Translated by Google

muntins para aparecer. Você pode adicionar muntins para exibir representações individualmente.
Você também pode adicionar muntins a uma única representação de exibição e aplicar automaticamente os muntins a todas as representações de exibição desse estilo de janela. Você adiciona o bloco muntins ao estilo da janela nas propriedades de exibição.
Cada bloco de muntins torna-se um componente de exibição do estilo da janela.

Você pode adicionar o padrão gótico apenas ao caixilho da janela superior. Você pode aplicar o padrão gótico às seguintes formas de janela: redonda, meio redonda, gótica, pentágono de pico ou arco.

Você pode aplicar o padrão gótico aos seguintes tipos de janela: toldo, tremonha simples, travessa simples, pivô vertical, pivô horizontal, duplo suspenso, planador, suspenso simples, batente único e quadro.

Especificando muntins de padrão gótico



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Muntins.

8 Clique em Adicionar.

9 Digite um nome para o bloco muntins.

10 Em Painel da janela, selecione Superior.

OBSERVAÇÃO O padrão gótico está disponível somente quando Superior é selecionado para Painel da janela.

11 Insira um valor para a largura de todos os muntins.

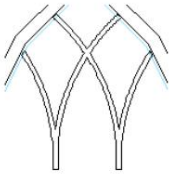
12 Insira um valor para a profundidade de todos os montes.

Machine Translated by Google

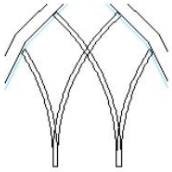
13 Limpe os cruzamentos do muntin: **Se você**

quiser…	**Então…**
converter as interseções muntin para cantos	em Muntin, selecione Limpar juntas.
converter todos os muntins em um corpo com as juntas limpas	em Muntin, selecione Converter em corpo.

Especificando juntas de limpeza de muntin gótico



cleanup muntin joints on



cleanup muntin joints off

14 Em Lights, selecione Gothic para Pattern.

15 Digite um valor para Lights High para especificar o número de linhas de luz na direção vertical.

16 Digite um valor para Lights Wide para especificar o número de painéis em a direção horizontal.

Conte os painéis na linha inferior.

17 Clique em OK.

18 Adicione muntins adicionais:

Se você quiser adicionar muntins para…	**Então…**
outra faixa de janela na janela estilo dow	repita este procedimento a partir do passo 8.

Machine Translated by Google

Se você quiser adicionar muntins	Então… para…
outra representação de exibição	clique em OK e repita este procedimento a partir da etapa 5.
todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado	selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto.

19 Clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905

Editando um bloco Muntins de janela em um estilo de janela

Use este procedimento para editar as configurações de muntins para um estilo de janela.

Depois de criar um bloco de muntins, você pode alterar qualquer uma de suas configurações editando as propriedades de exibição do estilo de janela para cada representação de exibição, como Modelo ou Elevação. Você pode editar os muntins para representações de exibição individualmente. Você também pode editar os muntins para uma única representação de exibição e aplicar automaticamente as alterações a todas as representações de exibição desse estilo de janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam apareça e clique .

6 Clique na guia Muntins.

7 Selecione o bloco muntins para editar.

8 Clique em Editar.

9 Edite qualquer uma das configurações.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre as configurações, consulte o tipo de muntins de janela em Criando muntins em um estilo de janela na página 2002.

10 Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto para aplicar as alterações a todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado.

Desmarque esta configuração para aplicar as alterações apenas à representação de exibição selecionada.

11 Quando terminar de editar o bloco de janelas no estilo janela, clique em OK três vezes.

Depois de adicionar um bloco de muntins a um estilo de janela, você pode atribuir um material, como madeira, e especificar propriedades de exibição, como cor e tipo de linha, para os muntins. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de janela na página 1990, Especificando as propriedades de exibição de um estilo de janela na página 1993 e Criando e editando definições de material na página 905, respectivamente.

Desativando a exibição de Muntins em um estilo de janela

Use este procedimento para desativar a exibição de muntins em um estilo de janela. Você pode desativar a exibição das janelas sem removê-las da janela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde você deseja desligar o exibição de muntins de janela e clique em .

6 Clique na guia Muntins.

7 Selecione Desativar blocos Muntins.

8 Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e Substituições de objeto para aplicar as alterações a todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado.

Desmarque esta configuração para aplicar as alterações apenas à representação de exibição selecionada.

9 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Removendo um bloco Muntins de janela de um estilo de janela

Use este procedimento para remover muntins de um estilo de janela. Quando você remove blocos de muntins existentes do estilo da janela, eles são excluídos.

Para desativar os muntins sem excluí-los, consulte Desativando a exibição de muntins em um estilo de janela na página 2028.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de janela.
3. Selecione o estilo que deseja editar.
4. Clique na guia Propriedades de exibição.
5. Selecione a representação de exibição onde você deseja remover janela muntins, e clique .
6. Clique na guia Muntins.
7. Selecione o bloco muntins para remover.
8. Clique em Remover.
9. Repita as etapas 7 e 8 para remover vários blocos muntins.
10. Selecione Aplicar automaticamente a outras representações de exibição e substituições de objeto para aplicar as alterações a todas as representações de exibição do estilo de janela selecionado.

    Desmarque esta configuração para aplicar as alterações apenas à representação de exibição selecionada.
11. Quando você terminar de remover os blocos de muntins da janela estilo, clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

2030

Machine Translated by Google

Vagas

26

Uma abertura é um objeto AEC que interage com paredes para representar uma abertura de qualquer tamanho em qualquer elevação. Você também pode adicionar aberturas como objetos independentes.

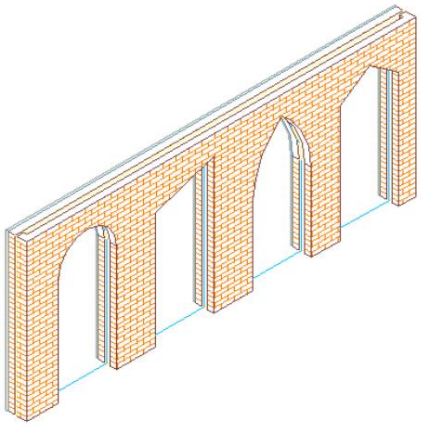
Vagas

Uma abertura é um objeto AEC que interage com paredes para representar uma abertura de qualquer tamanho em qualquer elevação. Você também pode adicionar aberturas como objetos independentes.

Abrindo Formas

Ao adicionar uma abertura a um desenho, você pode selecionar entre várias formas predefinidas, como retangular, semicircular, oval ou em arco. Você também pode criar aberturas com formas personalizadas usando perfis para definir a geometria da abertura.

Exemplos de formas predefinidas para aberturas



Machine Translated by Google

Aberturas de Ancoragem

Depois de colocar uma abertura em uma parede, a abertura fica restrita ao objeto e não pode se mover para fora dele.

As aberturas também podem ser ancoradas em locais específicos nas paredes, de modo que, quando a parede se mover ou mudar de tamanho, a localização da abertura naquele objeto permaneça constante.

Endcaps de abertura

As aberturas ancoradas em uma parede podem ter estilos de tampa aplicados a elas.
As formas das tampas das aberturas na parede são definidas no estilo da parede e são uma propriedade da parede. Para obter informações sobre como definir um estilo de tampa de abertura em uma parede, consulte Trabalhando com tampas de parede e tampas de abertura na página 1359.

Dimensões de Abertura

Todas as aberturas têm altura e largura. A dimensão da elevação depende da forma da abertura. Rise é a altura do topo da parte retangular de uma abertura até o pico da abertura para formas góticas, arco, pentágono de pico e trapézio.

Alinhamento Vertical de Aberturas

Use as configurações de alinhamento vertical para controlar como colocar uma abertura na parede, a localização do ponto de trabalho verticalmente na parede e como a abertura responde a modificações na altura. Use as configurações de peitoril e altura da cabeça para determinar o ponto de trabalho na abertura. Você pode colocar o ponto de trabalho no peitoril ou na cabeça.
Por exemplo, se você especificar o alinhamento vertical como 0" e a altura da abertura como 7'–0", a altura da abertura será 7'–0".
Se você especificar a altura da abertura como 6'–8", o peitoril permanecerá em 0" e a altura da abertura se tornará 6'–8".

Para o ponto de trabalho do cabeçote de abertura, se você especificar o alinhamento vertical como 7'-0" e a altura de abertura como 7'-0", a altura de abertura será 7-0". Se você especificar a altura de abertura como 6'–8", a cabeça permanecerá em 7'–0" e o peitoril se tornará 4".

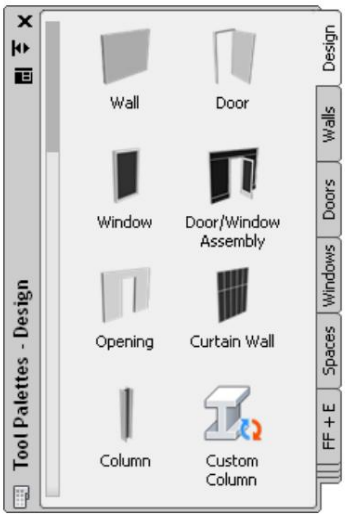
Usando ferramentas de abertura para criar aberturas

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir aberturas rapidamente, selecionando uma ferramenta de abertura com um estilo de abertura específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar

Machine Translated by Google

ferramentas de abertura para criar novas aberturas aplicando as propriedades da ferramenta a conjuntos de portas/janelas, portas e janelas existentes.

Paleta de ferramentas contendo ferramenta de abertura



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm uma amostra de ferramenta de abertura que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de abertura que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra

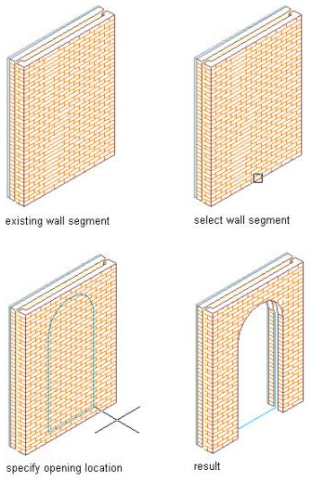
Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de abertura com propriedades personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando uma abertura

Use este procedimento para adicionar uma abertura que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de abertura selecionada. Para especificar configurações ao adicionar uma abertura, consulte Criando uma abertura com configurações especificadas pelo usuário na página 2034.

Machine Translated by Google

Adicionando uma abertura a uma parede



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma abertura
ferramenta.

Se necessário, role para exibir a ferramenta desejada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Door menu suspenso ÿ Abertura .

---

2 Selecione uma parede na qual inserir a abertura ou pressione *ENTER* para adicionar uma abertura independente.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Especifique o ponto de inserção da abertura.

Se estiver adicionando uma abertura independente, especifique a rotação da abertura depois de especificar o ponto de inserção.

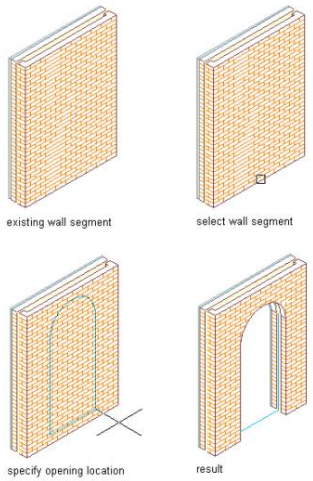
4 Continue adicionando aberturas e pressione *ENTER.*

Criando uma abertura com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar uma abertura com as configurações que você especificar.

Machine Translated by Google

Adicionando uma abertura a uma parede



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma abertura ferramenta.

Se necessário, role para exibir a ferramenta desejada.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma forma para a abertura.

Para especificar uma forma personalizada, selecione Personalizar para Forma e selecione o perfil que fornece a geometria da forma para Perfil.

NOTA Como alternativa, depois de criar uma abertura, você pode adicionar um perfil posteriormente selecionando a abertura e clicando em Abertura guia ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil .

---

4 Expandir Dimensões.

5 Insira valores para Largura, Altura e Elevação.

Rise está disponível apenas para formas de arco, gótico, pentágono de pico e trapézio.

6 Expanda Localização.

Machine Translated by Google

7 Se estiver colocando a abertura em uma parede, especifique a abertura Posição:

Se você quiser...	**Então…**
posicionar a borda da abertura a uma distância específica do final de um segmento de parede	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e insira um valor para Deslocamento automático.
centralizar a abertura em uma parede seg mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e especifique um ponto próximo ao centro do segmento da parede.
posicione a abertura em qualquer lugar ao longo da parede	selecione Irrestrito para Posição ao longo da parede.

8 Especifique se deseja que a abertura seja alinhada verticalmente pela altura do peitoril ou pela altura do cabeçote: **Se**

desejar…	**Então…**
alinhar a abertura pela altura do peitoril	selecione Peitoril para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura do peitoril.
alinhe a abertura pela altura da cabeça	selecione Cabeça para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura da cabeça.

9 Especifique o ponto de inserção para uma abertura em uma parede ou para um abertura autônoma: **Se você**

quiser…	**Então…**
colocar uma abertura em uma parede	selecione a parede e especifique um ponto de inserção ao longo da parede.
colocar uma abertura independente	pressione *ENTER* e especifique um ponto de inserção e um ângulo de rotação para a abertura.

10 Continue a colocar as aberturas e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Criando uma abertura a partir de portas, porta/janela Montagens e Janelas

Use este procedimento para converter uma porta, montagem de porta/janela ou janela em uma abertura que tenha as propriedades da ferramenta de abertura selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a abertura.

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

   Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2. Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de abertura e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Porta, Conjunto Porta/Janela, Janela.
3. Selecione a porta, porta/janela ou janela a converter, e pressione *ENTER.*
4. Edite as propriedades da abertura na paleta Propriedades, se necessário.

Criando e Editando Aberturas Personalizadas

Além de usar formas predefinidas para aberturas, você pode criar aberturas com formas personalizadas. Você cria um perfil a partir de uma polilinha fechada para definir a geometria bidimensional (2D) da forma. O perfil é então extrudado quando é aplicado a uma abertura. Você pode editar o perfil para alterar a forma da abertura. Você pode salvar as alterações no perfil atual ou em um novo perfil. Você pode aplicar os perfis criados a qualquer abertura.

Criando um perfil para uma abertura personalizada

Use este procedimento para criar um perfil que forneça a geometria para uma abertura com uma forma personalizada.

Você pode criar o perfil ao adicioná-lo a uma abertura. No entanto, se a forma que você precisa for elaborada e tiver segmentos curvos, talvez seja mais fácil criar primeiro o perfil a partir de uma polilinha. Você pode então adicionar o perfil à abertura.

1. Desenhe polilinhas fechadas e concêntricas representando a abertura e quaisquer inserções.
2. Selecione as polilinhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.
3. Selecione a polilinha mais externa.

Machine Translated by Google

4 Digite **a** (Adicionar anel).

5 Selecione uma polilinha interna.

6 Repita as etapas 4 e 5 conforme necessário para adicionar mais anéis ao perfil.

7 Especifique o ponto de inserção do perfil.

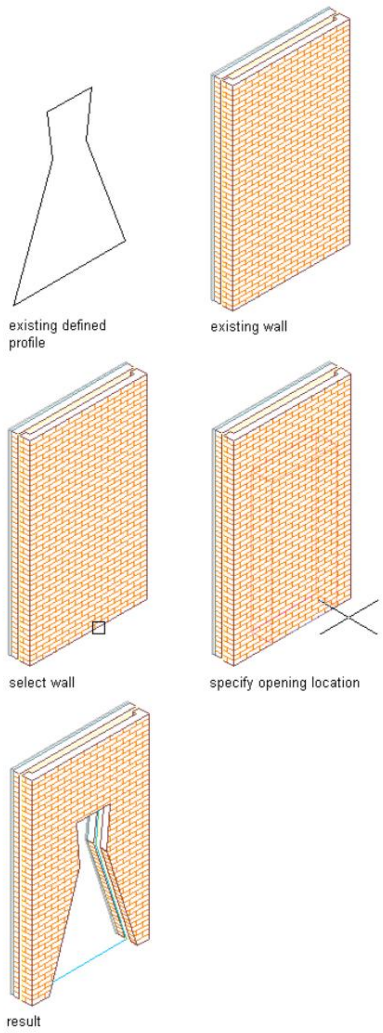
8 Digite **n** (Novo), digite um nome para o perfil e clique em OK.

Criando uma abertura com uma forma personalizada

Use este procedimento para criar uma abertura com uma forma personalizada e outras configurações que você especificar.

Machine Translated by Google

Adicionando uma abertura com uma forma personalizada



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma abertura ferramenta.

Se necessário, role para exibir a ferramenta desejada.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione Personalizado para Forma.

Machine Translated by Google

4 Selecione o perfil que fornece a geometria da forma para Perfil.

5 Expandir Dimensões.

6 Insira valores para Largura e Altura.

7 Expanda Localização.

8 Se estiver colocando a abertura em uma parede, especifique a abertura Posição:

Se você quiser...	**Então…**
posicionar a borda da abertura a uma distância específica do final de um segmento de parede	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e insira um valor para Compensação automática.
centralizar a abertura em uma parede seg mento	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e especifique um ponto próximo ao centro do segmento da parede.
posicione a abertura em qualquer lugar ao longo da parede	selecione Irrestrito para Posição ao longo da parede.

9 Especifique se deseja que a abertura seja alinhada verticalmente pela altura do peitoril ou pela altura do cabeçote:

Se você deseja…	**Então…**
alinhar a abertura pela altura do peitoril	selecione Peitoril para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura do peitoril.
alinhe a abertura pela altura da cabeça	selecione Cabeça para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura da cabeça.

10 Especifique o ponto de inserção para uma abertura em uma parede ou para um abertura autônoma: **Se**

você quiser…	**Então…**
colocar uma abertura em uma parede	selecione a parede e especifique um ponto de inserção ao longo da parede.
colocar uma abertura independente	pressione *ENTER* e especifique um ponto de inserção e um ângulo de rotação para a abertura.

Machine Translated by Google

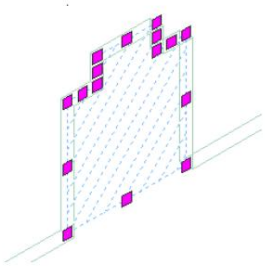
11 Continue a colocar as aberturas e pressione *ENTER*.

Editando a geometria de uma abertura personalizada

Use este procedimento para editar a geometria de um perfil que determina a forma de uma abertura personalizada. Você pode salvar as alterações no perfil existente ou em um novo perfil.

1 Selecione a abertura que tem a forma que deseja alterar e clique na guia Abertura ÿ painel Perfil ÿ Editar no local Um . perfil temporário é criado para você editar a geometria da abertura personalizada.

Um perfil temporário para editar uma abertura personalizada



2 OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição na guia Editar no local, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados na faixa de opções, selecione o perfil e clique em Editar no local novamente.

Edite o perfil: **Se**

você quiser…	**Então…**
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use alças de aresta e vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem três modos de edição: Off set, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, vizinhos

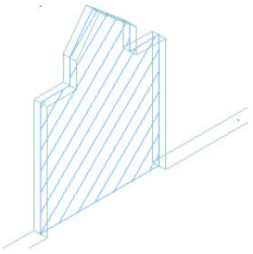
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	as linhas iniciais são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas, conforme necessário. Use o modo de edição Add Vertex para adicionar um vértice para a aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da borda depois que ela for convertida em um arco.
adicionar vértices ao perfil	selecione uma alça Edge e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Add Vertex. Mover a aresta para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover vértices do perfil	selecione a alça Vértice para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remover. Mova o cursor fora do vértice selecionado e clique.
substituir um anel existente do perfil por uma nova geometria	selecione o perfil e clique em Editar no local guia ÿ painel Profile ÿ Replace Ring . Selecione o anel a ser substituído e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **y** (Sim) para apagá-la.
adicionar um anel ao perfil	desenhe o trabalho de linha no lugar no perfil temporário. Selecione o perfil e clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar anel . Selecione a geometria para definir o anel. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **y** (Sim) para apagá-la.
remover um anel do arquivo pro	selecione o perfil e clique em Editar no local guia ÿ painel Perfil ÿ Remover anel . Selecione o anel para remover e pressione

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	DIGITAR. Esta opção não aparece se o perfil tiver apenas um anel.

Perfil para abertura personalizada após a edição



3 Salve ou descarte as alterações:

Se você quiser…	Então…
restaurar a abertura à sua forma original	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salvar as alterações no perfil atual	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . A abertura usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.
salvar as alterações em um novo perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Place ÿ painel Edits ÿ Save As . Digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A abertura usa o novo perfil para definir sua geometria. Outros estilos ou objetos que usam o perfil original não são afetados.

Machine Translated by Google

Criando uma ferramenta de abertura

Use este procedimento para criar uma ferramenta de abertura e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de abertura se estiver colocando várias aberturas com as mesmas propriedades.

Por exemplo, você está criando a planta baixa de um restaurante que contém aberturas de vários tamanhos. Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de abertura para cada tamanho. Você pode então selecionar a ferramenta apropriada para colocar aberturas na planta baixa.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma abertura no desenho	selecione a abertura e arraste-a para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Reabra a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	abra o catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Esta descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Insira uma descrição da abertura que você pode criar usando esta ferramenta de abertura.

Machine Translated by Google

8 Se não quiser usar a chave de camada padrão para aberturas, selecione uma chave de camada.

9 Se você deseja substituir o nome da camada padrão para aberturas, selecione uma substituição de camada.

10 Selecione uma forma para a abertura.

Para especificar uma forma personalizada, selecione Personalizar para Forma e selecione o perfil que fornece a geometria da forma para Perfil.

11 Expandir Dimensões.

12 Insira valores para Largura, Altura e Elevação.

Rise está disponível apenas para formas de arco, gótico, pentágono de pico e trapézio.

13 Expanda a localização.

14 Se você estiver colocando a abertura em uma parede, especifique a abertura Posição:

Se você quiser...	Então…
posicionar a borda da abertura a uma distância específica do final de um segmento de parede	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e insira um valor para Deslocamento automático.
centralizar a abertura em um segmento de parede	selecione Deslocamento/Centro para Posição ao longo da parede e especifique um ponto próximo ao centro do segmento da parede.
posicione a abertura em qualquer lugar ao longo da parede	selecione Irrestrito para Posição ao longo da parede.

15 Especifique se deseja que a abertura seja alinhada verticalmente pela altura do peitoril ou pela altura do cabeçote: **Se você**

deseja…	Então…
alinhar a abertura pela altura do peitoril	selecione Peitoril para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura do peitoril.
alinhe a abertura pela altura da cabeça	selecione Cabeça para Alinhamento vertical e insira um valor para Altura da cabeça.

16 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando aberturas

Depois de criar uma abertura, você pode alterar a altura, a largura e a elevação. Você também pode alterar as condições de fechamento aplicadas à abertura. Você pode mover a abertura dentro da parede.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar aberturas:

ÿ Edite aberturas diretamente usando alças para cotas e outras características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

ÿ Altere as configurações na guia Design da paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

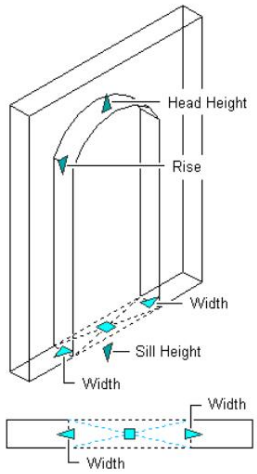
ÿ Selecione os comandos de edição na guia Contexto de abertura para um selecionado abertura.

Usando alças para editar aberturas

Você pode usar as seguintes alças para editar aberturas:

Machine Translated by Google

Abrindo alças de dimensão



Pegada	Descrição	Animação
(Largura)	Permite alterar a largura de uma abertura	*Alterando a Largura de Abertura com Animação de aderência*
/ (Peitoril Altura/Cabeça Altura)	Permite alterar a Altura de uma abertura. Você pode escolher se deseja alterar a altura do peitoril ou a altura da cabeça.	*Alterando a Altura de Abertura com Animação de garras*
(Localização)	Permite mover uma abertura dentro de uma parede ÿ Arraste o cursor para mover a abertura ao longo do comprimento da parede ÿ Pressione CTRL e arraste para mover a abertura dentro da largura da parede ÿ Pressione CTRL duas vezes e arraste para mover a abertura verticalmente dentro da parede	*Alterando o local de uma abertura com animação de alças*
	Ascender Rise aplica-se às formas de abertura Peak Pentagon, Arch e Gothic.	

Machine Translated by Google

Alterando a Forma e as Dimensões de uma Abertura

Use este procedimento para alterar a forma e o tamanho de uma abertura.

1 Clique duas vezes na abertura que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma forma.

Para especificar uma forma personalizada, selecione Personalizar para Forma e selecione o perfil que fornece a geometria da forma para Perfil.

4 Expandir Dimensões.

5 Altere a largura, a altura ou a elevação da abertura.

Invertendo uma abertura ao longo do eixo X ou Y

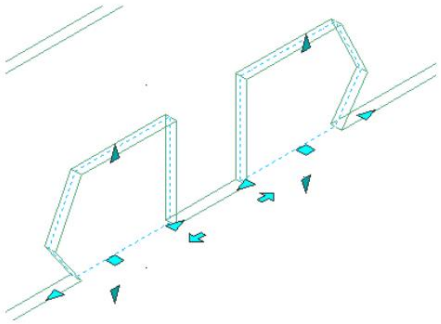
Use este procedimento para reorientar uma abertura ao longo de seu eixo *X* ou *Y*.

DICA Você também pode inverter uma abertura ao longo de seu eixo *X* usando a alça Inverter que é exibida quando você seleciona uma abertura.

---

1 Para inverter uma abertura ao longo do eixo *X* , selecione as aberturas que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Wall Anchor ÿ Flip X.

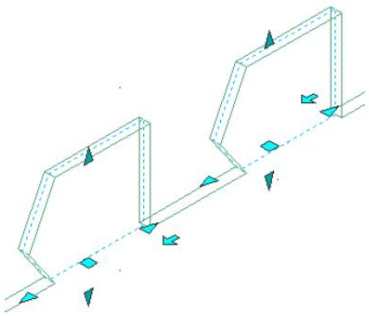
Abertura na posição original e invertida ao longo do eixo X



2 Para virar uma abertura ao longo do eixo *Y* , selecione as aberturas, clique com o botão direito do mouse e clique em Wall Anchor ÿ Flip Y.

Machine Translated by Google

Abertura na posição original e virada ao longo de seu eixo Y



Mudando o estilo da tampa para uma abertura

Use este procedimento para alterar o estilo da tampa de abertura usado em cada lado de uma abertura. Uma tampa é uma condição definida pelo usuário para as bordas de uma abertura. Para obter mais informações sobre estilos de abertura de tampas, consulte Trabalhando com tampas de parede e abrindo tampas na página 1359.

1 Selecione a abertura que deseja alterar.

2 Clique na guia Opening ÿ painel Endcap ÿ Opening Endcap: menu suspenso cardápio.

3 Selecione um estilo de finalização de abertura.

Como alternativa, você pode alterar os estilos de acabamento na guia Projeto da paleta Propriedades.

Aplicando Propriedades de Ferramenta a uma Abertura Existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de abertura a uma ou mais aberturas.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta desejada.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de abertura e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para Abertura.

3 Selecione as aberturas e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

4 Edite as propriedades das aberturas na paleta Propriedades, se necessário.

Reposicionando uma Abertura

Use este procedimento para alterar a localização de uma abertura ao longo da parede deslocando a abertura de uma localização de referência.

Esse recurso é útil quando você deseja posicionar uma abertura a uma distância especificada de outro objeto. Por exemplo, você pode querer especificar uma distância exata entre uma série de aberturas ao longo de uma parede.

Machine Translated by Google

Reposicionar uma abertura deslocando pontos

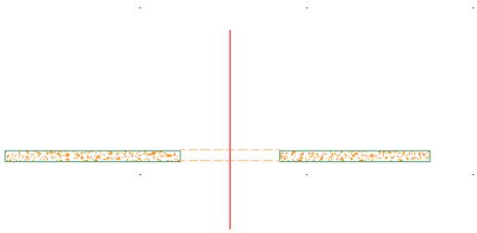
Machine Translated by Google

1 Selecione a abertura que deseja mover e clique em Abertura guia ÿ painel Anchor ÿ Reposition Along Wall Um .
marcador indica o local atual dentro da abertura: batente esquerdo, centro da abertura ou batente direito.

2 Especifique como medir o deslocamento:

Se você deseja…	Então…
medir o deslocamento do centro da abertura	selecione um ponto próximo ao centro da abertura.
meça o deslocamento da esquerda ou ombreira direita	selecione um ponto no batente da abertura a partir do qual você deseja medir.

Selecionando o centro da abertura para medir o deslocamento



3 Selecione um ponto para medir (o ponto de referência).

Você pode selecionar um ponto ao longo da parede.

Especificando um ponto de referência

4 Especifique a distância entre os pontos selecionados: **Se**

desejar…	Então…
mova a abertura para a referência digite **0** (zero). apontar	
mover a abertura a uma distância especificada do ponto de referência	insira um valor para a distância de deslocamento.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar a distância como uma medida entre dois pontos, como a distância entre os centros de duas aberturas corretamente posicionadas	especifique os dois pontos medindo a distancia.

Abertura reposicionada ao longo da parede

Usando âncoras para alterar a posição e a orientação de um Abertura

Quando uma abertura é ancorada em uma parede, você pode usar a âncora para alterar a posição e a orientação da abertura em relação à parede.

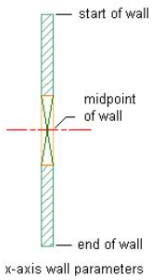
Usando âncoras para alterar a posição horizontal de uma abertura

Use este procedimento para alterar a posição horizontal das aberturas ao longo de uma parede na qual as aberturas estão ancoradas.

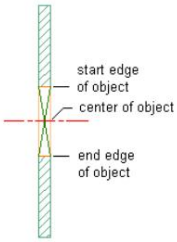
Você também pode alterar a posição horizontal da abertura usando a alça Location. Para obter mais informações, consulte Usando alças para editar aberturas na página 2046.

Machine Translated by Google

Posicionando uma abertura horizontalmente



x-axis wall parameters



x-axis opening parameters

1 Selecione as aberturas que deseja alterar e clique em Abertura guia ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

Como alternativa, você pode acessar as configurações de âncora na paleta Propriedades.

2 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *X* : **Se**

desejar…	**Então…**
use o início da parede como referência ponto de ence	em Posição ao longo (X), selecione Início da parede para De.
use o ponto médio da parede como ponto de referência	em Posição ao longo (X), selecione Ponto médio da parede para De.
use o final da parede como referência ponto de ence	em Posição ao longo (X), selecione Fim da parede para De.

3 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o aberturas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

Machine Translated by Google

4 Selecione a posição das aberturas para medir para:

Se você quiser medir...	Então...
para a borda inicial da abertura	selecione Borda inicial do objeto para Para.
ao centro da abertura	selecione Centro do objeto para Para.
até a borda final da abertura	selecione End edge of object para To.

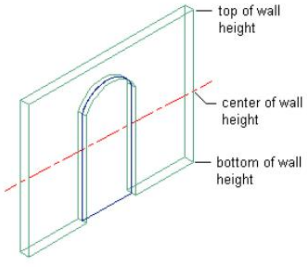
5 Clique em OK.

Usando âncoras para alterar a posição vertical de uma abertura

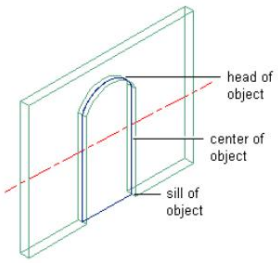
Use este procedimento para alterar a posição vertical das aberturas em uma parede na qual as aberturas estão ancoradas.

Você também pode alterar a posição vertical da abertura usando a alça Location. Para obter mais informações, consulte Usando alças para editar aberturas na página 2046.

Alterar a posição vertical de uma abertura



z-axis wall parameters



z-axis opening parameters

1 Selecione as aberturas que deseja alterar e clique em Abertura guia ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

Machine Translated by Google

Como alternativa, você pode acessar as configurações de âncora na paleta Propriedades.

2 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Z* : **Se**

desejar…	**Então…**
use a parte inferior da altura da parede como ponto de referência	em Posição vertical (Z), selecione Parte inferior da altura da parede para De.
use o centro da altura da parede como ponto de referência	em Posição vertical (Z), selecione Centro da altura da parede para De.
use o topo da altura da parede como ponto de referência	em Posição vertical (Z), selecione Altura do topo da parede para De.

3 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o aberturas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

4 Selecione a posição das aberturas para medir para:

Se você quiser…	**Então…**
medida até o fundo do aberturas na parede	selecione Peitoril do objeto para Para.
meça até o centro do aberto	selecione Center of object para To. ings nas paredes
meça até o topo das aberturas,	selecione Cabeça do objeto para Para. nas paredes

5 Clique em OK.

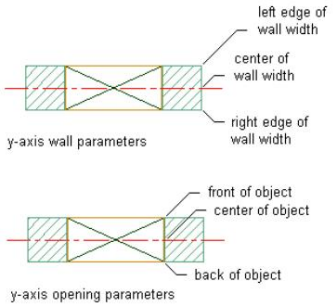
Alterar a posição de uma abertura dentro de uma parede

Use este procedimento para alterar a posição horizontal das aberturas dentro de uma parede na qual as aberturas estão ancoradas.

Você também pode alterar a posição da abertura dentro de uma parede usando a alça Location. Para obter mais informações, consulte Usando alças para editar aberturas na página 2046.

Machine Translated by Google

Alterar a posição de uma abertura dentro de uma parede



1 Selecione as aberturas que deseja alterar e clique em Abertura
guia ÿ painel Âncora ÿ Configurações .

Como alternativa, você pode acessar as configurações de âncora na paleta Propriedades.

2 Selecione o ponto de referência para a âncora ao longo do eixo *Y* : **Se**

desejar…	**Então…**
use a borda esquerda da parede como ponto de referência	em Posição dentro (Y), selecione Borda esquerda da largura da parede para De.
use o centro da parede como ponto de referência	em Posição dentro (Y), selecione Centro da largura da parede para De.
use a borda direita da parede como ponto de referência	em Posição dentro (Y), selecione Borda direita da largura da parede para De.

3 Insira a distância do ponto de referência no qual colocar o aberturas.

Use um valor negativo para medir do ponto final ao ponto inicial.

4 Selecione a posição das aberturas para medir para:

Se você quiser…	**Então…**
meça até a frente da abertura, selecione Frente do objeto para Até.	
meça até o centro do aberto - selecione Center of object para To. ing	
meça até a parte de trás da abertura, selecione Parte de trás do objeto para Para.	

Machine Translated by Google

5 Clique em OK.

Alterar a orientação de uma abertura para uma parede

Use este procedimento para alterar a orientação vertical de uma abertura em uma parede na qual as aberturas estão ancoradas.

1 Selecione a abertura que deseja alterar e clique em Abertura
guia ÿ painel Âncora ÿ Configurações .
Como alternativa, você pode acessar as configurações de âncora na paleta Propriedades.

2 Insira os ângulos de rotação *X* e *Z* das aberturas.

3 Indique se deseja inverter o sentido de rotação da abertura nos eixos X, *Y* ou *Z :*

Caso deseje…	**Então…**
inverta a direção da abertura,	selecione Flip X.
inverta a parte superior e inferior da abertura selecionada	do Flip Z.
inverta a posição da abertura	selecione Flip Y. na lateral da parede

4 Clique em OK.

Alterando o local de uma abertura

Use este procedimento para realocar uma abertura independente alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A abertura também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior da abertura são paralelas ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da abertura alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a abertura em seu plano alterando o ângulo de rotação.

1 Clique duas vezes na abertura e, na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

2 Clique em Informações adicionais.

Machine Translated by Google

3 Especifique um novo local, orientação ou ângulo de rotação: **Se**

desejar…	**Então…**
realocar a abertura	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a abertura no plano *XY*	faça a normal da abertura paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a abertura no plano *YZ*	faça a normal da abertura paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a abertura no plano *XZ*	faça a normal da abertura paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da abertura	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

4 Clique em OK.

Centralizar uma abertura usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para centralizar uma abertura em um eixo especificado ou entre quaisquer dois pontos especificados.

1 Selecione a abertura para o centro.

2 Clique na guia Abertura ÿ painel Modificar ÿ Centro .

3 Selecione uma linha de eixo existente na qual centralizar a abertura ou pressione *ENTER* e então especifique dois pontos entre os quais centralizar a abertura.

Crie uma matriz de abertura usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para criar uma matriz de aberturas idênticas ao longo de uma parede.

Machine Translated by Google

1 Selecione a abertura para o array.

2 Clique na guia Opening ÿ painel Modify ÿ Array **3** Selecione .

uma aresta a partir da qual iniciar a matriz que seja perpendicular ao eixo da matriz e arraste ao longo de sua parede na direção da matriz. Siga um destes procedimentos: ÿ Deslocamento: inicia a matriz de abertura a uma

distância de deslocamento especificada
A beira.

ÿ Distância livre: especifique uma distância livre entre cada matriz
abertura.

ÿ Pick Array Distance: especifique uma distância entre aberturas arranjadas.

ÿ Inserir contagem: especifique o número de aberturas a serem exibidas no
variedade.

Alternativamente, você pode pressionar *ENTER* e então especificar dois pontos entre os quais ordenar a abertura.

Reposicionando uma abertura com ferramentas de modificação

Use este procedimento para reposicionar uma abertura.

1 Selecione a abertura para reposicionar.

2 Clique na guia Abertura ÿ painel Modificar ÿ Reposição de .

3 Selecione uma aresta de parede existente a partir da qual reposicionar a abertura ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

Espaçando aberturas uniformemente com ferramentas de modificação

Use este procedimento para espaçar as aberturas uniformemente ao longo de uma parede.

1 Selecione a abertura para espaçar uniformemente.

2 Clique na guia Opening ÿ painel Modify ÿ Space Evenly .

3 Selecione uma aresta como o eixo ao longo do qual espaçar todas as aberturas uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta.

Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais as aberturas serão espaçadas uniformemente uma da outra.

Machine Translated by Google

Alterando a configuração do plano de corte para uma abertura

Use este procedimento para especificar se uma abertura selecionada usará o plano de corte do objeto que a contém quando ancorada a esse objeto na representação de exibição atual. Observe que as propriedades de exibição do plano de corte se aplicam somente a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na abertura.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria Geral, para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as aberturas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

4 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Usar plano de corte do objeto contido quando ancorado, selecione Sim ou não.

Especificando a Exibição de Soleiras para uma Abertura

Use este procedimento para alterar as dimensões da soleira para uma abertura na representação de exibição da planta da soleira.

1 Clique duas vezes na abertura.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as aberturas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Para Representação de exibição, selecione Plano de peitoril.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Dimensões do peitoril.

Machine Translated by Google

7 Na planilha Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

Os componentes da soleira A e B são para o exterior da abertura. Os componentes da soleira C e D são para o lado interno.

8 Clique em OK.

9 Na lista suspensa Componente de exibição, clique nos ícones de lâmpada ao lado dos componentes individuais da soleira para ativar ou desativar a visibilidade conforme desejado.

Você também pode acessar e modificar as dimensões do peitoril e as configurações de visibilidade por meio do menu de contexto da abertura, como segue:

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

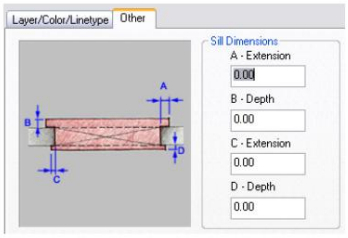
2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Outro.

Dimensões do peitoril de abertura



5 Em Dimensões do peitoril, insira a extensão do peitoril e as dimensões de profundidade.

6 Na guia Camada/Cor/Tipo de linha, em Visível, clique nos ícones de lâmpada para ativar a visibilidade de componentes de exibição de peitoril individuais, conforme necessário.

7 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um Abertura

Use este procedimento para especificar a exibição de componentes de bloco personalizados para uma abertura individual. Se você for usar gráficos personalizados para um novo componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes na abertura.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as aberturas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e

para exibição de bloco personalizado, clique em (O número entre parênteses indica o número de blocos atualmente anexados à abertura.)

7 Se você quiser desativar a exibição de blocos personalizados para este abrir sem removê-los, selecione Desativar blocos personalizados.

8 Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um componente de bloco:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar Bloco, selecione o bloco e clique em OK.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.
remover um componente de bloco existente	selecione o bloco, clique em Remover e Clique OK.

Machine Translated by Google

9 Ao adicionar ou editar um componente de bloco, especifique se deseja dimensionar para ajustar o componente de bloco ao objeto por largura, profundidade e altura ou bloquear a proporção XY: Se você deseja ...

	Então…
definir a escala do bloco para a largura de o objeto	selecione Largura.
definir a escala do bloco para a profundidade do objeto	selecione Profundidade.
defina a escala do bloco para a altura de	selecionar Altura. o objeto
dimensionar todo o bloco igualmente, de modo que uma direção seja dimensionada para caber outro dos critérios de escala	selecione Bloquear para proporção XY.
dimensionar o bloco para seu tamanho original	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

10 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção X,Y ou Z: **Se você deseja criar um espelhamento Então… do bloco…**

na direção *X*	selecione Espelho X.
na direção *Y*	selecione Espelho Y.
na direção *Z*	selecione Espelho Z.

11 Especifique as localizações X, Y e *Z* do ponto de inserção.

12 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

13 Clique em OK duas vezes.

Especificando a Exibição do Tipo de Preenchimento para uma Abertura

Use este procedimento para especificar o tipo de preenchimento a ser exibido para uma abertura em representações de exibição usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na abertura.

2 Clique na guia Exibir.

Machine Translated by Google

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Na categoria Geral, para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as aberturas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

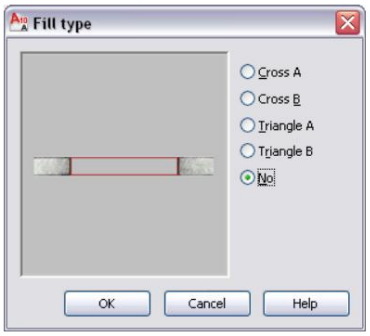
---

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Tipo de preenchimento.

7 Na planilha Tipo de preenchimento, selecione o tipo de preenchimento desejado.

Tipos de preenchimento de abertura



8 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar as configurações de exibição do quadro através do menu de contexto da abertura, como segue:

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Tipo de preenchimento.

5 Em Tipo de hachura, selecione a opção desejada.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma abertura

Use este procedimento para inserir notas e anexar hiperlinks ou arquivos de referência a uma abertura. Você também pode editar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique duas vezes na abertura à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink, especifique o link e clique em OK.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas, digite a nota e clique OK.

5 Clique na configuração para Reference Docs.

6 Anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência:

Se desejar…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em ABRIR.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione a descrição do arquivo e edite a descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

7 Clique em OK.

Alterando as propriedades de exibição das aberturas

Você usa as propriedades de exibição de aberturas para controlar sua aparência em um desenho. Além disso, você pode criar componentes personalizados para aberturas

Machine Translated by Google

adicionando blocos personalizados a qualquer representação de exibição onde você deseja que os componentes apareçam.

Especificando as propriedades de exibição de uma abertura

Use este procedimento para alterar as propriedades dos seguintes componentes de exibição de uma abertura individual:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

NOTA Aberturas não possuem atribuições de material.

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificando a hachura de uma abertura

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de uma abertura.
A hachura é exibida apenas em representações de exibição usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações.

4 Especifique se as alterações se aplicam a todas as aberturas ou apenas à abertura selecionada: **Se você**

deseja…	**Então…**
aplique a hachura em todas as aberturas do desenho	verifique se Substituição de objeto está limpo e clique em .
aplique a hachura apenas na abertura selecionada	selecione Substituição de objeto. Se for já selecionado, clique .

A representação de exibição em negrito é a atual.

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Verifique se o componente de exibição Hatch está ativado.

7 Clique na guia Hachura.

8 Clique na configuração para Padrão.

9 Selecione a hachura: **Se**

você quiser…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	tern. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para o tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

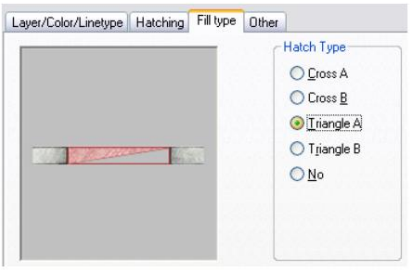
13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada:

Se você quiser…	Então…
orientar a hachura para o objeto independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

14 Clique na guia Tipo de preenchimento.

15 Selecione uma representação gráfica a ser usada para hachurar a abertura.

Especificando gráficos de hachura para aberturas



16 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Usando blocos personalizados para criar componentes de abertura

Você pode adicionar blocos personalizados para componentes, como hardware, aos componentes de exibição ou para substituir os componentes de exibição padrão. Você pode ter um bloco personalizado diferente para cada representação de exibição.

Você pode especificar várias regras para posicionar e dimensionar o novo componente.
Cada bloco personalizado também aparece na lista de componentes de propriedades de exibição para que você possa controlar sua camada, cor e tipo de linha.

Se você criar um bloco personalizado a partir de elementos de massa, poderá usar as atribuições de material dos elementos de massa para determinar as propriedades de exibição do bloco personalizado.

Certifique-se de definir as propriedades dos objetos usados para criar seus blocos personalizados como ByBlock. Caso contrário, você não poderá controlar esses objetos por meio das propriedades de exibição. Para obter mais informações, consulte “Controlar as propriedades de cor e tipo de linha em blocos” na ajuda do AutoCAD

Adicionando componentes a uma abertura

Use este procedimento para adicionar ou editar componentes de bloco personalizados na representação de exibição de aberturas.

1 Crie um bloco para o componente adicionar à abertura.

Crie o bloco no mesmo plano da abertura.

2 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

3 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

4 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

5 Clique na guia Outro.

6 Especifique se deseja adicionar ou editar um componente de bloco: **Se**

você deseja…	**Então…**
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar. Prossiga para a etapa 10.

Machine Translated by Google

7 Clique em Selecionar bloco.

8 Selecione o bloco a ser usado e clique em OK.

9 Especifique se deseja dimensionar para ajustar o componente de bloco ao objeto por largura, profundidade e altura ou bloquear a proporção *XY :* **Se desejar…**

	Então…
definir a escala do bloco para a largura de o objeto	selecione Largura.
definir a escala do bloco para a profundidade do objeto	selecione Profundidade.
defina a escala do bloco para a altura de selecionar Altura. o objeto	
dimensionar todo o bloco igualmente, de modo que uma direção seja dimensionada para caber outro dos critérios de escala	selecione Bloquear proporção XY.
dimensionar o bloco para seu tamanho original	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

10 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção *X,Y* ou *Z :*

Se você quiser…	**Então…**
criar um espelho do bloco no direção *X*	selecione Espelho X.
criar um espelho do bloco no direção *Y*	selecione Espelho Y.
criar um espelho do bloco no direção *Z*	selecione Espelho Z.

11 Especifique a localização X, Y e *Z* do ponto de inserção.

12 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z*.

13 Clique em OK três vezes.

Desativando componentes personalizados em uma abertura

Use este procedimento para desativar blocos personalizados em uma abertura.

Machine Translated by Google

Você pode desativar a exibição de blocos de componentes sem removê-los da abertura.

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Outro.

5 Selecione Desativar blocos personalizados.

6 Clique em OK duas vezes.

Removendo componentes personalizados de uma abertura

Use este procedimento para remover componentes de uma abertura.

A remoção de blocos personalizados os exclui da abertura.

1 Selecione a abertura que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Outro.

5 Selecione o componente a ser removido e clique em Remover.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Escadaria

27

As escadas são objetos AEC que usam lances de degraus e degraus para acomodar a circulação vertical. Escadas também interagem com objetos de corrimão. Você pode controlar o estilo da escada, a forma do patamar, o tipo de degraus e a altura e largura do degrau.

Escadaria

As escadas são objetos AEC que usam lances de degraus e degraus para acomodar a circulação vertical. Escadas também interagem com objetos de corrimão. Você pode controlar o estilo da escada, a forma do patamar, o tipo de degraus e a altura e largura do degrau.

Formas de escada

Embora escadas estritamente retangulares sejam predominantes em edifícios modernos, em alguns casos as bordas de um lance não são paralelas ou podem ser curvas. Os patamares também podem ser não retangulares. Escadas permitem o uso de perfis quase arbitrários para bordas de lances e patamares. Além disso, corrimãos e longarinas podem ser ancorados em escadas e seguir as bordas de lances e patamares. Você pode criar escadas personalizadas a partir de linhas de trabalho ou perfis para modelar diferentes condições também.

Aterrissagens e curvas

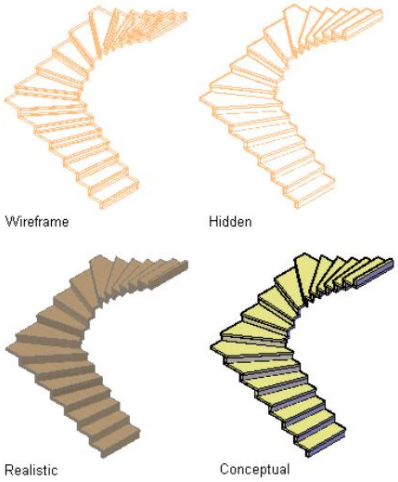
As escadas são criadas em uma altura geral especificada que requer um comprimento total com base no comprimento do piso. Dentro desse comprimento, você pode colocar pousos ou curvas. Quando você começa a criar uma escada, é exibida uma caixa retangular que representa a largura e o comprimento da escada como se fosse uma escada reta. À medida que você seleciona pontos consecutivos, dependendo do formato da escada, patamares e curvas são criados.

Machine Translated by Google

Materiais em Escadas

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a uma escada. Esses materiais são exibidos no estilo visual realista ou quando renderizados. Os materiais têm configurações específicas para os componentes físicos de uma escada, como espelhos, ressaltos e degraus.

Visualizando uma escada em diferentes estilos visuais



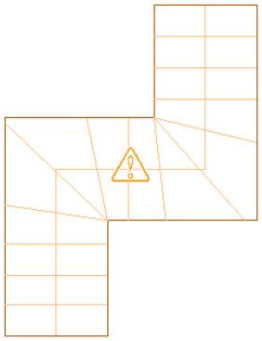
O AutoCAD Architecture fornece vários materiais predefinidos para fins de projeto comuns, que contêm configurações para componentes de escada. Você pode usar materiais predefinidos ou modificá-los para seus projetos. Você também pode criar seus próprios materiais. Os estilos de objeto fornecidos com o software possuem materiais apropriados já atribuídos a eles. Para obter mais informações, consulte Materiais da escada e componentes de exibição na página 2261.

Dicas de solução para escadas

Quando o AutoCAD Architecture detecta um problema com a maneira como um objeto de escada é desenhado, ele exibe um ícone de dica de solução na escada do desenho.

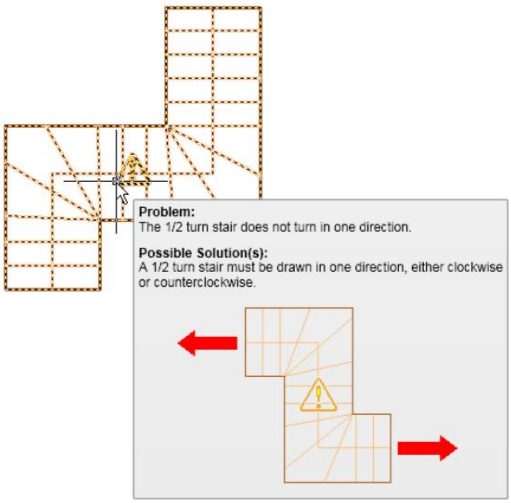
Machine Translated by Google

Escada com ícone de dica de solução



Mova o cursor sobre o ícone para exibir uma mensagem que descreve o problema e fornece uma ou mais soluções possíveis. Onde forem necessárias instruções mais detalhadas, você pode pressionar *F1* para acessar o tópico relevante na Ajuda.

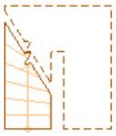
Escada com ponta de solução



Várias dicas de solução para objetos de escada identificam uma configuração inválida para um determinado tipo de escada. Os links F1 para essas dicas levam você a este tópico e à tabela a seguir, que mostra e descreve os diferentes tipos de escadas

Machine Translated by Google

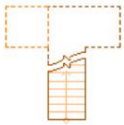
você pode desenhar no AutoCAD Architecture. Siga os links associados para obter instruções específicas para desenhar cada tipo de escada.

Escada 2D Visualizar	Escada 3D Visualizar	Escada Forma	Vire Como Desenhar Tipo	
		Direto	Nenhum	Especifique o início e os pontos finais do voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada reta com configurações especificadas pelo usuário na página 2080.
		em forma de U	1/2 terra no	Especifique o início e os pontos finais do voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada em forma de U com configurações especificadas pelo usuário na página 2095.
		em forma de U	1/2 vez	Especifique o início e os pontos finais do voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada em forma de U com configurações especificadas pelo usuário na página 2095.
		multi pousar	1/2 terra no	Especifique o início e os pontos finais do primeiro voo; especifique o início e os pontos finais do próximo voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário na página 2085.
		multi aterrissagem (reta)	1/2 terreno reta	Especifique o início e os pontos finais do primeiro voo; especifique o início e os pontos finais do próximo voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário na página 2085.

Machine Translated by Google

Escada 2D Visualizar	Escada 3D Visualizar	Escada Forma	Vire Como Desenhar Tipo	
		multi pousar	1/2 vez	Especifique o início e os pontos finais do primeiro voo; especifique o início e os pontos finais do próximo voo - desenhe apenas em uma direção. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário na página 2085.
		multi pousar	1/4 terra no	Especifique o início e os pontos finais do primeiro voo; especifique o ponto final do próximo voo; especifique o ponto final do próximo voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário na página 2085.
		multi pousar	1/4 vez	Especifique o início e os pontos finais do primeiro voo; especifique o ponto final do próximo voo; especifique o ponto final do próximo voo. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada de múltiplos patamares com configurações especificadas pelo usuário na página 2085.
		Espiral	Nenhum	Especifique o centro da escada em espiral; especifique o ponto inicial. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada em espiral com configurações especificadas pelo usuário na página 2102.
		Personalizado escada (da linha trabalhar)	Nenhum	Desenhe linhas de escada personalizadas; selecione os lados esquerdo e direito; selecione o caminho da escada; selecione os caminhos da longarina esquerda, direita e central; selecione o primeiro degrau no nível atual; selecione os degraus restantes. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada personalizada a partir do traçado de linha na página 2109.

Machine Translated by Google

Escada 2D Visualizar	Escada 3D Visualizar	Escada Forma	Vire Como Desenhar Tipo
		Personalizado Nenhum escada (de piso perfil)	Desenhe um perfil de piso personalizado; perfil de banda de rodagem; selecione o caminho da escada; selecione os caminhos da longarina esquerda, direita e central; selecione o primeiro perfil do piso no nível atual; selecione os perfis de piso restantes. Para obter mais informações, consulte Criando uma escada personalizada a partir de perfis de piso na página 2113.
		Âncora Nenhuma escada para Pousar	Desenhe uma escada de múltiplos patamares; desenhar escada reta; selecione escada multi-landing; ancorar escada reta para patamar de escada multi-land. Para obter mais informações, consulte Ancorando uma escada em um patamar na página 2179.

Especificando opções de AEC para escadas

Use este procedimento para especificar parâmetros e opções para escadas que não são especificadas nos estilos de escada ou propriedades de exibição. Essas opções estão na guia Configurações do objeto AEC da caixa de diálogo Opções:

ÿ Formato de apresentação

ÿ Osnaps do nó

ÿ Medição da altura de voo

ÿ Limites da calculadora

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.

3 Especifique os padrões da escada:

Se você deseja…	Então…
exibir a escada sem linhas de corte ou caminho	selecione o formato de apresentação (sem linhas de corte ou caminho).

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
use o Node Osnap para selecionar os cantos das escadas e patamares	selecione Flight & Landing Corners para Node Osnap.
especificar a distância da altura da escada acima do início da escada e ser abaixe o final da escada como a posição para o Node Osnap	selecione Alinhamento vertical para Node Osnap.
incluir deslocamentos superior e inferior na medição da altura da escada	selecione Piso a Piso Acabado para Meça a altura da escada.
ignorar os deslocamentos superior e inferior na medição da altura da escada	selecione Piso a Piso Áspero para Medir a Altura da Escada.
exibir a escada com um ícone de dica de solução quando uma edição causar violação comeu os limites de cálculo estabelecidos no Aba Regras de Cálculo da Escada Caixa de diálogo de estilo	selecione Estrito para Limites da calculadora.
exibir a escada normalmente ao selecionar Relaxed for Calculator Limits. editar faz com que viole o cálculo limites de ção definidos no Cálculo Guia Rules da caixa de diálogo Stair Style	

OBSERVAÇÃO A configuração dos limites da calculadora é armazenada com o desenho. Algumas versões anteriores do software têm os limites da Calculadora definidos como Relaxado por padrão. Qualquer novo desenho é definido como Estrito por padrão.

4 Clique em OK.

Usando ferramentas de escada para criar escadas

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque escadas rapidamente usando uma ferramenta de escada com um estilo de escada específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou alterar as propriedades que não são controladas pelo estilo.

Machine Translated by Google

Os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de escada que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

ÿ Catálogo de ferramentas de design

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de escada com estilos e propriedades de escada personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando uma escada

Use este procedimento para adicionar uma nova escada que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de escada selecionada. Para especificar configurações ao adicionar uma escada, consulte Criando uma escada reta com configurações especificadas pelo usuário na página 2080.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode criar escadas clicando em Home guia ÿ painel Build ÿ menu suspenso Stair ÿ Stair .

---

2 Especifique o ponto de inserção da escada.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Especifique o ponto de direção da escada.

A escada é criada no comprimento necessário para acomodar os valores especificados.

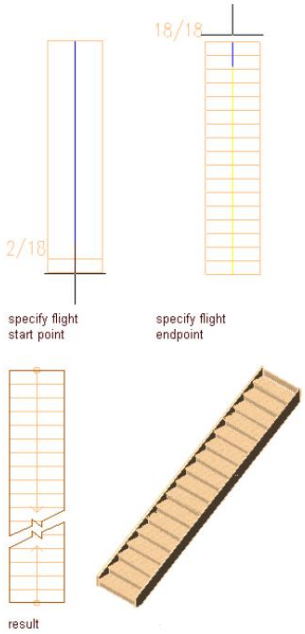
4 Continue adicionando escadas e pressione *ENTER.*

Criando uma escada reta com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma escada reta com as configurações que você especificar.

Machine Translated by Google

Criando uma escada reta



DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Para Forma, selecione Reto.

5 Especifique a orientação vertical da escada:

Se você quiser…	**Então…**
desenhe a escada deste andar para selecionar Up para Orientação Vertical. andar de cima	

Machine Translated by Google

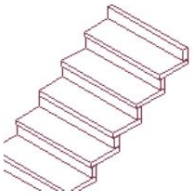
Se você quiser…	Então…
desenhe a escada deste andar para o andar de baixo	selecione Para Baixo para Orientação Vertical ção.

6 Expandir Dimensões.

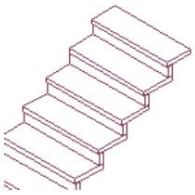
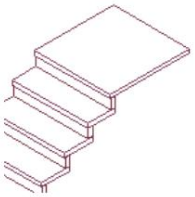
7 Especifique a largura, altura e justificação da escada:

Se você quiser…	Então…
especificar a largura da escada	insira um valor para Largura.
especificar a altura da escada	insira um valor para Altura.
especificar a justificação da escada	insira um valor para Justificar. O valor Justificar controla o ponto de inserção quando você coloca a escada (esquerda, central ou direita) no início do corrida de escada.

8 Especifique a terminação da escada:

Se você quiser…	Então…
termine a escada com um riser	selecione Riser para Terminar com.  **NOTA** As escadas que terminam com um espelho terão uma altura total que é uma espessura de degrau menor que a altura piso a piso especificada.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
terminar a escada com um degrau	selecione Pisar para Terminar com. 
termine a escada com um patamar	selecione Landing for Terminate with. 

9 Clique ao lado de Regras de cálculo e

se você quiser…	então…
especifique o comprimento linear total da escada	insira valores para Straight Length e Riser Count e clique em OK. ÿ Quando Straight Length é definido como (automático), o valor é calculado com base na banda de rodagem tamanho e contagem de riser. ÿ Quando o comprimento reto é (definido pelo usuário), o comprimento da escada é igual à dimensão inserida e os outros três valores são ajustados dentro dos limites do código. ÿ Quando a contagem do riser é (definido pelo usuário), a profundidade do piso é aumentada ou diminuída para acomodar modifique a escada.

Machine Translated by Google

se você quiser…	então…
especificar o número total de escadas tirantes	insira um valor para Contagem do riser e, em seguida, Clique OK. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (automático), o número de risers é baseado no total comprimento e altura total da escada e os limites de código especificados na guia Design Rules. O valor do comprimento reto da escada é ajustado automaticamente. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), você pode especificar um valor que é usado para calcular a profundidade do piso e a altura do riser. Se esses valores ultrapassarem os limites da escada, uma mensagem de erro será exibida.
especifique a altura de cada espelho no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone para Riser para alterá-lo para (definido pelo usuário) e digite um valor para Riser. Clique OK.
especifique a profundidade do degrau para cada degrau no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone ao lado de Tread to altere-o para (definido pelo usuário) e insira um valor de profundidade do piso. Você também pode especificar a contagem do riser ao definir a profundidade do piso.

OBSERVAÇÃO Se um valor for definido como definido pelo usuário na planilha de regras de cálculo, ele poderá ser modificado diretamente na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se for exibido ao lado de um campo na caixa de diálogo Regras de cálculo, esse campo não poderá ser alterado até que outro campo seja alterado de (definido pelo usuário) para (automático).

10 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da escada.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

11 Especifique o ponto final da escada.

12 Continue adicionando escadas ou pressione *ENTER*.

Criando uma escada de múltiplos patamares com especificação do usuário

Configurações

Use este procedimento para criar uma escada com vários patamares. Você pode usar formas de escada com vários patamares para definir lances de escada retos e angulares. Você pode inserir aterrissagens, meias aterrissagens e curvas.

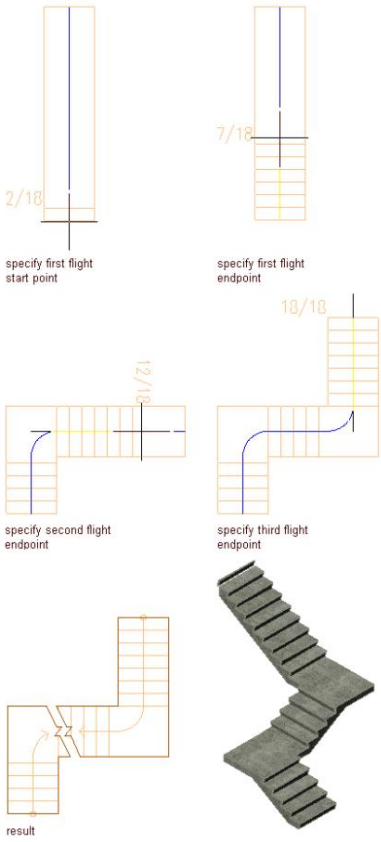
Este tipo de escada é limitado pelas regras de projeto da escada e pela altura do piso. Para obter mais informações sobre regras de projeto de escada, consulte Especificando as regras de projeto de um estilo de escada na página 2249.

Se você estiver desenhando os degraus ou lances de uma escada, serão mostradas linhas para cada degrau. Se você estiver desenhando um patamar plano, nenhuma linha de piso será mostrada. Se você estiver desenhando uma aterrissagem do tipo curva, as linhas de piso em ângulo serão mostradas através da curva. Essas linhas temporárias não representam necessariamente as localizações reais das linhas do piso na escada final. Além disso, o número de degraus atualmente adicionados à escada é exibido (à esquerda da escada), como uma fração do número total de degraus necessários para a escada; por exemplo, "10/18".

OBSERVAÇÃO Para criar uma escada reta com patamares especificados pelo usuário, use a forma de vários patamares com meio patamar. Selecione todos os pontos em uma linha reta para definir os pontos iniciais e finais do voo.

Machine Translated by Google

Criando uma escada de múltiplos patamares com 1/4 patamares



DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

Machine Translated by Google

4 Para Forma, selecione Multi-landing.

5 Especifique o tipo de curva:

Se você deseja…	Então…
crie um patamar plano com um comprimento definido pelo usuário onde a escada voltas	selecione 1/2 aterrissagem para o tipo de curva.
criar escadas com um usuário definido comprimento onde a escada gira com degraus na curva	selecione 1/2 volta para o tipo de volta. **NOTA** Estas escadas devem ter pelo menos três segmentos e cada canto deve virar na mesma direção.
crie um patamar plano onde a escada gira, com o comprimento do patamar igual à largura da escada	selecione 1/4 de aterrissagem para o tipo de curva. **NOTA** Estas escadas normalmente têm dois ou mais lances unidos por patamares quadrados.
criar escadas com degraus ao longo de todo o comprimento, com uma ou mais voltas em qualquer direção	selecione 1/4 de volta para o tipo de volta. **OBSERVAÇÃO** Essas escadas podem ter dois ou mais segmentos e os cantos podem virar em qualquer direção.

6 Especifique a orientação vertical da escada:

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada deste andar para selecionar Up para Orientação Vertical. andar de cima	
desenhe a escada deste andar para o andar de baixo	selecione Para Baixo para Orientação Vertical ção.

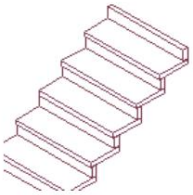
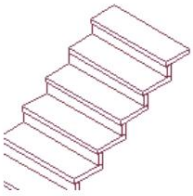
7 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

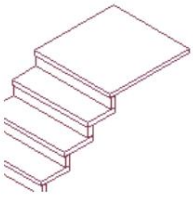
8 Especificar a largura, altura e justificação da escada:

Se você quiser…	**Então…**
especificar a largura da escada	insira um valor para Largura.
especificar a altura da escada	insira um valor para Altura.
especificar a justificação da escada	insira um valor para Justificar. O valor Justificar controla o ponto de inserção quando você coloca a escada (esquerda, central ou direita) no início do corrida de escada.

9 Especificar a terminação da escada:

se você quiser…	**então…**
termine a escada com um riser	selecione Riser para Terminar com.  **NOTA** As escadas que terminam com um espelho terão uma altura total que é um degrau menor que a altura piso a piso especificada.
terminar a escada com um degrau	selecione Pisar para Terminar com. 

Machine Translated by Google

se você quiser…	então…
termine a escada com um patamar	selecione Landing for Terminate with. 

10 Clique ao lado de Regras de cálculo e

se você quiser…	então…
especifique o comprimento linear total da escada	insira valores para Straight Length e Riser Count e clique em OK. ÿ Quando Straight Length é definido como (automático), o valor é calculado com base na banda de rodagem tamanho e contagem de riser. ÿ Quando Straight Length é definido como (definido pelo usuário), o comprimento da escada é igual à dimensão inserida e os outros três valores são ajustados dentro dos limites do código. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), a profundidade do piso é aumentada ou diminuída para ac comode a escada.
especifique o número total de degraus da escada	insira um valor para Contagem do riser e clique em OK. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (automático), o número de risers é baseado no total comprimento e altura total da escada e os limites do código spe

Machine Translated by Google

se você quiser…	então…
	cificado na guia Design Rules. O valor do comprimento reto da escada é ajustado automaticamente. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), você pode especificar um valor que é usado para calcular a profundidade do piso e a altura do riser. Se esses valores ultrapassarem os limites da escada, uma mensagem de erro será exibida.
especifique a altura de cada espelho no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone para Riser para alterá-lo para (definido pelo usuário) e digite um valor para Riser. Clique OK.
especifique a profundidade do degrau para cada degrau no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone ao lado de Tread to alterne-o para (definido pelo usuário) e insira um valor para Tread. Você pode especifique também a contagem do riser ao definir a profundidade do piso. Clique OK.

OBSERVAÇÃO Se um valor for definido como definido pelo usuário na planilha de regras de cálculo, ele poderá ser modificado diretamente na paleta Propriedades.

NOTA Se for exibido ao lado de um campo na caixa de diálogo Regras de cálculo, esse campo não poderá ser alterado até que outro campo seja alterado de (definido pelo usuário) para (automático).

11 Expanda Avançado.

Machine Translated by Google

12 Especifique as configurações do piso:

Se desejar…	**Então…**
alterar a espessura do material de acabamento do piso no topo da escada	insira um valor para Deslocamento superior.
alterar a profundidade da estrutura no topo da escada	insira um valor para Profundidade superior.
alterar a espessura do material de acabamento do piso na parte inferior do escada	insira um valor para Deslocamento inferior.
alterar a profundidade da estrutura na parte inferior da escada	insira um valor para Profundidade inferior.

13 Defina a altura mínima ou o número de degraus em um lance de escada ou especifique *NONE*.

14 Defina a altura máxima ou o número de degraus em um lance de escada ou especifique *NONE*.

15 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da escada.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

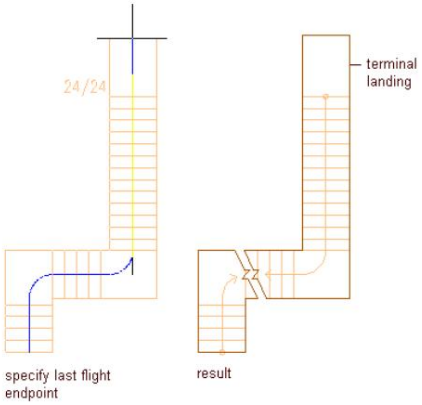
16 Especifique o ponto da primeira curva ou patamar para a escada.

17 Continue especificando pontos para a escada.

OBSERVAÇÃO Se você especificou Desembarque para Terminar com, o último ponto da escada além do degrau final define o final do patamar.

Machine Translated by Google

Especificando o comprimento do patamar do terminal para escadas com múltiplos patamares



18 Continue adicionando escadas ou pressione *ENTER*.

Criando uma escada em forma de L com degrau de 45 graus

Use este procedimento para adicionar uma escada em forma de L com uma volta de 45 graus no enrolador.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Architectural Objects e expanda Stair Winder Styles.

3 Clique com o botão direito do mouse, selecione Novo e insira **Ponto único – 2 Tread** como o nome do estilo.

4 Na guia Configurações, confirme se a opção Usar linha riser não está selecionada.

5 Especifique o ponto único para o tipo de enrolador.

6 Selecione Ajustar giro do enrolador e insira **2** para Número de degraus em Vez.

7 Clique em OK.

8 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

Machine Translated by Google

9 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Geral.

10 Para Forma, selecione Multi-landing.

11 Para Tipo de volta, selecione 1/4 de volta.

12 Para Winder Style, selecione Single Point – 2 Tread.

13 Expandir Dimensões.

14 Para Comprimento do voo, selecione Comprimento do piso.

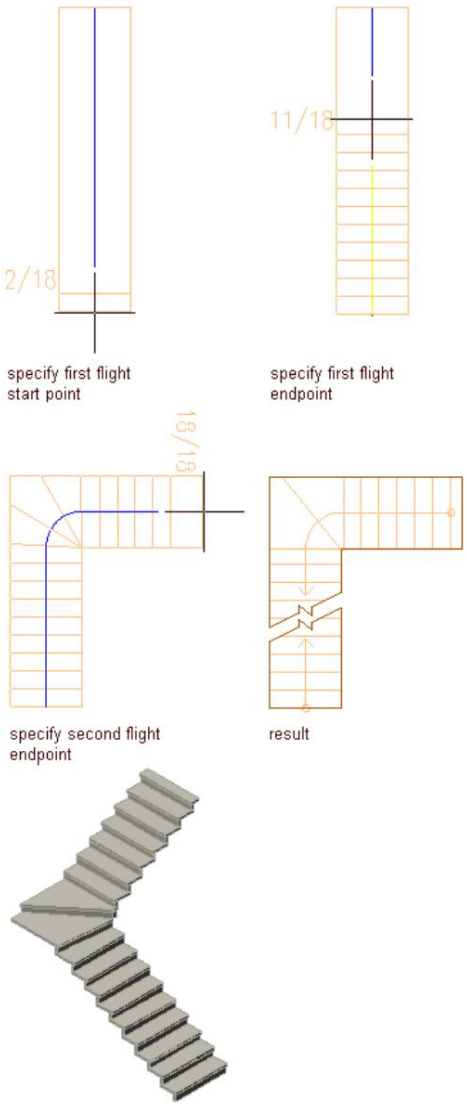
OBSERVAÇÃO Se o estilo de escada tiver ativado Estender patamares para evitar degraus e assentos embaixo dos patamares, o lance não será girado exatamente em torno do final da escada.

---

15 Desenhe uma escada com uma volta de 90 graus e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Criando uma escada em forma de L com um degrau de 45 graus



16 Selecione a escada, digite **winderturnadjust** na linha de comando e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO O comando winderturnadjust altera o número de degraus em uma zona de curva para uma escada usando um estilo de enrolador de ponto único. O número padrão de degraus é especificado na guia Configurações dos Estilos do enrolador de escada. Você pode alterar a quantidade de degraus na linha de comando enquanto executa o comando winderturnadjust.

Quando você altera o número de degraus na zona de curva, a linha de construção muda de localização ao longo da escada porque o comprimento do piso deve permanecer constante ao longo da escada. Alterar os degraus do enrolador altera a largura, de modo que a linha se move. A linha de construção pode ser editada com alças. Se você mover a linha de construção, as bandas do enrolador serão afetadas.

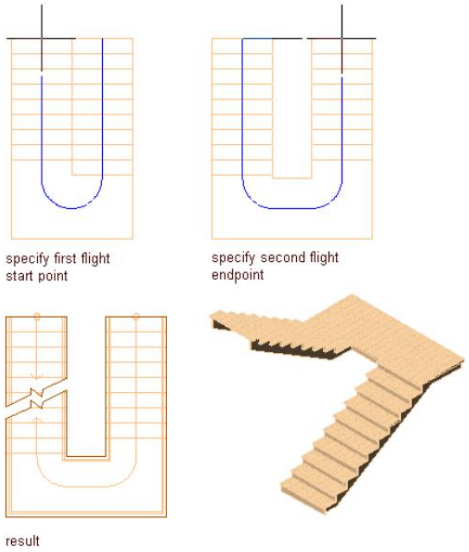
Criando uma escada em forma de U com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma escada em forma de U com as configurações que você especificar. Escadas em forma de U têm duas corridas de igual comprimento unidas por um meio patamar. A configuração de justificação controla onde os pontos que definem a escada ficam dentro de sua largura.

Ao desenhar a escada, os lances são mostrados com linhas para cada degrau. As aterrissagens planas não têm linhas de piso, enquanto as aterrissagens do tipo curva mostram linhas de piso ao longo de toda a curva. Para escadas do tipo curva, essas linhas temporárias não representam necessariamente os locais reais das linhas do piso na escada final.

Machine Translated by Google

Criando uma escada em forma de U



DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Para Forma, selecione Em forma de U.

5 Especifique o tipo de curva: **Se**

você deseja…	**Então…**
crie um patamar plano onde a escada selecione 1/2 patamar para o tipo Turn. correr volta na direção oposta ção	

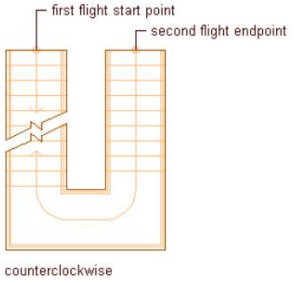
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar escadas onde a escada corre volta na direção oposta com degraus ao longo da corrida	selecione 1/2 volta para o tipo de volta.

6 Especifique a orientação horizontal da escada:

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada em forma de U de modo que a direita seja a borda externa da escada e a esquerda seja a borda interna	selecione Sentido anti-horário para Hori Orientação zontal.
desenhe a escada em forma de U de modo que a esquerda seja a borda externa da escada e a direita seja a borda interna	selecione Sentido horário para Ori horizontal entation.

Especificando a direção horizontal para escadas em forma de U



Machine Translated by Google

7 Especifique a orientação vertical da escada: **Se**

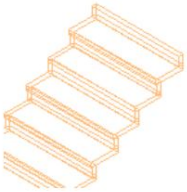
desejar…	**Então…**
desenhe a escada deste andar para selecionar Up para Orientação Vertical. andar de cima	
desenhe a escada deste andar para o andar de baixo	selecione Para Baixo para Orientação Vertical ção.

8 Expandir Dimensões.

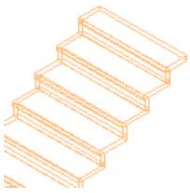
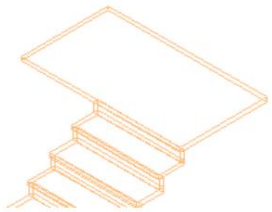
9 Especifique a largura, altura e justificação da escada:

Se você quiser…	**Então…**
especificar a largura da escada	insira um valor para Largura.
especificar a altura piso a piso da escada	insira um valor para Altura.
especificar a justificação da escada	insira um valor para Justificar. O valor de justificação selecionado controla o ponto de inserção quando você coloca a escada (interna, central ou externa) no início do lance da escada.

10 Especifique a terminação da

escada: **Se você deseja…**	**Então…**
termine a escada com um riser	selecione Riser para Terminar com.  **NOTA** Escadas que terminam com uma riser terá uma altura total que é uma espessura de piso a menos do que a altura piso a piso especificada.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
terminar a escada com um degrau	selecione Pisar para Terminar com. 
termine a escada com um patamar	selecione Landing for Terminate with. 

11 Clique ao lado de Regras de cálculo e

se você quiser…	então…
especifique o comprimento linear total da escada	insira valores para Straight Length e Riser Count e clique em OK. ÿ Quando Straight Length é definido como (automático), o valor é calculado com base na banda de rodagem tamanho e contagem de riser. ÿ Quando Straight Length é definido como (definido pelo usuário), o comprimento da escada é igual à dimensão inserida e os outros três valores são ajustados dentro dos limites do código. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), a profundidade do piso

Machine Translated by Google

se você quiser…	então…
	é aumentada ou diminuída para ac comode a escada.
especifique o número total de degraus da escada	insira um valor para Contagem do riser e clique em OK. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (automático), o número de risers é baseado no total comprimento e altura total da escada e os limites de código especificados na guia Design Rules. O valor do comprimento reto da escada é ajustado automaticamente. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), você pode especificar um valor que é usado para calcular a profundidade do piso e a altura do riser. Se esses valores ultrapassarem os limites da escada, uma mensagem de erro será exibida.
especifique a altura de cada espelho no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone para Riser para alterá-lo para (definido pelo usuário) e digite um valor para Riser. Clique OK.
especifique a profundidade do degrau para cada degrau no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone ao lado de Tread to altere-o para (definido pelo usuário) e insira um valor para Tread. Você pode especifique também a contagem do riser ao definir a profundidade do piso. Clique OK.

OBSERVAÇÃO Se um valor for definido como definido pelo usuário na planilha de regras de cálculo, ele poderá ser modificado diretamente na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se for exibido ao lado de um campo na caixa de diálogo Regras de cálculo, esse campo não poderá ser alterado até que outro campo seja alterado de (definido pelo usuário) para (automático).

12 Expanda Avançado.

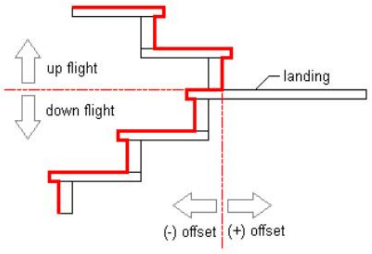
13 Especifique as restrições: **Se você**

deseja…	**Então…**
coloque as bandas de rodagem e tirantes com o selecionado Livre para alinhamento. extensão mínima de pouso	
alinhe a banda de rodagem para cima com a banda de rodagem para baixo	selecione Piso a degrau para Alinhamento.
alinhe o piso do lance ascendente com o riser do lance descendente	selecione Tread to riser para Alinhamento.
alinhe o riser do lance ascendente para selecionar Riser to riser para Alinhamento. riser do vôo para baixo	

14 Especifique um valor para Deslocamento do alinhamento.

Ao selecionar Degrau para degrau, Degrau para espelho ou Degrau para degrau, você pode especificar um valor de deslocamento. Um valor de deslocamento positivo significa que a localização da banda de rodagem para baixo está mais próxima da aterrissagem do que a localização da banda de rodagem para cima.

Especificando deslocamentos de alinhamento do degrau para o riser



15 Especifique um valor para o alinhamento Estender (lanço inferior ou voo).

16 Especifique um valor para banda de rodagem irregular para determinar qual banda de rodagem será mais longa se o número total de bandas de rodagem for irregular. Selecione superior

Machine Translated by Google

vôo para colocar o piso irregular no vôo superior. Selecione o talão inferior para colocar o piso irregular no talão inferior.

17 Especifique as configurações

do piso: **Se você deseja…**	**Então…**
alterar a espessura do material de acabamento do piso no topo da escada	insira um valor para Deslocamento superior.
alterar a profundidade da estrutura no topo da escada	insira um valor para Profundidade superior.
alterar a espessura do material de acabamento do piso na parte inferior do escada	insira um valor para Deslocamento inferior.
alterar a profundidade da estrutura na parte inferior da escada	insira um valor para Profundidade inferior.

18 Defina a altura mínima ou o número de degraus em um lance de escada ou especifique *NONE*.

19 Defina a altura máxima ou o número de degraus em um lance de escada ou especifique *NONE*.

20 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da escada.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

21 Especifique o ponto final da escada.

22 Continue adicionando escadas ou pressione *ENTER.*

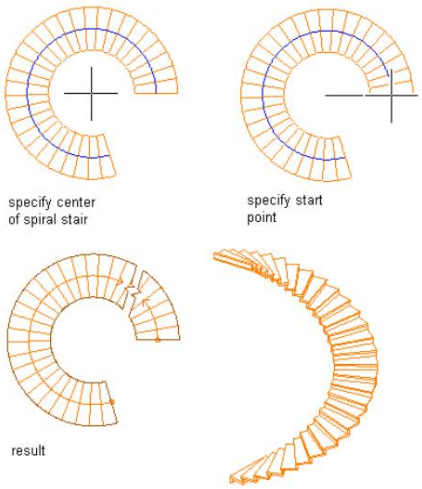
Criando uma escada em espiral com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar uma varredura circular e uma escada em espiral. Uma escada em espiral gira em torno de um ponto central comum de baixo para cima.

Você pode especificar um raio diretamente ou na tela somente quando a restrição do arco estiver livre. Caso contrário, o raio é determinado a partir do comprimento do piso especificado e da restrição do arco. Nesse caso, você precisa ajustar o comprimento do piso para atingir o raio desejado.

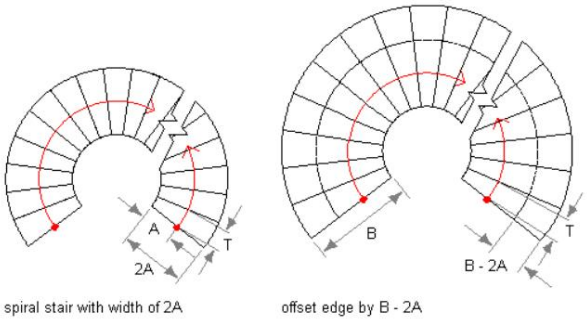
Machine Translated by Google

Criando uma escada em espiral



Para criar uma escada em espiral com a profundidade de piso especificada (T) que ocorre a uma distância especificada da borda interna, primeiro construa a escada com uma largura igual ao dobro da distância necessária (A). Em seguida, use bordas personalizadas para compensar a borda externa para a largura total desejada B. A distância de deslocamento é igual a B - 2A.

Criando uma escada em espiral com uma profundidade de piso especificada a uma distância especificada



DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

---

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Geral.

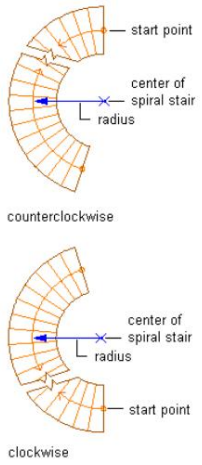
3 Selecione um estilo.

4 Para Forma, selecione Espiral.

5 Especifique a orientação horizontal da escada:

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada em espiral no sentido anti-horário	selecione Sentido anti-horário para Hori Orientação zontal.
desenhe a escada em espiral no sentido horário	selecione Sentido horário para Ori horizontal entation.

Especificando a orientação horizontal para uma escada em espiral



6 Especifique a orientação vertical da escada:

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada deste andar para selecionar Up para Orientação Vertical. andar de cima	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada deste andar para o andar de baixo	selecione Para Baixo para Orientação Vertical ção.

OBSERVAÇÃO Se Terminate with estiver definido como Landing, a orientação vertical é para cima e não pode ser alterada.

7 Expandir Dimensões.

8 Especifique a largura, altura e justificação da escada: **Então…**

Se você quiser…	
especificar a largura da escada	insira um valor para Largura.
especificar a altura piso a piso da escada	insira um valor para Altura.
especificar a justificação da escada	insira um valor para Justificar. O valor de justificação selecionado controla o ponto de inserção quando você coloca a escada (interna, central ou externa) no início do lance da escada.

9 Especifique a terminação da escada: **Se**

você deseja…	Então…
termine a escada com um riser	selecione Riser para Terminar com.

NOTA Escadas que terminam com uma riser terá uma altura total que é uma espessura de piso a menos do que a altura piso a piso especificada.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
terminar a escada com um degrau	selecione Pisar para Terminar com.
termine a escada com um patamar	selecione Landing for Terminate with.

OBSERVAÇÃO Se a orientação vertical for definida como Down, Terminate with é definido como Riser e não pode ser alterado.

10 Especifique o raio da escada: **Se**

desejar…	Então…
especificar o raio exato para a escada em espiral	selecione Não para Especificar na tela e insira um valor para Raio.
defina o raio para a escada dinâmica - selecione Sim para Especificar na tela. icamente	

11 Selecione o tipo de restrição de arco a ser usado ao criar a espiral escada:

Se você quiser…	Então…
criar uma escada em espiral sem restrições	selecione Livre para restrição de arco.
criar uma escada em espiral com um número específico de graus para o lance da escada	selecione Graus totais para Restrição de arco e insira um valor para Restrição de arco

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	ângulo. Isso inclui a aterrissagem ou banda de rodagem do terminal.
criar uma escada em espiral com um grau específico para cada degrau na escada	selecione Graus por passo para Restrição do arco e insira um valor para Ângulo do arco.

12 Clique ao lado de Regras de cálculo e

se você quiser…	então…
especifique o comprimento linear total da escada	insira valores para Straight Length e Riser Count e clique em OK. ÿ Quando Straight Length é definido como (automático), o valor é calculado com base na banda de rodagem tamanho e contagem de riser. ÿ Quando Straight Length é definido como (definido pelo usuário), o comprimento da escada é igual à dimensão inserida e os outros três valores são ajustados dentro dos limites do código. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), a profundidade do piso é aumentada ou diminuída para ac comode a escada.
especificar o número total de escadas tirantes	insira um valor para Contagem do riser e, em seguida, Clique OK. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (automático), o número de risers é baseado no total comprimento e altura total da escada e os limites de código especificados na guia Design Rules. O valor do comprimento reto de

Machine Translated by Google

se você quiser…	então…
	a escada é ajustada automaticamente aliada.
	ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), você pode especificar um valor que é usado para calcular a profundidade do piso e a altura do riser. Se esses valores ultrapassarem os limites da escada, uma mensagem de erro será exibida.
especifique a altura de cada espelho no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone para Riser para alterá-lo para (definido pelo usuário) e digite um valor para Riser. Clique OK.
especifique a profundidade do degrau para cada degrau no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone ao lado de Tread to altere-o para (definido pelo usuário) e insira um valor para Tread. Você pode especifique também a contagem do riser ao definir a profundidade do piso. Clique OK.

OBSERVAÇÃO Se um valor for definido como definido pelo usuário na planilha de regras de cálculo, ele poderá ser modificado diretamente na paleta Propriedades.

NOTA Se for exibido ao lado de um campo na caixa de diálogo Regras de cálculo, esse campo não poderá ser alterado até que outro campo seja alterado de (definido pelo usuário) para (automático).

13 Expanda Avançado.

14 Especifique as configurações do

piso: **Se desejar…**	**Então…**
alterar a espessura do material de acabamento do piso no topo da escada	insira um valor para Deslocamento superior.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar a profundidade da estrutura no topo da escada	insira um valor para Profundidade superior.
alterar a espessura do material de acabamento do piso na parte inferior do escada	insira um valor para Deslocamento inferior.

15 Defina a altura mínima ou a quantidade de espelhos em um lance de escada ou especifique *NONE*.

16 Defina a altura máxima ou o número de degraus em um lance de escada ou especifique *NONE*.

17 Especifique o ponto central da escada em espiral.

18 Especifique a localização da escada.

19 Continue adicionando escadas ou pressione *ENTER.*

Criando uma escada personalizada a partir do trabalho de linha

Use este procedimento para criar uma escada personalizada a partir do trabalho de linha. Você pode modelar escadas e degraus de forma irregular e especificar vários lances em ângulos variados com uma escada personalizada. Você pode selecionar ou criar linhas de trabalho definindo bordas de escada e bordas de piso. Crie uma escada personalizada para modelar condições de escada existentes complexas para análise e explorar condições não compatíveis com o código ou gerar tipos de escada que não são possíveis de criar usando comandos regulares de escada do AutoCAD Architecture.

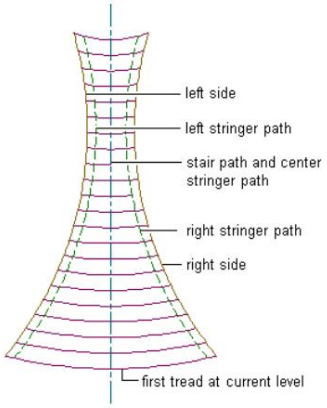
O componente de contorno da escada de uma escada personalizada é delineado pelos lados esquerdo e direito da escada, a ponta do primeiro degrau e a frente do último degrau ou patamar.

As longarinas da escada podem ser selecionadas como linha de trabalho ou podem ser geradas automaticamente pelo AutoCAD Architecture. Depois de criar uma escada personalizada, você pode substituir caminhos de longarina. Você pode adicionar ou modificar longarinas editando o estilo da escada. O estilo de escada aplicado à escada personalizada deve ter longarinas definidas nesse estilo de escada específico. Se o estilo da escada incluir longarinas, as linhas de caminho da longarina esquerda e direita serão convertidas na geometria apropriada da longarina.
As propriedades atuais da escada controlam a aparência dos componentes da escada em várias representações.

IMPORTANTE O contorno geral da escada não deve se sobrepor em nenhum ponto, ou uma dica de solução aparecerá.

Machine Translated by Google

Crie o trabalho de linha para sua escada personalizada usando linhas, polilinhas leves ou segmentos de arco. Todas as linhas do piso devem se cruzar com as laterais da escada.
Os gráficos que representam os caminhos das longarinas devem ser contínuos ao longo do caminho da escada.



O trabalho de linha para escadas personalizadas pode representar os seguintes componentes:

ÿ Lados esquerdo e direito da escada (obrigatório)

ÿ caminho da escada (opcional)

ÿ longarinas de escada esquerda, direita e central (opcional)

ÿ primeiro degrau no nível atual (obrigatório)

ÿ passos restantes (obrigatório)

OBSERVAÇÃO Uma escada personalizada deve ter no mínimo 2 degraus. Pelo menos 2 linhas devem ser selecionadas para os degraus restantes ao criar uma escada personalizada.

Criando uma escada personalizada a partir do trabalho de linha

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de escada que você deseja usar e selecione a ferramenta.

Você pode ter que rolar para exibir a ferramenta desejada.

DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

Machine Translated by Google

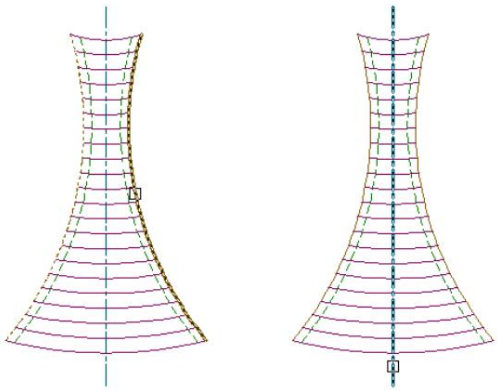
2 Verifique se o desenho atual inclui um estilo de escada com longarinas.

3 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta escada e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

4 Selecione o trabalho de linha que representa os lados esquerdo e direito da escada personalizada.

Somente linhas, polilinhas leves ou segmentos de arco que cruzam todos os degraus podem ser selecionados para os lados da escada.

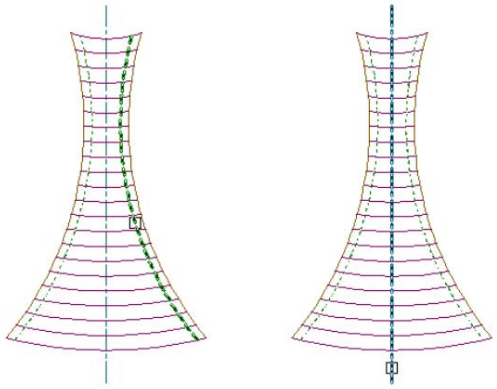
5 Selecione o trabalho de linha que representa o caminho da escada ou pressione *ENTER* para que seja gerado automaticamente.



Apenas polilinhas leves de um ou vários segmentos ou segmentos de arco que cruzam todos os degraus podem ser selecionados para o caminho da escada.

Machine Translated by Google

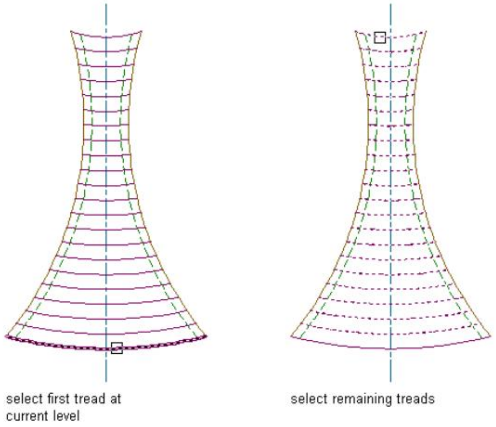
6 Selecione o trabalho de linha que representa as longarinas esquerda, direita e central da escada ou pressione *ENTER* para gerar automaticamente as longarinas esquerda, direita e central da escada.



7 Selecione o trabalho de linha que representa o primeiro piso no atual nível.

Somente linhas, polilinhas leves ou segmentos de arco que cruzam os lados da escada podem ser selecionados para os degraus da escada.

8 Selecione os degraus restantes.



9 Na caixa de diálogo Converter em escada, verifique ou altere o parâmetro valores para Estilo, Altura, Orientação Vertical e Terminar com.

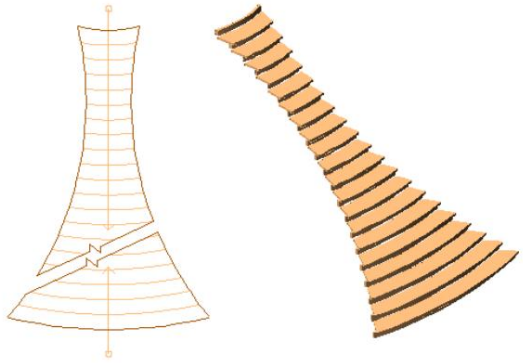
Machine Translated by Google

Especifique um estilo com longarinas definidas. Especifique se deseja apagar a geometria do layout e clique em OK.

OBSERVAÇÃO O estilo de escada Standard não possui longarinas definidas.

IMPORTANTE Você não pode converter uma escada personalizada em um estilo de escada com rampa.

A escada personalizada do trabalho de linha é gerada.



result

Depois de criar uma escada personalizada, você pode converter qualquer parte dela em um patamar. Consulte Modificando escadas personalizadas na página 2117 para fazer isso.

Criando uma escada personalizada a partir de perfis de piso

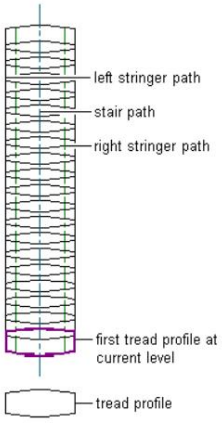
Use este procedimento para criar uma escada personalizada a partir de perfis de piso. Use perfis definidos gerados a partir de polilinhas fechadas para degraus de escada personalizados. Todos os perfis de piso em cada lance de escada devem se cruzar ou se sobrepor.

O componente de contorno da escada de uma escada personalizada é delineado pelos lados esquerdo e direito da escada, a ponta do primeiro degrau e a frente do último degrau ou patamar.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE O contorno geral da escada não deve se sobrepor em nenhum ponto, ou uma dica de solução aparecerá.

As longarinas da escada podem ser selecionadas como linha de trabalho ou podem ser geradas automaticamente pelo AutoCAD Architecture. Depois de criar uma escada personalizada, você pode substituir caminhos de longarina. Você pode adicionar ou modificar longarinas editando o estilo da escada. As propriedades atuais da escada controlam a aparência dos componentes da escada em várias representações.



Linework e perfis para escadas personalizadas podem representar os seguintes componentes:

ÿ caminho da escada (obrigatório)

ÿ longarinas de escada esquerda e direita (opcional)

ÿ primeiro perfil de piso no nível atual (obrigatório)

ÿ passos restantes (obrigatório)

Criando uma escada personalizada a partir de perfis de piso

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de escada que você deseja usar e selecione a ferramenta.

Você pode ter que rolar para exibir a ferramenta desejada.

DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties.

Machine Translated by Google

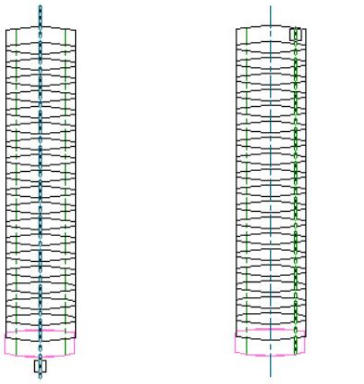
2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta da escada e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ý Linework.

3 Insira **T** para perfil da banda de rodagem.

4 Selecione o trabalho de linha que representa o caminho da escada.

Apenas polilinhas leves de um ou vários segmentos ou segmentos de arco que cruzam todos os degraus podem ser selecionados para o caminho da escada.

5 Selecione o trabalho de linha que representa as longarinas esquerda, direita e central da escada ou pressione *ENTER* para gerar automaticamente as longarinas esquerda, direita e central da escada.

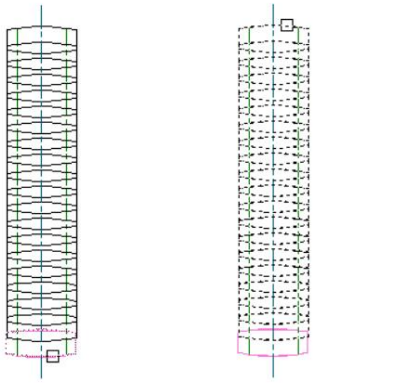


6 Selecione o trabalho de linha que representa o primeiro perfil do piso no nível atual.

Apenas perfis definidos podem ser selecionados para degraus de escada.

Machine Translated by Google

7 Selecione os degraus restantes.



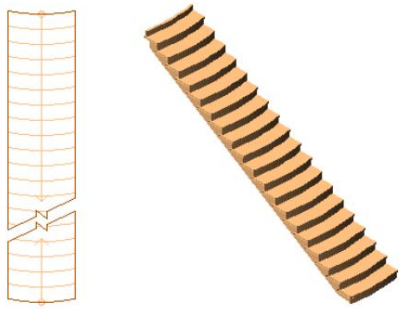
IMPORTANTE Você não pode converter uma escada personalizada em uma escada estilo rampa.

8 Na caixa de diálogo Converter em escada, verifique ou altere o parâmetro valores para Estilo, Altura, Orientação Vertical e Terminar com.
Especifique se deseja apagar a geometria do layout e clique em OK.

IMPORTANTE Você não pode converter uma escada personalizada em um estilo de escada com rampa.

Machine Translated by Google

A escada personalizada de perfis de piso é gerada.



Depois de criar uma escada personalizada, você pode converter qualquer parte dela em um patamar. Consulte Modificando escadas personalizadas na página 2117 para fazer isso.

Modificando escadas personalizadas

Use estes procedimentos para realizar as seguintes modificações em escadas personalizadas:

ÿ Edite as faces dos degraus e degraus

ÿ Combine degraus e risers com os componentes de origem

ÿ Converter uma banda de rodagem em uma aterrissagem e vice-versa

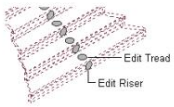
ÿ Substitua um caminho de stringer existente por um novo caminho de stringer selecionando linha de trabalho

IMPORTANTE Ao adicionar ou alterar a forma dos degraus, o contorno geral da escada não deve se sobrepor em nenhum ponto, ou uma dica de solução aparecerá.

Editar um degrau de escada personalizado

1 Use este procedimento para converter a borda de um degrau de escada personalizado em um arco.

Selecione a escada personalizada que deseja alterar e clique em Escada guia ÿ painel Custom Stair ÿ Edit Tread/Riser .

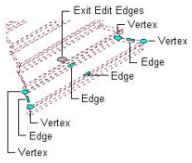


Machine Translated by Google

Uma aderência aparece no ponto médio de cada piso e riser.

2 Selecione a alça inferior Edit Tread.

Você pode selecionar alças de aresta ou vértice para modificar a face da banda de rodagem. As seguintes alças são exibidas para editar a face de um degrau de escada personalizado:



3 Mova o cursor sobre a alça Edge frontal.

Uma dica de ferramenta com as seguintes opções é exibida:

ÿ Deslocamento

ÿ Adicionar vértice

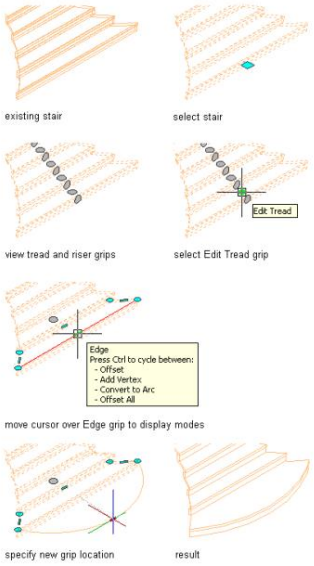
ÿ Converter para arco

ÿ Deslocar tudo

4 Selecione a alça Edge e pressione *CTRL* duas vezes para alternar para a opção Convert to Arc.

Machine Translated by Google

5 Especifique um novo local para a alça Edge.



Corresponder piso/elevador

1 Use este procedimento para modificar um degrau de escada personalizado combinando um degrau existente em outra escada personalizada.

Crie 2 escadas personalizadas: uma com um degrau de origem correspondente e outra como a escada personalizada de destino.

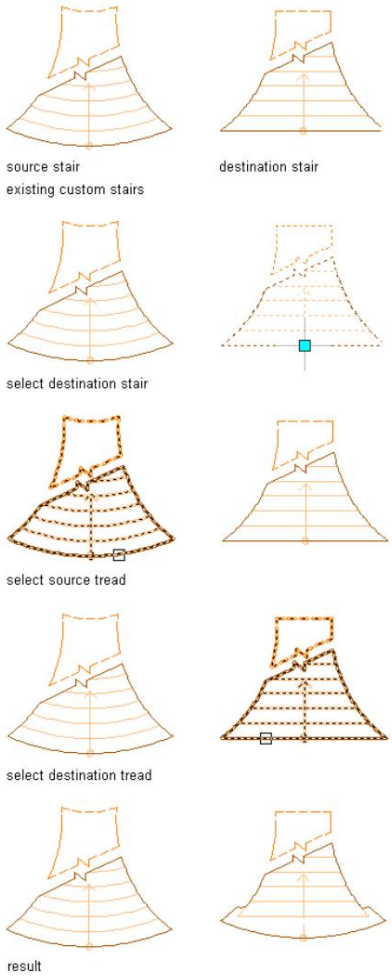
2 Selecione a escada personalizada que deseja alterar e clique em Escada guia ÿ painel Custom Stair ÿ Match Tread/Riser **3** Especifique .
o degrau para corresponder.

Você tem a opção de combinar um piso, um riser ou ambos.

4 Selecione o degrau para corresponder à escada personalizada de origem.

Machine Translated by Google

5 Selecione o degrau na escada personalizada de destino para substituir.



Alternar banda de rodagem/aterrissagem

1 Use este procedimento para converter um degrau de escada personalizado em um patamar, ou converter um patamar de escada personalizado em um degrau.

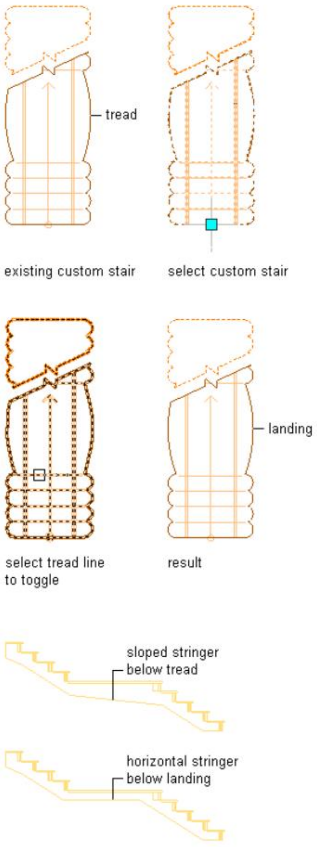
Selecione a escada personalizada que deseja alterar e clique em Escada guia ÿ painel Custom Stair ÿ Set To Tread/Landing .

2 Selecione a banda de rodagem para converter em patamar.

Machine Translated by Google

Ao usar um estilo de escada que tenha longarinas definidas, você pode ver que a longarina é paralela ao patamar e inclinada durante o degrau.

NOTA Este recurso não substitui a opção Encerrar com. Se Terminate with Landing for especificado, você não pode usar este recurso para converter o patamar em uma banda de rodagem.



Substituir Caminho da Stringer

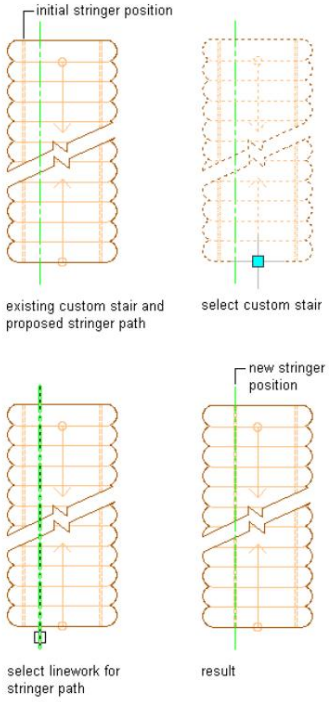
1 Use este procedimento para substituir uma longarina de escada personalizada existente caminho com um novo caminho de longarina selecionando trabalho de linha. O trabalho de linha deve ocorrer dentro da escada para ser válido para seleção como um caminho de longarina de substituição e deve seguir todo o comprimento da escada.

Machine Translated by Google

Selecione a escada personalizada que deseja alterar e clique em Escada guia ÿ painel Stair personalizado ÿ Substituir caminho de longarina .

2 Especifique o caminho da longarina esquerda, direita ou central (dependendo do configuração de escada personalizada) para substituir.

3 Selecione o trabalho de linha para representar o novo caminho da longarina.



Criando uma rampa

Use este procedimento para criar uma rampa usando escadas. O estilo Ramp-Concrete (no desenho Stair Styles) inclui as configurações corretas para criar uma rampa.

DICA Para obter uma lista da localização de todos os estilos e desenhos de suporte, consulte Estilos e arquivos de suporte na página 134.

O tipo de longarina de rampa deve ser usado para criar rampas. O componente de exibição de facetas da longarina fornece as linhas de aterrissagem para rampas e uma extremidade com

Machine Translated by Google

A configuração da banda de rodagem faz com que a conexão com o próximo nível funcione corretamente, em vez de ter uma altura de elevação entre a rampa e a superfície que ela deve encontrar.

DICA Para garantir que a paleta Properties seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties..

1 Importe o estilo de rampa do desenho Stair Styles.

Para obter informações sobre como copiar estilos em seu desenho, consulte Copiar estilos entre desenhos na página 863.

2 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Selecione o estilo Ramp-Concrete.

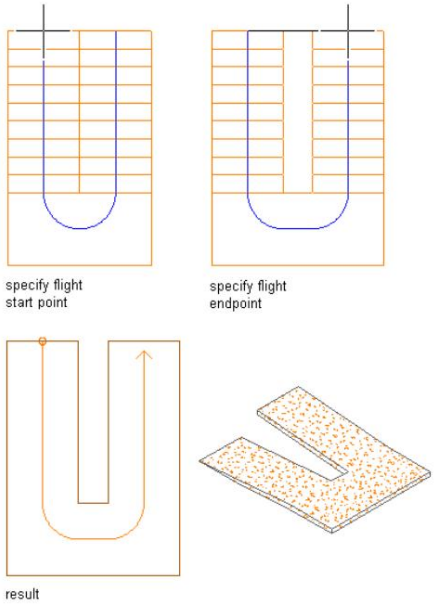
5 Especifique as configurações da escada, como forma, tipo de curva e assim por diante.

6 Especifique a localização da escada.

7 Continue adicionando escadas ou pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Criando uma rampa de concreto em forma de U



Criando uma ferramenta de escada

Use este procedimento para criar uma ferramenta de escada e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de escada se estiver colocando várias escadas de um estilo específico e todas tiverem a mesma propriedade.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta de uma escada no desenho	selecione a escada e arraste-a para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um estilo de escada no Gerenciador de estilo	Clique na guia Gerenciar ý Estilo e exibição painel ý Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	abra o catálogo no Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Esta descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique ao lado de Descrição, insira uma descrição da escada criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo de escada.

OBSERVAÇÃO Se uma escada com vários patamares ou em forma de U for selecionada, o tipo de curva pode ser definido. Se o tipo de volta for 1/2 ou 1/4 de volta, o estilo do enrolador pode ser definido.

10 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta escada.

11 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando Escadas

Você pode editar escadas alterando o estilo da escada, a largura e a altura da escada, o tamanho do piso e a justificação. Você também pode alterar restrições, componentes, extensões de patamar e localização, além do estilo e das dimensões.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar escadas:

ÿ Você pode editar escadas diretamente usando alças para cotas e outras características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

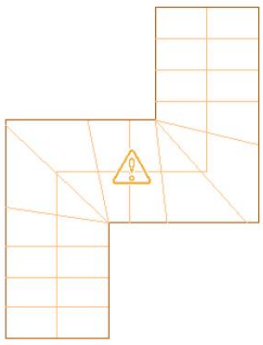
ÿ Você pode alterar as configurações da escada na paleta Propriedades.

ÿ Você pode usar comandos de edição na guia contextual da faixa de opções para um escada selecionada.

Usando alças para editar escadas

Quando você usa alças para editar escadas, a escada continua a ser restringida pelos limites do projeto e pelo comprimento especificado quando a escada foi criada, se o Comprimento automático estiver definido como Não. Esse é o caso de todas as escadas em desenhos de versões anteriores. Se você ultrapassar esses limites, um ícone de dica de solução será exibido.

Escada com ícone de dica de solução



Machine Translated by Google

Você pode usar alças para criar escadas com vários patamares que tenham patamares inclinados e lances de escada em ângulo. Alterar a configuração de um patamar pode resultar em alterações na escada.

Você pode aumentar ou diminuir a largura total da escada para escadas em forma de U.

O raio e o ponto inicial podem ser alterados para escadas em espiral. Você pode usar alças para aumentar ou diminuir a largura total da escada para escadas em espiral. Se você alterar a largura da escada depois de editar uma alça lateral, as alterações serão perdidas.

OBSERVAÇÃO Você não pode usar nenhuma das alças de representação de planta para alterar a altura entre pisos. Selecione a escada em uma direção de visualização diferente de TOP para usar uma alça para alterar a altura entre andares.

Cada forma de escada tem diferentes alças associadas a ela.

Usando alças para editar escadas retas

Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças de escada retas para editar escadas.

Pegada	**Descrição**	**Animação**
(Comprimento)	Permite alterar o comprimento de uma escada reta.	*Mudando a escada reta Comprimento com animação Grips*
(Altura)	Permite alterar a altura de uma escada reta.	*Mudando a escada reta Altura com animação de alças*
(Conicidade de Voo)	Permite alterar o cone de luta de uma escada reta.	*Mudando a escada reta Flight Taper with Grips Animation*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada reta adicionando uma aresta.	*Mudando a escada reta Largura de vôo Adicionar aderência de borda Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada reta movendo uma aresta.	*Mudando a escada reta Largura de Voo Mover Borda Grip Animação*

Machine Translated by Google

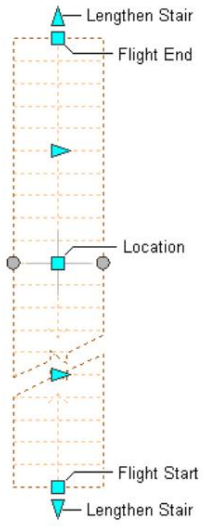
Pegada	Descrição	Animação
(Construção Localização da linha)	Permite alterar a localização da linha de construção de uma escada reta.	*Mudando a escada reta Localização da linha de construção* *Animação de aderência*
(Caminho Gráfico Localização)	Permite alterar a localização do caminho gráfico de uma escada reta.	*Mudando a escada reta* *Alça de localização do caminho gráfico* *Animação*

Editando as dimensões da escada

1 Selecione a escada reta.

2 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

Início e fim do lance da escada reta, localização e extensão das alças da escada



3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

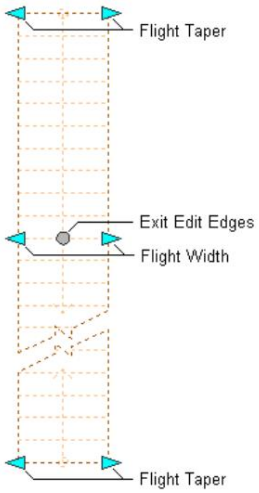
OBSERVAÇÃO As alças Alongar escada movem uma escada reta, a menos que termine com um patamar.

4 Clique na alça Edit Edges para acessar o modo de edição de bordas (flight largura e conicidade do vôo).

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

Conicidade de voo de escada reta, largura de voo e saída
Editar alças de arestas



5 Ao terminar de editar as arestas da escada, clique no botão Sair da edição Alça de arestas para retornar ao modo de edição de escada padrão.

6 Continue editando ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar apertos.

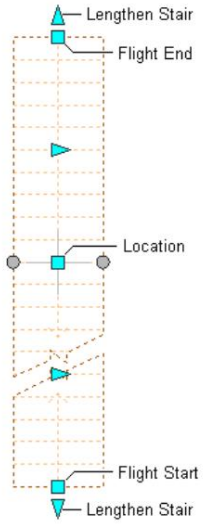
Alterar a localização ou a posição de uma escada reta

1 Selecione a escada reta.

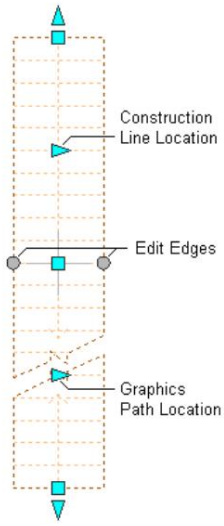
2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da escada, seu ponto inicial, linha de construção, caminho gráfico ou ponto final.

Machine Translated by Google

Início e fim do lance de escadas retas, alongamento Alças de escada e localização



Localização da linha de construção de escada reta, Localização do caminho gráfico e alças Editar arestas



3 Mova a escada até o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da escada ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento da escada será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da escada é restrito à direção da dimensão *Y.*

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Mudando a altura de uma escada reta

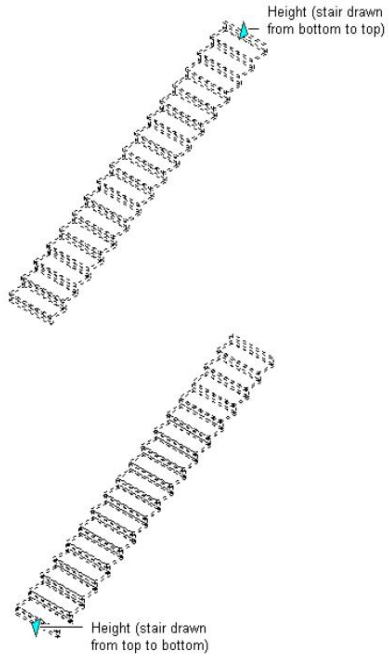
1 Selecione a escada reta.

2 Mova a alça Altura para alterar a altura da escada.

OBSERVAÇÃO Esta alça é exibida apenas em vistas 3D da escada. A altura não pode ser editada na vista de planta.

Machine Translated by Google

Pega de altura de escada reta



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Usando alças para editar escadas com múltiplos patamares

Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças de escada com múltiplos patamares para editar escadas.

Pegada	Descrição	Animação
(Mover Voo)	Permite mover o lance de escada de vários patamares.	*Movendo o Multi-landing Voo de escada com animação Grips*
(Ponto de virada)	Permite mover o ponto de virada de uma escada com vários patamares.	*Movendo o Multi-landing Ponto de giro da escada com alças Animação*

Machine Translated by Google

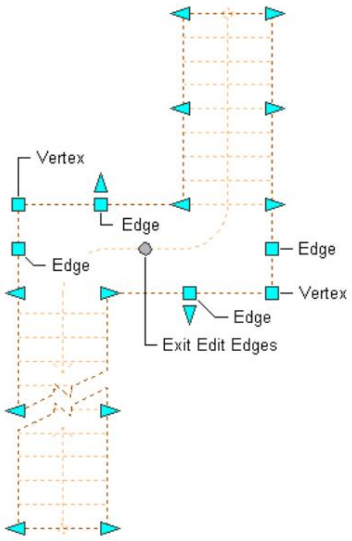
Pegada	Descrição	Animação
(Conicidade de Voo)	Permite alterar o cone de luta de uma escada de vários patamares.	*Mudando o Multi-landing Vôo de escada cônico com garras Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada com vários patamares movendo uma aresta.	*Mudando o Multi-landing Largura do Vôo da Escada Mover Borda Animação de aderência*
(Construção Localização da linha)	Permite alterar a localização da linha de construção de uma escada com vários patamares.	*Mudando o Multi-landing Linha de Construção de Escadas Loca ção Grip Animation*
(Caminho Gráfico Localização)	Permite alterar a localização do caminho gráfico de uma escada com vários patamares.	*Mudando o Multi-landing Localização do caminho gráfico da escada Animação de aderência*

Editando cotas de escadas de múltiplos patamares

1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

2 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

Extremidade e vértice de aterrissagem de escadas com vários patamares e saída
Editar alças de arestas



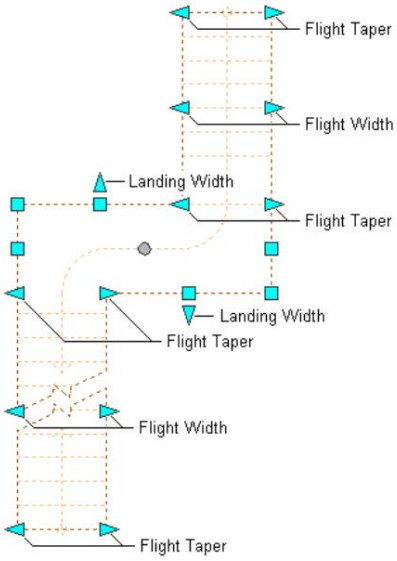
Machine Translated by Google

3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

4 Clique na alça Edit Edges para acessar o modo de edição de bordas (flight largura e conicidade do vôo).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

Conicidade e largura do voo da escada de vários patamares e pouso Alças de largura



5 Ao terminar de editar as arestas da escada, clique no botão Sair da edição Alça de arestas para retornar ao modo de edição de escada padrão.

6 Continue editando ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar apertos.

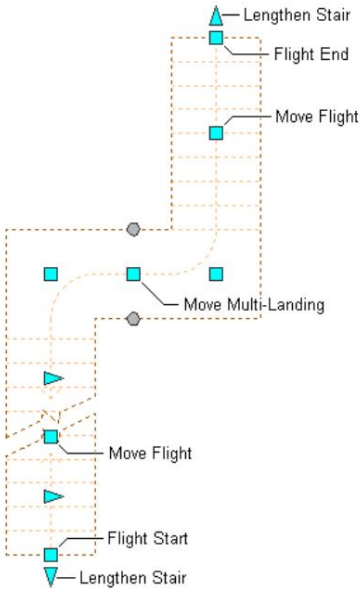
Alterando o local ou a posição de uma escada de múltiplos patamares

1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da escada, seu ponto inicial, linha de construção, caminho gráfico ou ponto final.

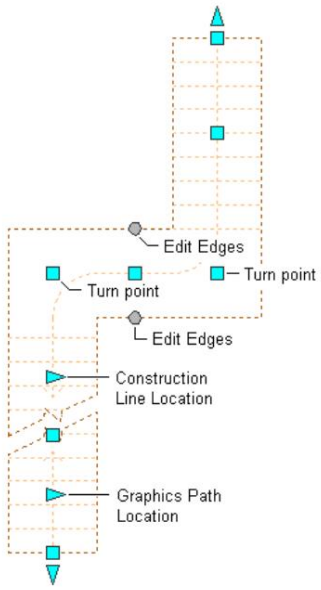
Machine Translated by Google

Início e fim do voo da escada de múltiplos patamares, Mover o voo, Mover Multi-Landing e apertos de escada alongados



Machine Translated by Google

Escada de múltiplos patamares Ponto de virada de patamar, construção Localização da linha, localização do caminho gráfico e edição Apertos de arestas



3 Mova a escada até o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da escada ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento da escada será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da escada é restrito à direção da dimensão *Y.*

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando a forma dos patamares para escadas com múltiplos patamares

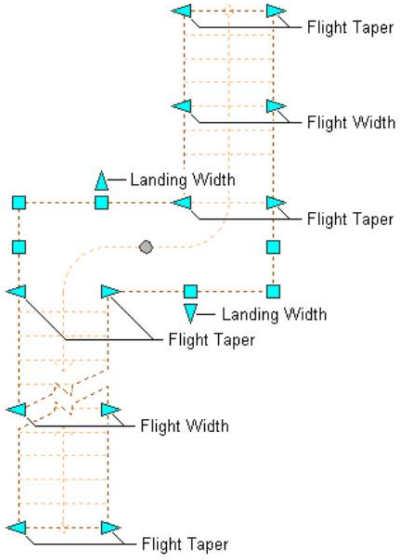
1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

Machine Translated by Google

2 Selecione a alça Edit Edges para acessar o modo de edição de bordas (landing largura, arestas de patamar e vértices de patamar).

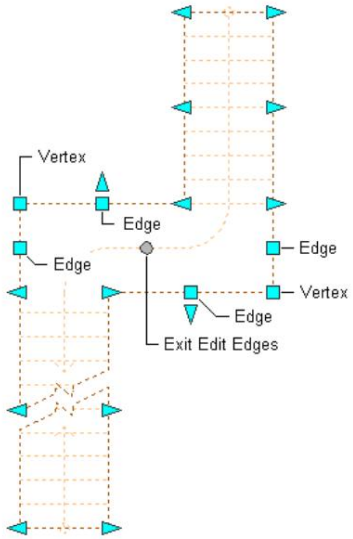
OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

Conicidade e largura do voo da escada de vários patamares e pouso Alças de largura



Machine Translated by Google

Borda de pouso e vértice da escada de múltiplos patamares e saída Editar alças de arestas



3 Mova a alça apropriada para alterar a forma da aterrissagem a escada.

OBSERVAÇÃO Depois que uma aresta de aterrissagem tiver sido personalizada movendo qualquer uma das alças de vértice ou aresta, as alças de largura de aterrissagem não serão mais exibidas.

4 Ao terminar de editar as arestas do patamar, clique na alça Exit Edit Edges para retornar ao modo de edição de escada padrão.

5 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alteração da localização de um patamar para uma escada de múltiplos patamares

1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

2 Mova a alça apropriada para alterar o local da aterrissagem alterando a localização do ponto de virada para cada lado da aterrissagem ou movendo toda a aterrissagem.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

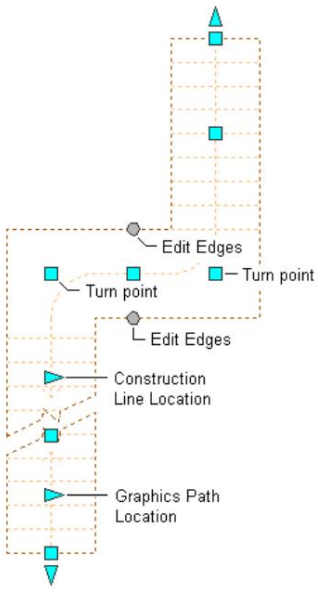
Alterando a linha de construção ou o caminho gráfico de uma escada de múltiplos patamares

1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

Machine Translated by Google

2 Mova a alça Construction Line ou Graphics Path.

Desembarque de escadas com múltiplos patamares Turn Point, Construção Localização da linha, localização do caminho gráfico e edição Apertos de arestas



OBSERVAÇÃO Somente uma linha de construção ou caminho gráfico pode ser exibido por vez. Isso é controlado na guia Outro da representação de exibição do plano atual. Para obter informações sobre essa configuração, consulte Especificando a exibição de outras características de uma escada na página 2241.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando a Altura de uma Escada Multi-Landing

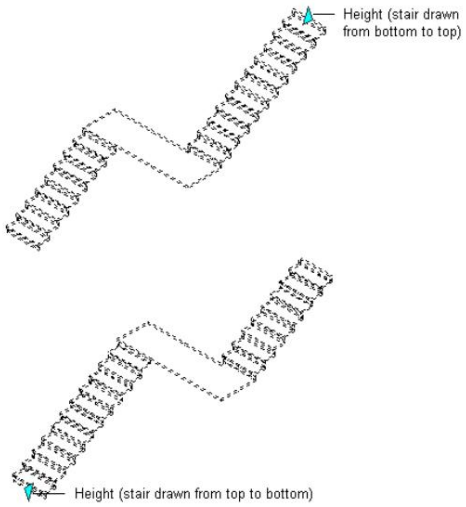
1 Selecione a escada de múltiplos patamares.

2 Mova a alça Altura para alterar a altura da escada.

OBSERVAÇÃO Esta alça é exibida apenas em vistas 3D da escada.

Machine Translated by Google

Pega de altura da escada de vários patamares



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Usando alças para editar escadas em forma de U

Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças de escada em forma de U para editar escadas.

Pegada	Descrição	Animação
(Início do voo)	Permite alterar o ponto inicial do lance de uma escada em forma de U.	*Mudando a escada em forma de U* *Ponto de início do voo com animação Grips*
(Extremidade Invertida)	Permite virar o final de uma escada em forma de U.	*Invertendo a escada em forma de U* *Terminar com animação de garras*
(lado oposto)	Permite virar a lateral de uma escada em forma de U.	*Invertendo a escada em forma de U* *Lado com animação de alças*
(Conicidade de Voo)	Permite alterar o cone de luta de uma escada em forma de U.	*Mudando a escada em forma de U* *Flight Taper with Grips Animation*

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição	Animação
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada em forma de U adicionando uma aresta.	*Mudando a escada em forma de U* *Largura de vôo Adicionar aderência de borda* *Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada em forma de U movendo uma aresta.	*Mudando a escada em forma de U* *Largura de Voo Mover Borda Grip* *Animação*
(Construção Localização da linha)	Permite alterar a localização da linha de construção de uma escada em forma de U.	*Mudando a escada em forma de U* *Localização da linha de construção* *Animação de aderência*
(Caminho Gráfico Localização)	Permite alterar a localização do caminho gráfico de uma escada em forma de U.	*Mudando a escada em forma de U* *Alça de localização do caminho gráfico* *Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do patamar de uma escada em forma de U adicionando uma aresta.	*Mudando a escada em forma de U* *Largura de aterrissagem Adicionar aderência de borda* *Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do patamar de uma escada em forma de U movendo uma aresta.	*Mudando a escada em forma de U* *Borda de movimento da largura de aterrissagem* *Animação de aderência*

Editando as dimensões da escada em forma de U

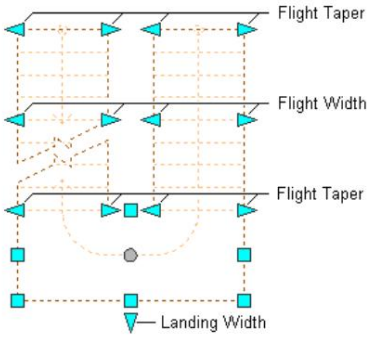
1 Selecione a escada em forma de U.

2 Selecione a alça Edit Edges para acessar o modo de edição de arestas (largura do voo, conicidade do voo e largura da aterrissagem).

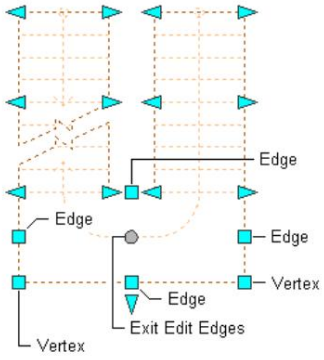
OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

Machine Translated by Google

Conicidade de vôo de escada em forma de U, largura de vôo e alças de largura de aterrissagem



Vértice de pouso e borda da escada em forma de U e saída Editar alças de arestas



3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

4 Ao terminar de editar as arestas da escada, clique no botão Sair da edição Alça de arestas para retornar ao modo de edição de escada padrão.

5 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

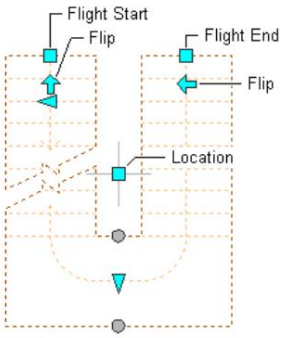
Alterar a localização ou a posição de uma escada em forma de U

1 Selecione a escada em forma de U.

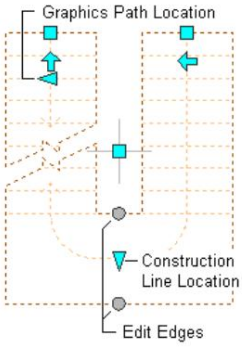
2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da escada, seu ponto inicial, linha de construção, caminho gráfico ou ponto final.

Machine Translated by Google

Início e fim do voo da escada em forma de U, Flip e Alças de localização



Localização do caminho gráfico da escada em forma de U, Localização da linha de construção e alças Editar arestas



3 Mova a escada até o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da escada ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento da escada será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da escada é restrito à direção da dimensão *Y.*

Machine Translated by Google

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

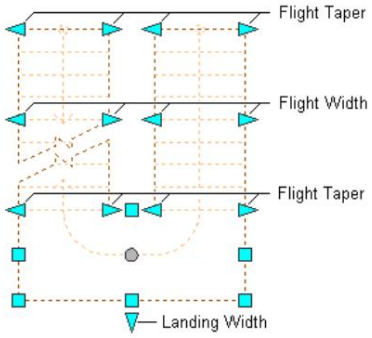
Mudando a forma dos patamares para uma escada em forma de U

1 Selecione a escada em forma de U.

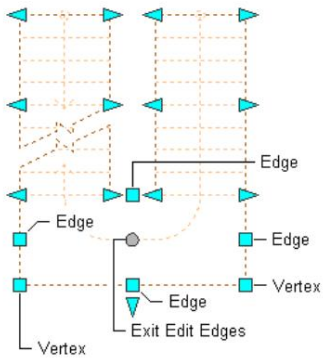
2 Selecione a alça Edit Edges para acessar o modo de edição de bordas (landing largura, arestas de patamar e vértices de patamar).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

Conicidade de vôo de escada em forma de U, largura de vôo e alças de largura de aterrissagem



Vértice de pouso e borda da escada em forma de U e saída Editar alças de arestas



3 Mova a alça apropriada para alterar a forma da aterrissagem a escada.

Machine Translated by Google

4 Ao terminar de editar as arestas do patamar, clique na alça Exit Edit Edges para retornar ao modo de edição de escada padrão.

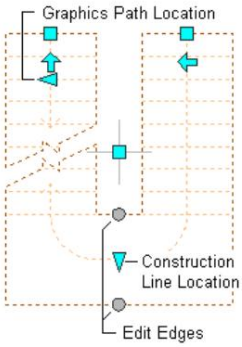
5 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando a linha de construção ou o caminho gráfico de uma escada em forma de U

1 Selecione a escada em forma de U.

2 Mova a alça Construction Line ou Graphics Path.

Localização do caminho gráfico da escada em forma de U, Localização da linha de construção e alças Editar arestas



OBSERVAÇÃO Somente uma linha de construção ou caminho gráfico pode ser exibido por vez.

3 Mova a alça Flip apropriada para virar o patamar da escada de um lado da alça inicial do lance para o outro ou para alternar os dois lances.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterar a altura de uma escada em forma de U

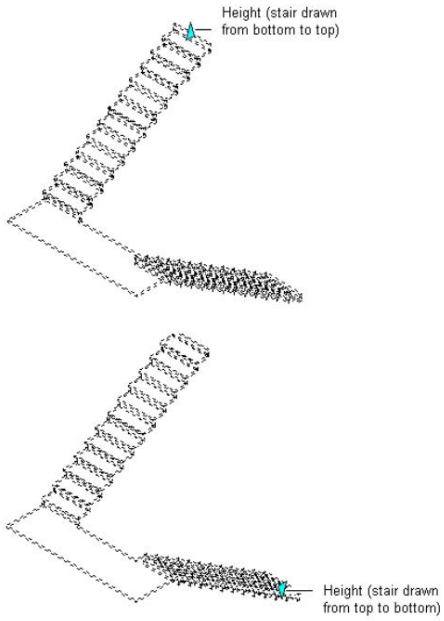
1 Selecione a escada em forma de U.

2 Mova a alça Altura para alterar a altura da escada.

OBSERVAÇÃO Esta alça é exibida apenas em vistas 3D da escada.

Machine Translated by Google

Punho de altura da escada em forma de U



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Usando alças para editar escadas em espiral

Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças de escada em espiral para editar escadas.

Pegada	Descrição	Animação
(Raio)	Permite alterar o raio de uma escada em espiral.	*Alterando o Raio da Escada em Espiral com a animação Grips*
(Girar Voo)	Permite girar o lance de uma escada em caracol.	*Girando o vôo de uma espiral Animação de escada com alças*
(Altura)	Permite alterar a altura de uma escada em caracol.	*Alterar a altura de um Escada espiral com animação de alças*

Machine Translated by Google

Pegada	Descrição	Animação
(Conicidade de Voo)	Permite alterar o cone de luta de uma escada em espiral.	*Mudando a escada em espiral* *Flight Taper with Grips Animation*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada em espiral adicionando uma aresta.	*Mudando a escada em espiral* *Largura de vôo Adicionar aderência de borda* *Animação*
(Borda)	Permite alterar a largura do lance de uma escada em espiral movendo uma aresta.	*Mudando a escada em espiral* *Largura de Voo Mover Borda Grip* *Animação*
(Virar)	Permite virar uma escada em espiral.	*Invertendo o punho da escada em espiral* *Animação*
(Caminho Gráfico Localização)	Permite alterar a localização do caminho gráfico de uma escada em espiral.	*Mudando a escada em espiral* *Alça de localização do caminho gráfico* *Animação*

Editando as dimensões da escada em espiral

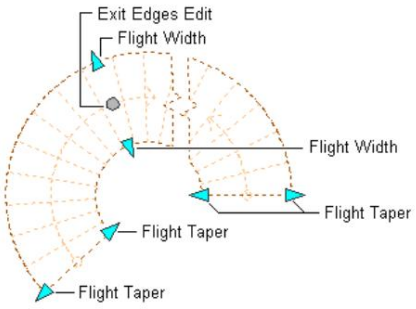
1 Selecione a escada em espiral.

2 Selecione a alça Edit Edges para acessar o modo de edição de bordas (flight largura e conicidade do vôo).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar aresta ÿ Editar.

3 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

Conicidade e largura do vôo da escada em espiral e alças de edição de arestas de saída



Machine Translated by Google

4 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

5 Ao terminar de editar as arestas da escada, clique no botão Sair da edição Alça de arestas para retornar ao modo de edição de escada padrão.

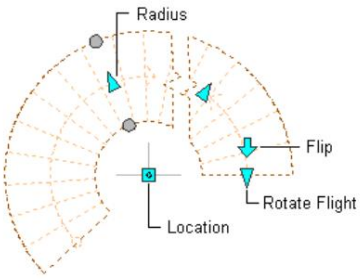
6 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterar a localização ou a posição de uma escada em espiral

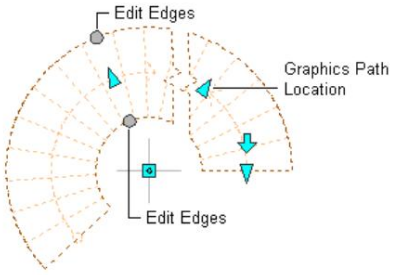
1 Selecione a escada em espiral.

2 Selecione a alça apropriada para alterar a localização da escada, seu ponto inicial, linha de construção, caminho gráfico ou ponto final. Você também pode virar a escada em torno do ponto inicial.

Alças de Raio, Virar, Girar Vôo e Localização da escada em espiral



Localização do caminho gráfico de escada em espiral e alças de edição de arestas



3 Mova a escada até o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da escada ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção de dimensão em

Machine Translated by Google

o modo de edição atual e, em seguida, pressione *TAB,* o movimento da escada é restrito à direção da segunda dimensão. Ao editar ao longo do plano *XY* , por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento da escada é restrito à direção da dimensão *Y.*

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterar a altura de uma escada em espiral

1 Selecione a escada em espiral.

2 Mova a alça Altura para alterar a altura da escada.

OBSERVAÇÃO Esta alça é exibida apenas em vistas 3D da escada.

Aperto de altura da escada em espiral

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

Alterar a largura de um voo

Use este procedimento para alterar a largura de um lance de escada. Você também pode alterar a largura da escada na paleta Propriedades.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

OBSERVAÇÃO Se você alterar a largura da escada depois de editar uma alça lateral, as alterações da alça serão perdidas.

1 Selecione a escada.

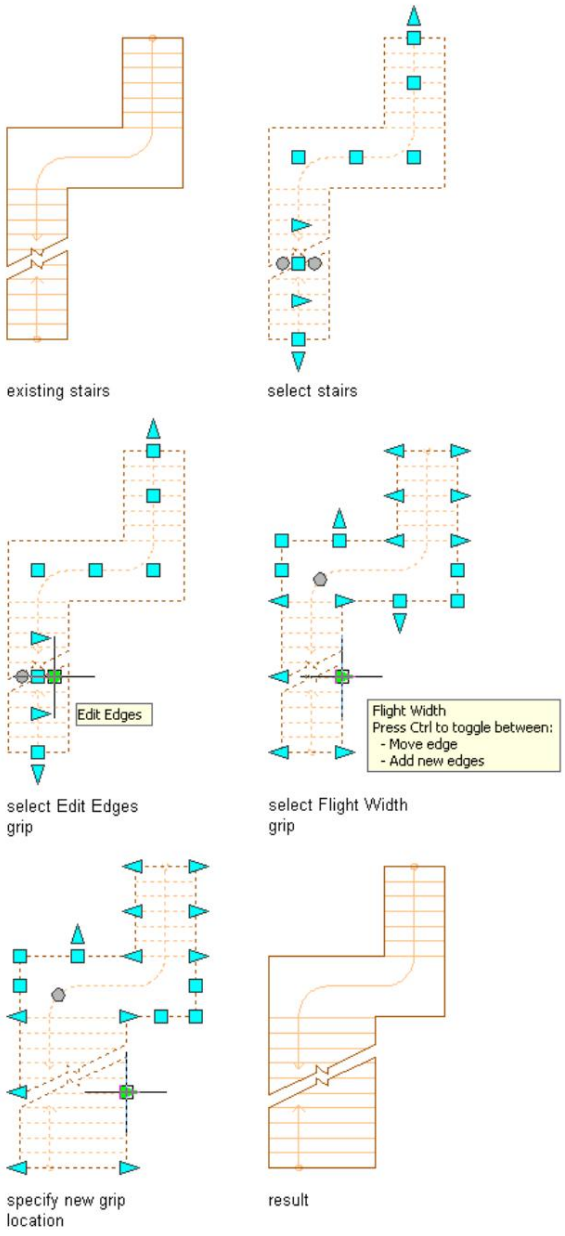
2 Selecione uma alça de largura de voo, mova a alça até que o valor da largura desejado é exibido e clique uma vez.

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir a largura da escada.

Toda a borda do voo se move para o local selecionado. A largura da entrada do lance também muda para se adequar à nova largura da escada.

Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a largura do lance da escada



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

Mudando a Forma de um Voo

Use este procedimento para alterar a largura superior e inferior de um lance único em escadas em forma de U, com vários patamares ou em espiral. Cada lado de um vôo pode ser afunilado independentemente usando pontos de aderência.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

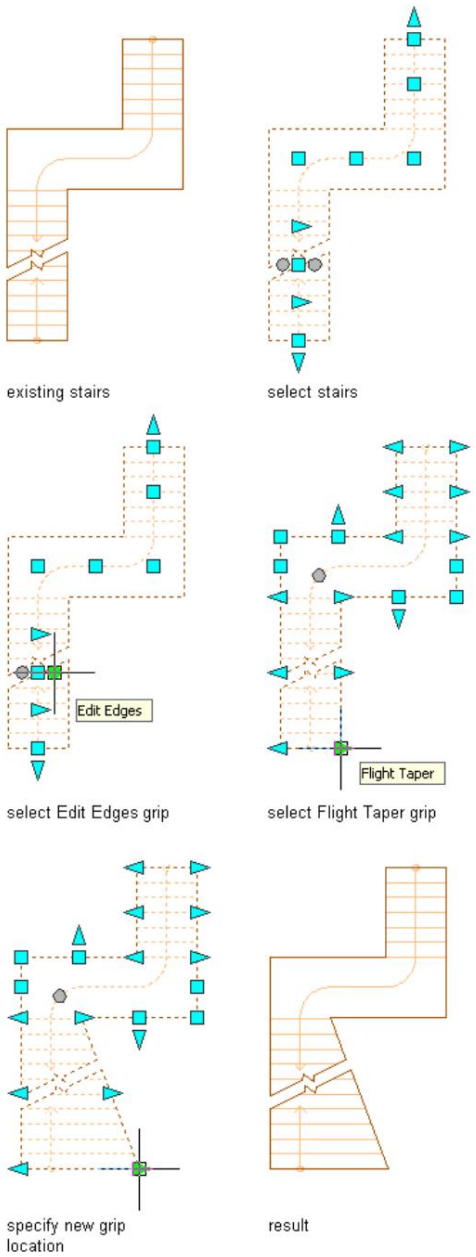
OBSERVAÇÃO Se você alterar a largura da escada após a edição da alça de um lado, as alterações da alça serão perdidas.

1. Selecione a escada a modificar.
2. Selecione a alça Flight Taper no lance de escada e mova a alça longe do caminho da escada para o novo local.

   O vôo muda para a nova forma.

Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a conicidade do lance da escada



Machine Translated by Google

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Mudando a forma de uma aterrissagem

Use este procedimento para alterar os ângulos e as posições das arestas de patamar em escadas em forma de U e com múltiplos patamares. Cada borda de uma aterrissagem pode ser afunilada ou movida independentemente usando pontos de aderência.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

OBSERVAÇÃO Se você alterar a largura da escada depois de editar uma alça lateral, as alterações da alça serão perdidas.

---

1 Selecione a escada a modificar.

2 Selecione uma alça de vértice no patamar e mova a alça para fora do caminho da escada para um novo local.

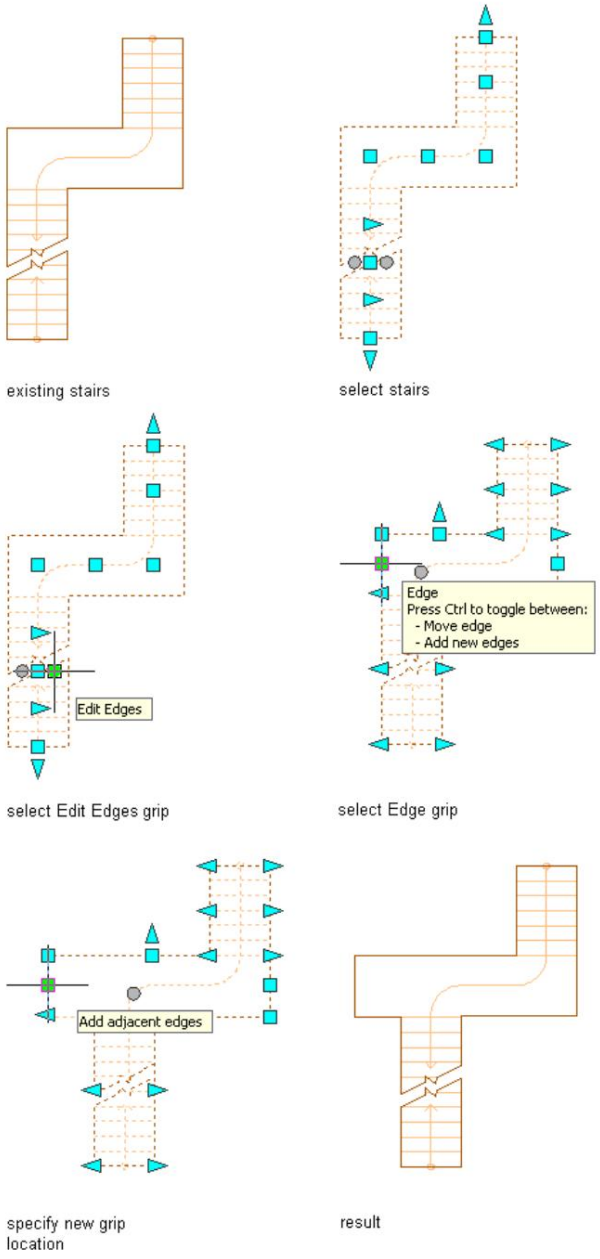
A aterrissagem muda para a nova forma. Se a aderência do vértice for compartilhada entre uma aterrissagem e um voo, o voo se move com o pouso.

3 Selecione uma alça Edge no patamar e mova a alça perpendicularmente ao caminho da escada para o novo local.

Toda a borda do patamar se move para o local selecionado.

Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a largura de um patamar de escada adicionando uma aresta



Machine Translated by Google

4 Selecione uma alça Edge na lateral de um patamar, pressione *CTRL* e mova o aperto longe do caminho da escada.

Uma aresta adjacente do patamar é criada.

5 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

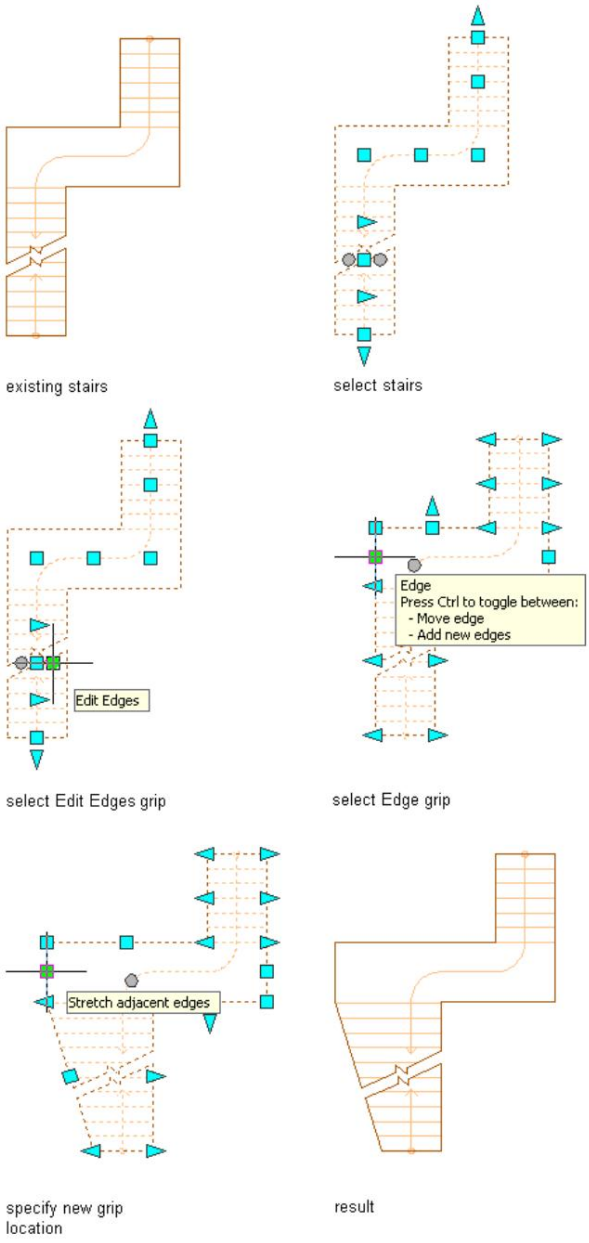
Mudando o lado de uma escada

Você pode determinar a forma de uma aresta de uma escada que inclui lances e patamares para escadas retas, em forma de U, com vários patamares ou em espiral.

O tamanho do patamar deve ser ajustado para evitar sobreposição de degraus quando a borda interna de uma escada é projetada para um perfil que fica fora da escada original. O tamanho inicial do patamar é determinado projetando a diagonal do patamar original para o perfil.

Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a largura de um patamar de escada



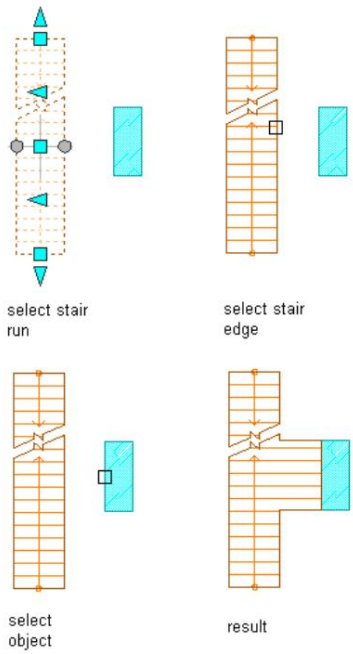
Machine Translated by Google

Empurrar um degrau para o patamar com sua garra força o patamar a se alongar na outra direção. Puxar um degrau para longe do patamar não afeta a outra extremidade do patamar. A escada é alongada em seu topo para acomodar o patamar maior. Você pode modificar o comprimento com as alças superior e inferior, no final do caminho de caminhada da escada.

Sobre projetar a lateral de uma escada

Você pode projetar a borda de uma escada para a maioria dos objetos AEC, como paredes ou elementos de massa, mas excluindo blocos de múltiplas vistas.

Projetando uma borda de escada em um objeto



OBSERVAÇÃO Ao projetar uma aresta de uma escada que possui um canto interno, fica claro como projetar a aresta externa da escada para o objeto selecionado, mas a projeção do canto interno é ambígua. Em vez de tentar adivinhar a solução correta, esses casos não são projetados e uma caixa de diálogo é exibida com uma explicação de que as arestas de escadas com cantos internos podem ser projetadas apenas para objetos que se estendem além de ambas as extremidades da escada.

Machine Translated by Google

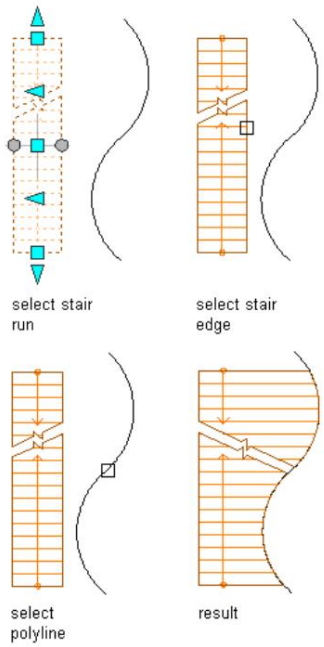
O comprimento da escada é estendido em sua largura original quando o objeto (ou polilinha) não se estende o suficiente para que a escada se projete completamente.

Projetando a lateral de uma escada

Use este procedimento para projetar a lateral de uma escada em uma polilinha, parede, outro objeto AEC ou sólido existente. Os objetos a serem projetados devem se estender por todo o comprimento da escada para que um canto interno seja projetado corretamente.

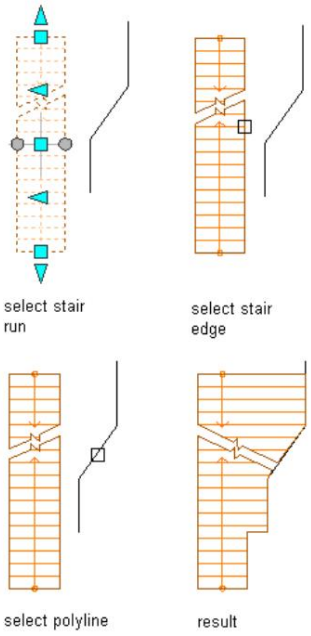
Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

Projetando arestas de escada para segmentos de polilinha curvados



Machine Translated by Google

Projetando arestas de escada em segmentos de polilinha reta



OBSERVAÇÃO Se você alterar a largura da escada após projetar um lado, as alterações na aresta projetada serão perdidas.

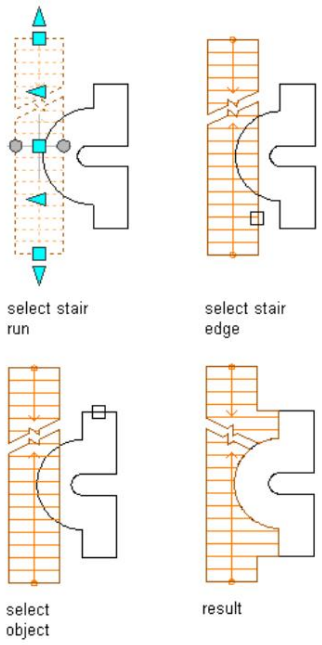
1 Selecione uma escada e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar borda ÿ Projeto.

2 Selecione a borda de uma escada para alterar.

3 Selecione uma polilinha, objeto ou perfil para projetar e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Projetando arestas de escada em um perfil



Os degraus são estendidos usando a linha da borda frontal e traseira atual.

OBSERVAÇÃO Se as arestas se cruzarem, o que pode acontecer apenas com formas espirais e sinuosas, um ícone de dica de solução será exibido.

Deslocar a lateral de uma escada

Use este procedimento para compensar a lateral de um lance de escada em um valor especificado.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

OBSERVAÇÃO Se você alterar a largura da escada depois de compensar um lado, as alterações de deslocamento serão perdidas.

---

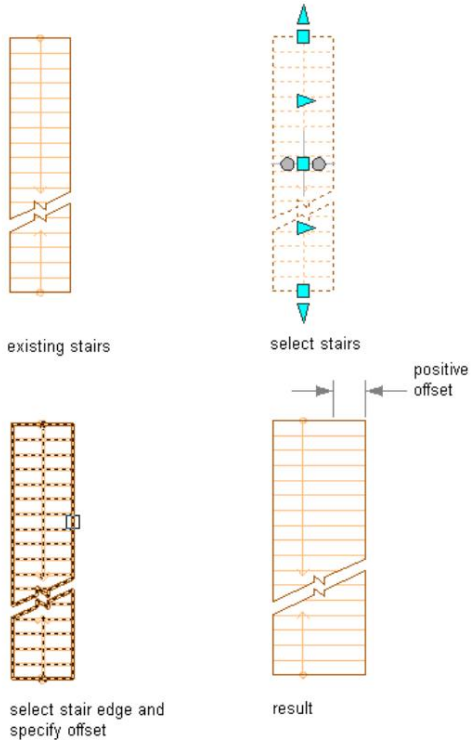
1. Selecione uma escada e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Personalizar borda ÿ Deslocamento.
2. Selecione a aresta de uma escada a ser deslocada.

Machine Translated by Google

3 Insira a distância a ser compensada, onde o positivo está fora e o negativo está dentro e pressione *ENTER*.

Os degraus são estendidos usando a linha da borda frontal e traseira atual.

Deslocando a borda de uma escada



OBSERVAÇÃO Se as arestas se cruzarem, o que pode acontecer apenas com formas espirais e sinuosas, um ícone de dica de solução será exibido.

Gerando uma polilinha a partir da aresta de uma escada

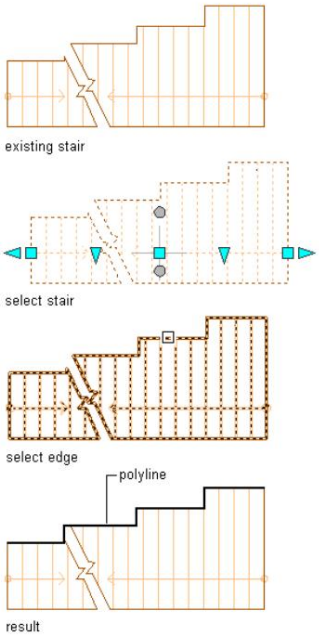
Use este procedimento para gerar uma polilinha a partir da borda de uma escada. A polilinha é gerada na elevação inferior da escada.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

Machine Translated by Google

Você pode manter algumas polilinhas de amostra no desenho e usar a opção final para projetar. Dessa forma, você pode projetar a borda da escada, editar a escada e, em seguida, gerar a polilinha, alterar a escada novamente, gerar outra polilinha, alterar a escada novamente e, finalmente, projetar para a melhor versão que você criou.

Gerando uma polilinha a partir de uma aresta de escada



1. Selecione uma escada e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ Personalizar Lista suspensa Aresta ÿ Gerar polilinha.
2. Selecione a aresta de uma escada.
3. Pressione *ENTER.*

Uma polilinha é criada na elevação inferior da escada ao longo do comprimento da escada correr.

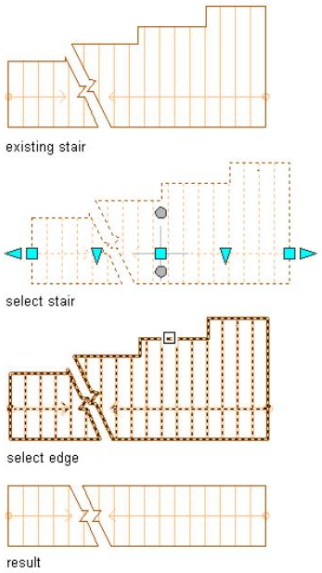
Removendo alterações do lado de uma escada

Use este procedimento para retornar a aresta selecionada da escada ao seu perfil padrão.
Se a escada estiver de volta à sua condição original, a largura será restaurada ao valor original, em vez de *VARIES*. Essa mudança afeta os degraus, tirantes e longarinas.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

Removendo alterações feitas na lateral de uma escada



1 Selecione uma escada e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ Personalizar Menu suspenso Edge ÿ Remover personalização.

2 Selecione a aresta de uma escada.

3 Pressione *ENTER*.

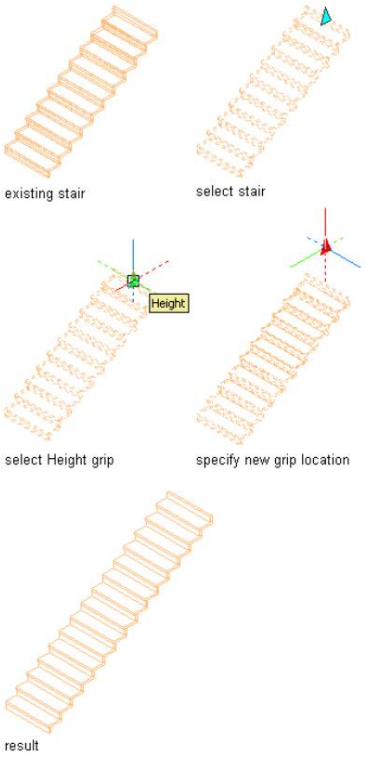
Alterar a altura de uma escada

Use este procedimento para alterar a altura de uma escada. Você também pode alterar a altura da escada na paleta Propriedades.

Para obter mais informações sobre alças de escada, consulte Usando alças para editar escadas na página 2126.

Machine Translated by Google

Alterar a altura de uma escada usando alças



1 Selecione a escada em uma vista isométrica.

2 Selecione a alça Altura, mova a alça até que o valor desejado seja exibido e clique uma vez.

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor preciso para aumentar ou diminuir a altura da escada.

OBSERVAÇÃO Se você editar a altura de uma escada com patamares, de modo que um patamar fique abaixo da nova altura, o patamar não será exibido. Se você editar a altura novamente e movê-la para um local acima do patamar anterior, o patamar não estará mais lá. Para manter o caminho da escada, que inclui o patamar, use o comando AecStairFit para definir Automatic Landings como No.

Machine Translated by Google

Mudando a justificação de uma escada

Use este procedimento para alterar a justificação de uma escada individual. A escada permanece no mesmo local, mas as alterações na largura mantêm constante o novo ponto de justificação.

Por exemplo, uma escada com alinhamento à direita altera a aresta esquerda quando a largura é alterada.

1. Selecione a escada que deseja alterar e clique duas vezes nela.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione Esquerda, Centro ou Direita para Justificar.

   Isso não altera a localização da escada, mas a alteração desse valor especifica o ponto a partir do qual as alterações na largura são calculadas a partir de agora.

Mudando o estilo de uma escada

Use este procedimento para selecionar um estilo de escada diferente para uma ou mais escadas.

1. Selecione as escadas a serem alteradas e clique duas vezes em uma delas.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um estilo diferente.

Alterar a direção horizontal de uma escada em espiral ou em forma de U

Use este procedimento para alterar a orientação de uma escada em espiral.

1. Clique duas vezes em uma escada em espiral ou em forma de U para abrir as Propriedades paleta.
2. Clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.
3. Especifique a orientação horizontal da escada:

Se você quiser…	Então…
desenhe a escada em espiral ou em forma de U no sentido anti-horário	selecione Sentido anti-horário para Hori Orientação zontal.
desenhe a escada em espiral ou em forma de U no sentido horário	selecione Sentido horário para Ori horizontal entation.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Isso equivale a selecionar a alça Flip que espelha a escada em torno de seu ponto inicial.

Alterando as restrições de uma escada em espiral

Use este procedimento para controlar o que restringe a escada em espiral, especificando os graus totais ou o número de graus por degrau a ser usado. Esses campos estão disponíveis apenas quando você seleciona uma escada em forma de espiral para modificar.

1 Clique duas vezes em uma escada em espiral para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Básico e expanda Dimensões.

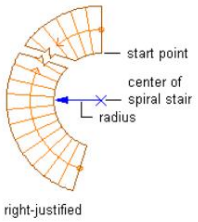
3 Especifique a restrição do arco: **Se**

você deseja…	**Então…**
exibir a escada em espiral sem selecionar a restrição Free for Arc. tenso	
especificar os graus totais para o lance de escada	selecione Graus totais para Restrição do arco e insira um valor para Ângulo do arco.
especifique o grau específico para cada degrau na escada	selecione Graus por passo para Restrição do arco e insira um valor para Ângulo do arco.

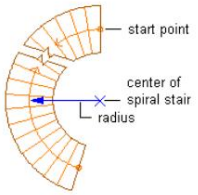
4 Especifique o Raio da escada.

Machine Translated by Google

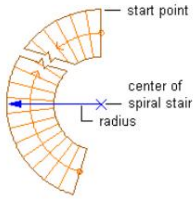
O raio é medido do ponto central da escada em espiral até o ponto de justificação selecionado.



right-justified



center-justified



left-justified

Alterando a borda externa de uma escada em espiral

Use este procedimento para alterar a borda externa de uma escada em espiral. Você pode alterar a borda de duas maneiras:

ÿ Ao usar o ponto de alça Flight Width, você altera uniformemente o largura da escada ao longo de todo o arco. As extremidades das bordas externas da escada se movem. Isso altera o tamanho da escada.

ÿ Ao clicar no ponto de alça Flight Width e pressionar *CTRL*, você mantém o centro da escada e os pontos externos da alça. Isso muda a forma da escada.

1 Selecione uma escada em espiral.

Machine Translated by Google

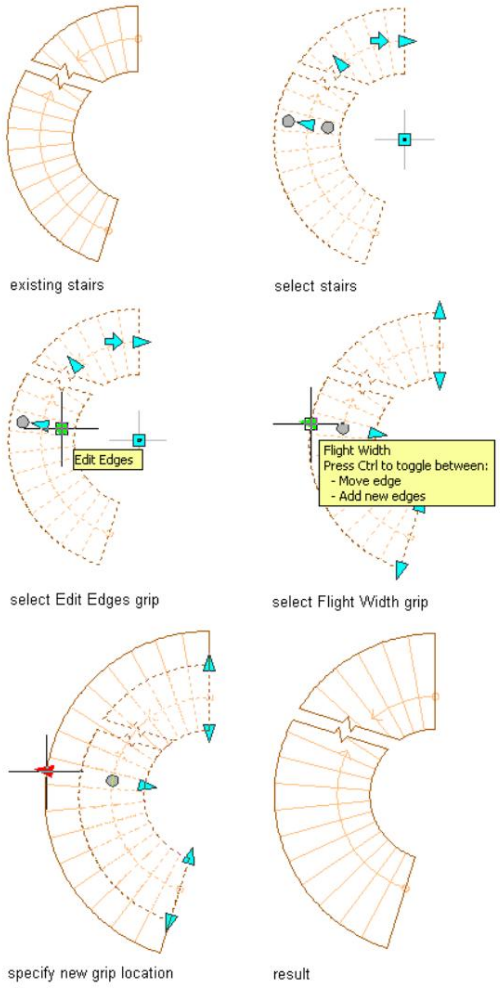
2 Mude uma escada em

caracol: **Se você quiser...**	**Então…**
alterar uniformemente a largura de uma escada em espiral ao longo de todo o arco	clique na alça Flight Width da escada em espiral.
manter o centro e fora pontos de aderência ao alterar a forma de uma escada em espiral	clique na alça Flight Width da escada em espiral e pressione *CTRL*.

3 Mova a alça para alterar o tamanho ou a forma da escada.

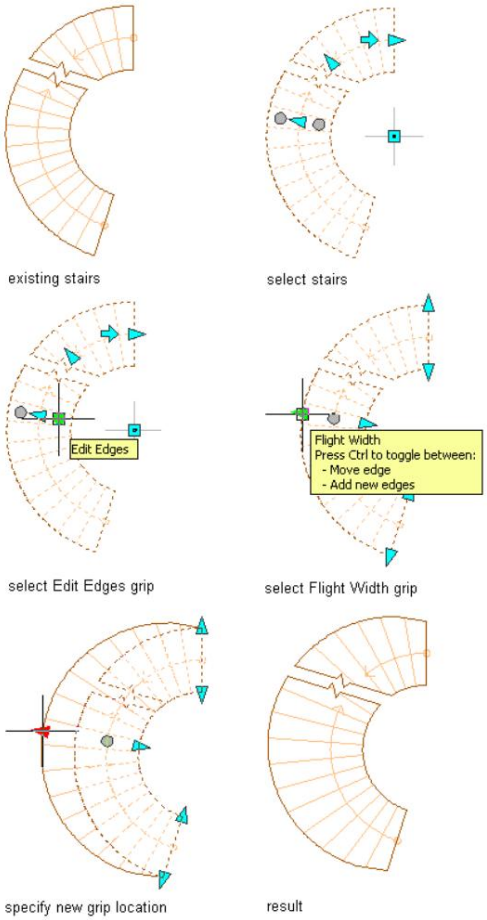
Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a largura do vôo de uma escada em espiral



Machine Translated by Google

Usando alças para alterar a forma de uma escada em espiral adicionando uma aresta



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Mudando as dimensões de uma escada

Use este procedimento para controlar as várias dimensões associadas ao cálculo da escada.

Algumas das dimensões interativas podem ser definidas pelo usuário e algumas são automáticas, dependendo da combinação de campos selecionados. Apenas

Machine Translated by Google

combinações lógicas estão disponíveis quando a calculadora baseada em regras está em vigor. Quando a calculadora baseada em regras não está em vigor, o comprimento do piso ou da reta pode ser definido pelo usuário e a contagem do riser ou a altura do riser podem ser definidas pelo usuário.

1 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

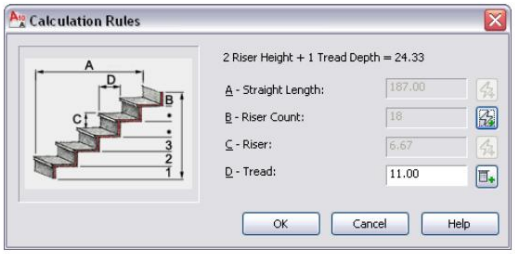
2 Clique na guia Design, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Altere qualquer uma das dimensões da escada:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a largura da escada	insira um valor para Largura. **OBSERVAÇÃO** Se você alterar a largura da escada após editar a alça ou personalizar uma aresta, as alterações serão perdidas.
especifique a altura entre pisos para a escada	insira um valor para Altura.
especificar a justificação da escada	selecione Esquerda, Centro ou Direita para Justificar. Isso não altera a localização da escada, mas alterar esse valor determina o ponto a partir do qual a largura é calculada se for posteriormente alterado.

Machine Translated by Google

4 Selecione ao lado de Regras de cálculo:



Se você quiser…	Então…
especifique o comprimento linear total da escada	insira valores para Straight Length e Riser Count. ÿ Quando Straight Length é definido como (automático), o valor é calculado com base na banda de rodagem tamanho e contagem de riser. ÿ Quando Straight Length é definido como (definido pelo usuário), o comprimento da escada é igual à dimensão inserida e os outros três valores são ajustados dentro dos limites do código. Se esses valores cair fora dos limites da escada, uma mensagem de erro é exibida. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), a profundidade do piso é aumentada ou diminuída para ac comode a escada.
especifique o número total de degraus da escada	insira um valor para Contagem do riser. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (automático), o número de risers é baseado no total comprimento e altura total da escada e os limites de código especificados na guia Design Rules.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	O valor do comprimento reto da escada é ajustado automaticamente. ÿ Quando a contagem do riser é definida como (definido pelo usuário), você pode especificar um valor que é usado para calcular a profundidade do piso e a altura do riser. Se esses valores ultrapassarem os limites da escada, uma mensagem de erro será exibida.
especifique a altura de cada espelho no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone para Riser para alterá-lo para (definido pelo usuário) e insira um valor de altura do riser.
especifique a profundidade do degrau para cada degrau no lance da escada	definir todos os campos para (automático), clique no ícone ao lado de Tread to altere-o para (definido pelo usuário) e insira um valor de profundidade do piso. Você também pode especificar a contagem do riser ao definir a profundidade do piso.

OBSERVAÇÃO Se for exibido ao lado de um campo na caixa de diálogo Regras de cálculo, esse campo não poderá ser alterado até que outro campo seja alterado de (definido pelo usuário) para (automático).

5 Clique em OK.

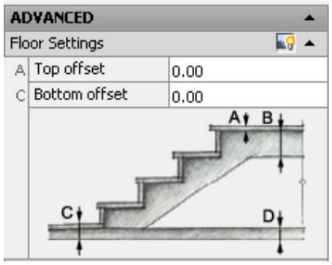
Alterar as configurações do piso de uma escada

Use este procedimento para controlar como a escada interage com o piso no início e no final do lance da escada.

1 Clique duas vezes em uma escada para abrir a paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Design, expanda Advanced e expanda Floor Settings.



3 Altere as configurações de como a escada encontra os andares superior e inferior:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a espessura do material de acabamento do piso no piso superior da escada	insira um valor para Deslocamento superior.
especifique a profundidade da estrutura no último andar	insira um valor para Profundidade superior.
especifique a espessura do material de acabamento do piso no piso inferior da escada	insira um valor para Deslocamento inferior.
especificar a profundidade da estrutura no andar de baixo	insira um valor para Profundidade inferior.

OBSERVAÇÃO As configurações de profundidade superior e inferior atualmente não têm efeito na escada ou nas longarinas. Além disso, o Deslocamento superior não tem efeito visível na escada. O deslocamento inferior estende ou trunca quaisquer longarinas anexadas. Ambos os valores de deslocamento afetam a altura aproximada entre pisos, se ela for exibida.

Ajustando o comprimento da escada automaticamente

Use este procedimento para ajustar o comprimento da escada automaticamente com a configuração StairFit.

Com a configuração StairFit habilitada, uma escada ajusta seu comprimento para acomodar uma mudança de altura. Com a configuração StairFit desativada, uma escada não ajusta seu

Machine Translated by Google

comprimento para acomodar uma mudança de altura. Além disso, um ícone de dica de solução é exibido se o caminho da escada não for longo o suficiente para acomodar a nova altura.

Todas as escadas recém-criadas têm a configuração StairFit ativada. Todas as escadas criadas em versões anteriores ao Autodesk Architectural Desktop 2004 têm a configuração StairFit desativada.

1 Desenhe uma escada.

2 Na linha de comando, digite **StairFit.**

3 Selecione a escada.

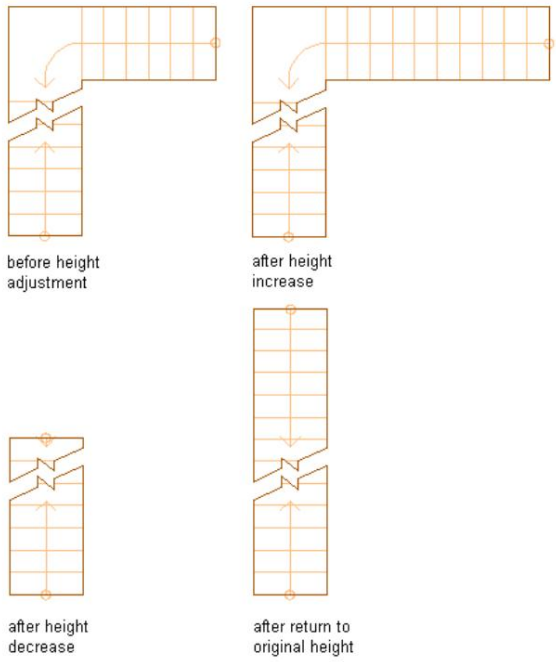
4 Insira **Y** para habilitar a configuração StairFit ou **N** para desabilitar a configuração StairFit contexto.

5 Clique duas vezes no lance de escada para abrir a paleta Propriedades.

6 Especifique uma nova altura de escada.

A ilustração a seguir mostra um exemplo de escada reta com a opção StairFit habilitada antes e depois das alterações de altura.

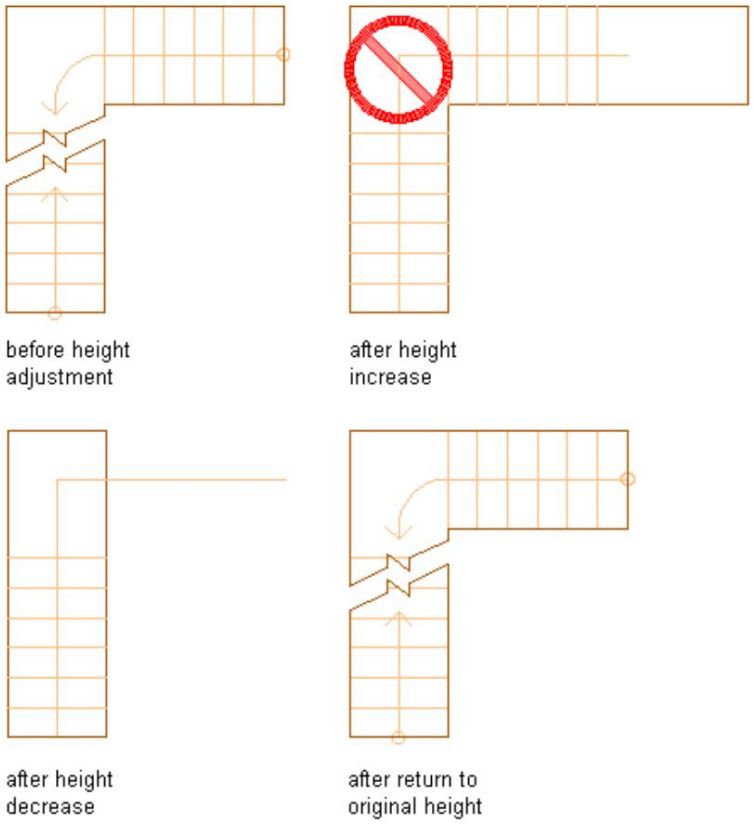
Alteração da altura do degrau da escada com a opção StairFit ativada



Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra um exemplo de uma escada reta com a opção StairFit desativada antes e depois das alterações de altura.

Alteração da altura da escada com a opção StairFit desativada



Alterando os limites de comprimento de um voo

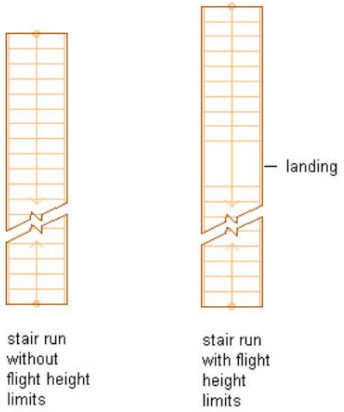
Use este procedimento para alterar os limites do lance de escada. Um voo pode não ter limites ou limites limitados por um número mínimo de risers, altura mínima, número máximo de risers ou altura máxima.

Use essas configurações para criar aterrissagens automáticas em um lance de escada. Por exemplo, se um lance de escada tiver 18 degraus e você definir o máximo de degraus para 15, a escada

Machine Translated by Google

terá dois lances com um pouso no meio, mantendo-se abaixo dos 15 tirantes máximos de cada lado do pouso.

Especificando os limites de altura do lance de escada



1 Clique duas vezes em uma escada para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Advanced e expanda Flight Height.

Altura de voo com tipo de limite de tirantes

Flight Height	
Minimum limit type	Risers
Minimum risers	3
Maximum limit type	Risers
Maximum risers	15

3 Especifique as restrições para comprimento de vôo:

Se você quiser…	Então…
especificar sem limites no voo	selecione Nenhum para o tipo de Limite Mínimo e Nenhum para o tipo de Limite Máximo.
especifique um número mínimo de risers por voo	selecione Risers para Limite Mínimo digite e insira um valor para Risers mínimos.
especifique uma altura mínima para o voo	selecione Altura para o tipo de limite mínimo e insira um valor para Altura mínima.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar um número máximo de risers por voo	selecione risers para limite máximo digite e insira um valor para Maxim um risers.
especificar uma altura máxima para o voo	selecione Altura para o tipo de limite máximo e insira um valor para Altura máxima.

Ancorando uma escada em um patamar

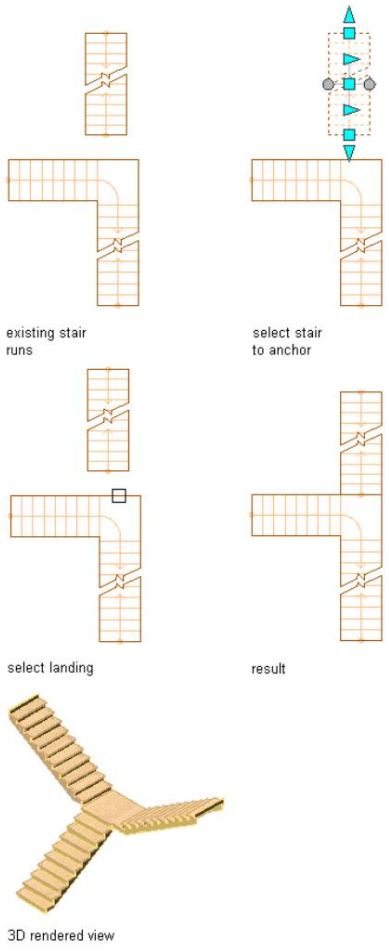
Use este procedimento para ancorar uma escada ou outro objeto AEC em um patamar existente.

1. Desenhe uma escada com um patamar e desenhe uma segunda escada para anexar ao patamar. Para obter mais informações sobre como criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.
2. Selecione a escada com um patamar e clique na guia Escada ÿ Modificar painel ÿ Anchor Object to Stair Landing .
3. Selecione a escada ou outro objeto AEC para ancorar no patamar.
4. Selecione um local no patamar para ancorar o centro do início da escada. O voo será perpendicular à borda de pouso.

   Selecione o ponto de inserção do objeto AEC que você está anexando ao patamar. O objeto será orientado paralelamente à borda do patamar.

Machine Translated by Google

Ancorando uma escada para um patamar



OBSERVAÇÃO As escadas criadas com uma orientação vertical Up sobem do patamar, enquanto as escadas criadas com uma orientação vertical Down descem do patamar.

O recurso de numeração do riser é útil nessa situação. Consulte Especificando a exibição de numeração do riser para escadas individuais na página 2243.

Machine Translated by Google

Liberando Escadas Ancoradas

Use este procedimento para liberar escadas ancoradas em patamares.

ÿ Selecione a escada para ancorar no patamar, clique com o botão direito do mouse e clique em Desembarque da escada Âncora ÿ Solte.

NOTA A escada permanece no mesmo local, mas não está mais ancorada no patamar.

Editando Winders

Três tipos diferentes de rebobinadeira oferecem diferentes níveis de controle para escadas de 1/2 volta e 1/4 de volta: Equilibrada, Ponto Único e Manual.

O estilo enrolador equilibrado tem a volta total distribuída uniformemente ao longo da escada.

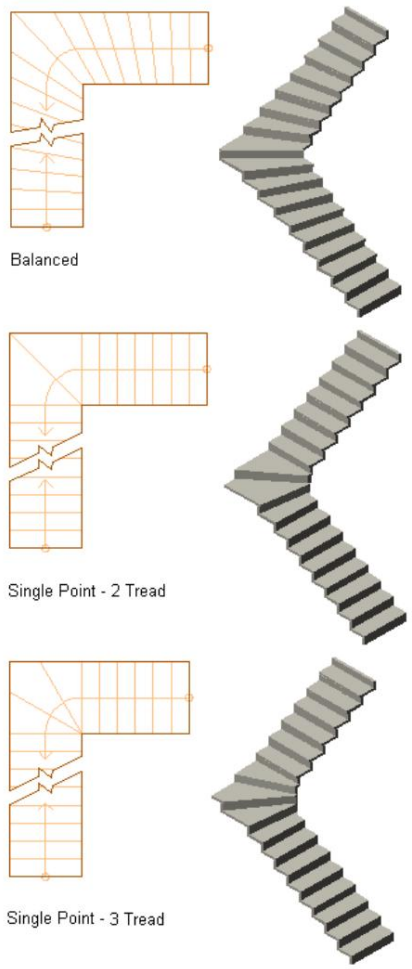
Os estilos do rebobinador de ponto único permitem alinhar as bordas do piso ou as faces do riser com o centro da curva do rebobinador e adicionar ou remover degraus individuais da curva do rebobinador. Você também pode atribuir um número padrão de degraus a uma curva do enrolador, resultando no número especificado de degraus aparecendo na zona de curva da escada.

Os estilos de enrolador manual podem ser baseados em qualquer estilo de enrolador, atribuindo uma condição Manual - Piso ou Manual - Elevador a uma escada. Ambos os estilos manuais permitem que você endireite degraus ou degraus individuais na escada e mova os pontos finais do piso em ambos os lados de degraus individuais para que você possa inclinar as bordas do piso ou faces do espelho para se adequar ao seu projeto de escada.

Para obter informações sobre como criar novos estilos de enrolador, consulte Criando um estilo de enrolador de escada na página 2271.

Machine Translated by Google

Exemplos de estilo Winder



Alongamento de um vôo para alinhar uma borda do piso com uma curva do enrolador Centro

Use este procedimento para alongar uma lingueta para alinhar uma borda do piso estilo rebobinador de ponto único com um centro de giro do rebobinador.

Os enroladores dentro da zona de curva são definidos em um ângulo convergente na alça do centro de curva.

Machine Translated by Google

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta para ativar as alças.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

OBSERVAÇÃO Somente os estilos de enrolador presentes no desenho são exibidos.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione um estilo de ponto único na lista e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico, expanda Geral e selecione Ponto único para Estilo do enrolador.

4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

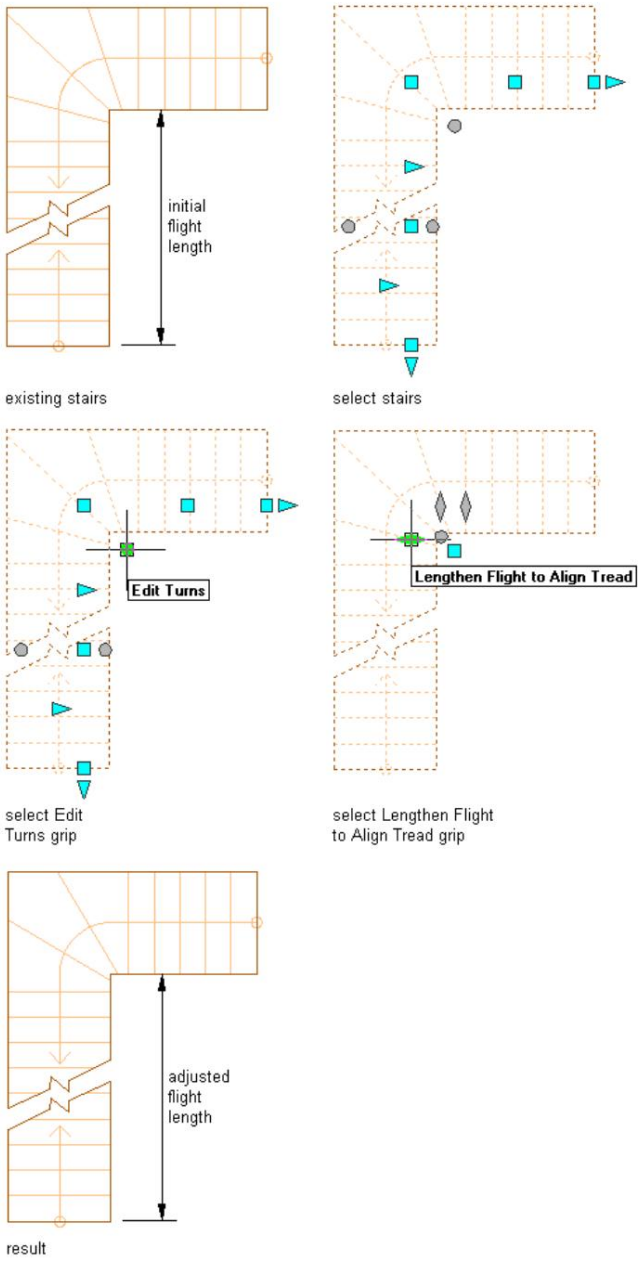
Observe o comprimento inicial do lance das escadas existentes.

5 Selecione a alça Alongar Voo para Alinhar Tread.

A lingueta é alongada porque a borda do piso agora está alinhada com o gire o centro.

Machine Translated by Google

Alongando um vôo para alinhar uma borda do piso com o centro da curva



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para ter o ponto convergente na borda da escada, você deve desmarcar a configuração Usar linhas ascendentes. Consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272 para obter mais informações sobre essa configuração.

6 Ao terminar de editar o comprimento do lance, você pode clicar na alça Exit Edit Turns para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alinhando uma borda do piso com um centro de giro do enrolador

Use este procedimento para alinhar uma borda do piso estilo rebobinador de ponto único com um centro de giro do rebobinador.

Os enroladores dentro da zona de curva são definidos em um ângulo convergente na alça do centro de curva.

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

OBSERVAÇÃO Somente os estilos de enrolador presentes no desenho são exibidos.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione um estilo de ponto único na lista e clique em OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico, expanda Geral e selecione Ponto único para Estilo do enrolador.

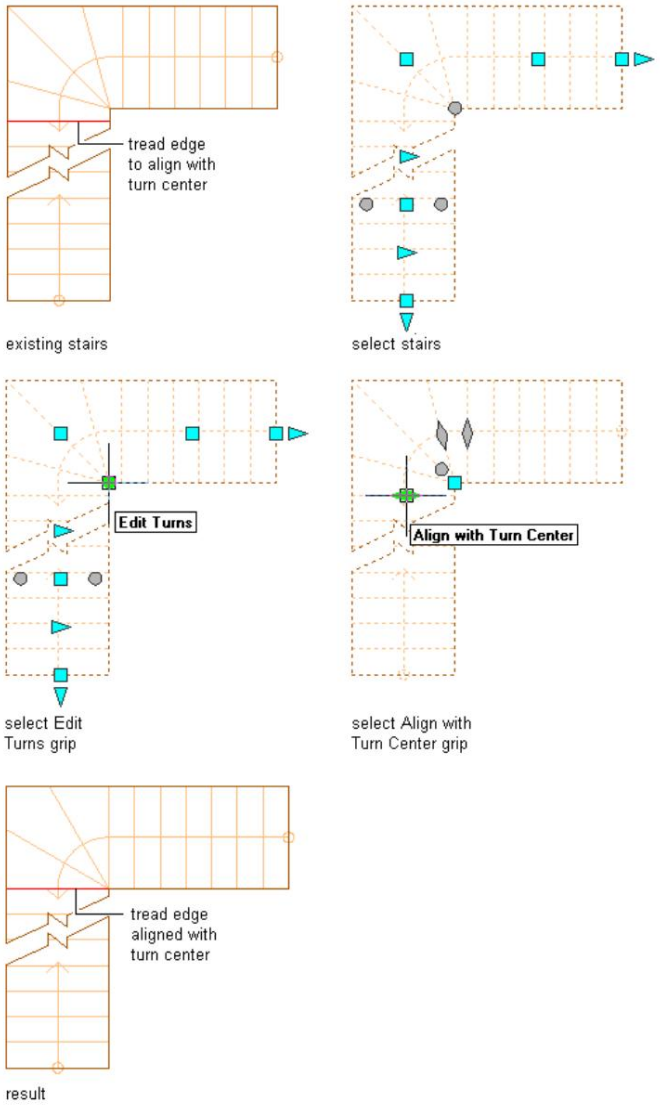
4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

5 Selecione a alça Align with Turn Center.

A borda do piso agora está alinhada com o centro da curva e a alça não é mais exibida.

Machine Translated by Google

Alinhando uma borda do piso com o centro da curva



OBSERVAÇÃO Para ter o ponto convergente na borda da escada, você deve desmarcar a configuração Usar linhas ascendentes. Para obter mais informações sobre essa configuração, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

Machine Translated by Google

6 Ao terminar de editar o alinhamento da borda do piso, você pode clicar na alça Exit Edit Turns para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Removendo um piso de uma curva do enrolador

Use este procedimento para remover uma banda de rodagem de uma curva do enrolador.

Os enroladores dentro da zona de curva são definidos em um ângulo convergente na alça do centro de curva.

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

OBSERVAÇÃO Somente os estilos de enrolador presentes no desenho são exibidos.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione um estilo de ponto único na lista e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico, expanda Geral e selecione Ponto único para Estilo do enrolador.

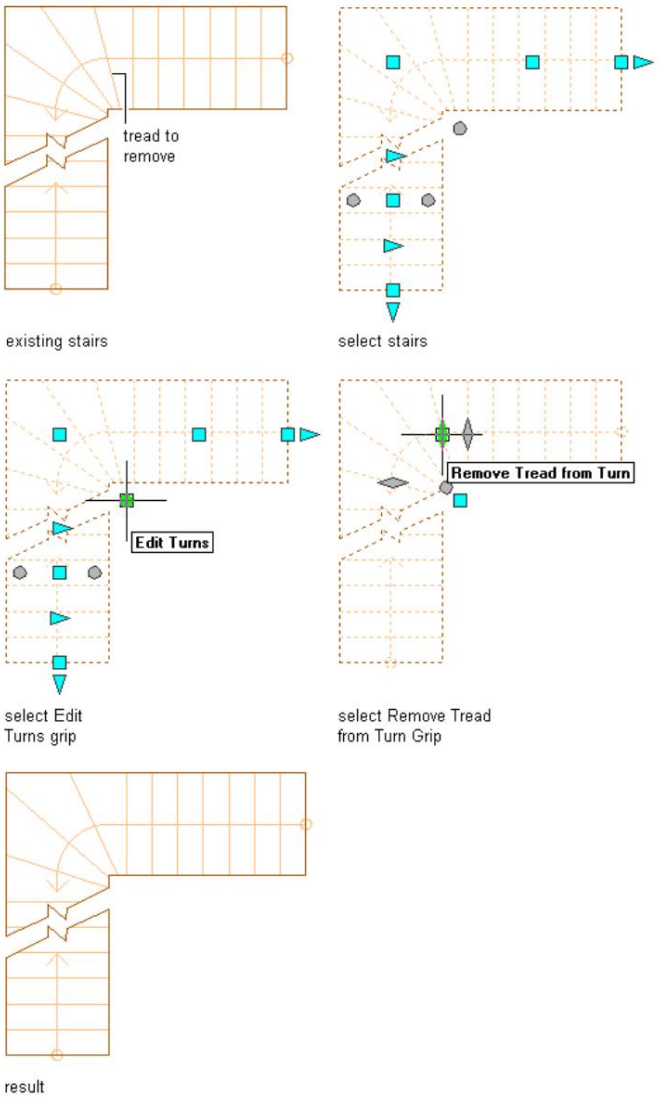
4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

5 Selecione a alça Remover piso da curva.

Machine Translated by Google

A banda de rodagem selecionada é removida da curva do enrolador. Se você continuar removendo degraus, a escada eventualmente exibirá um ícone de dica de solução. Use o comando Desfazer para restaurar a configuração anterior da banda de rodagem.

Removendo um piso de uma curva do enrolador



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para ter o ponto convergente na borda da escada, você deve desmarcar a configuração Usar linhas ascendentes. Para obter mais informações sobre essa configuração, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

6 Ao concluir a remoção dos degraus, você pode clicar na alça Sair da edição de curvas para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Adicionando uma banda de rodagem a uma curva do enrolador

Use este procedimento para adicionar uma banda de rodagem a uma curva do rebobinador.

Os enroladores dentro da zona de curva são definidos em um ângulo convergente na alça do centro de curva.

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

OBSERVAÇÃO Somente os estilos de enrolador presentes no desenho são exibidos.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione um estilo de ponto único na lista e clique em OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico, expanda Geral e selecione Ponto único para Estilo do enrolador.

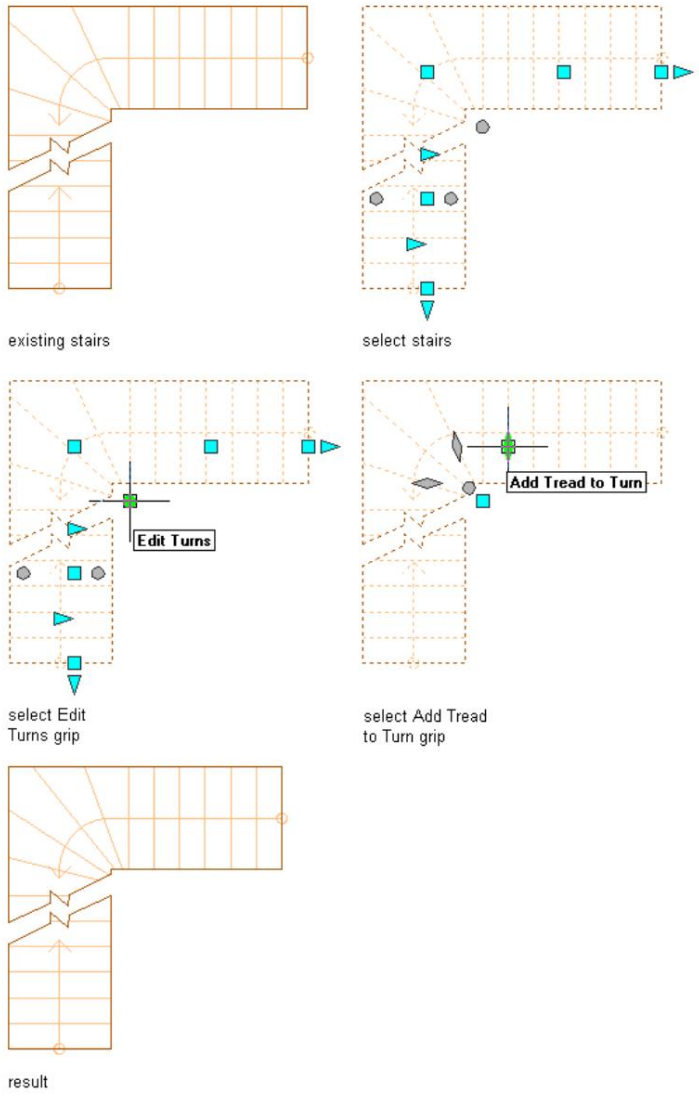
4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

5 Selecione a alça Add Tread to Turn.

Um piso é adicionado à curva do enrolador. Se você continuar a adicionar degraus, a escada eventualmente exibirá um ícone de dica de solução. Use o comando Desfazer para restaurar a configuração anterior da banda de rodagem.

Machine Translated by Google

Adicionando um piso a uma curva do enrolador



OBSERVAÇÃO Para ter o ponto convergente na borda da escada, você deve desmarcar a configuração Usar linhas ascendentes. Para obter mais informações sobre essa configuração, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

Machine Translated by Google

6 Ao terminar de adicionar degraus, você pode clicar na alça Exit Edit Turns para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Endireitar degraus com o estilo manual do enrolador

Use este procedimento para endireitar degraus individuais em escadas atribuídas ao estilo de enrolador Manual - Degrau ou Manual - Riser Balanceado.

A alça Endireitar piso está localizada na interseção da borda do piso ou face do degrau e a linha de construção da escada, com base na configuração Usar linha do degrau na caixa de diálogo Estilo do enrolador de escada. Para obter mais informações, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione Manual - Banda de rodagem ou Manual - Elevador na lista e Clique OK.

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico, expanda Geral e selecione Manual - Banda de rodagem ou Manual - Elevador para Estilo do enrolador.

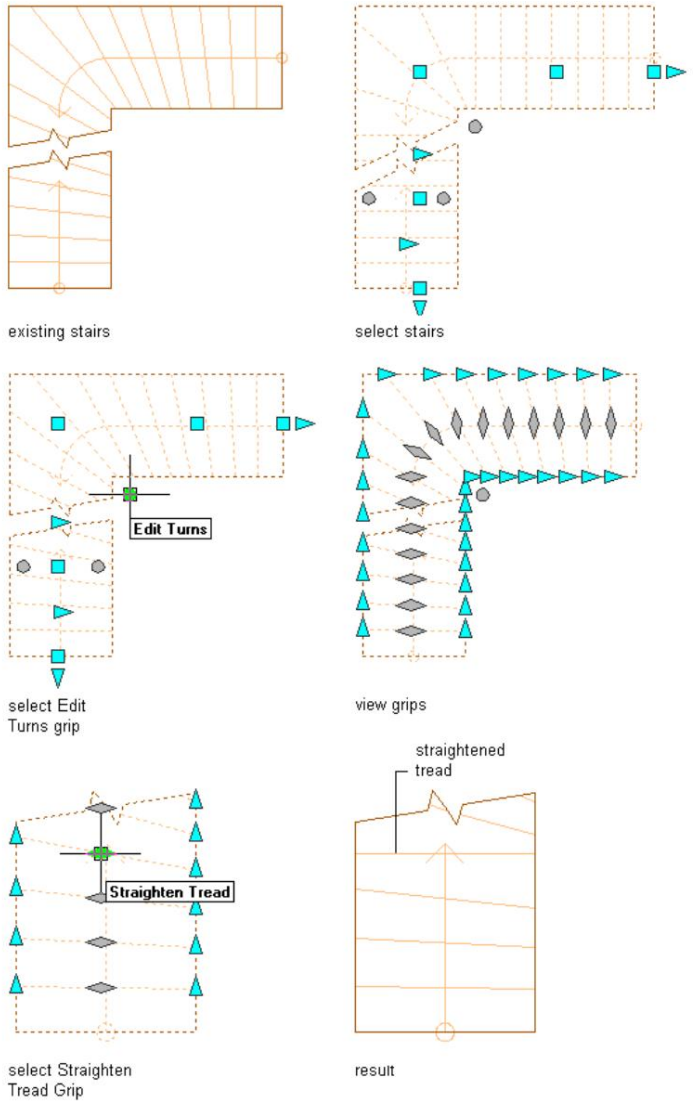
4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

Machine Translated by Google

5 Selecione a alça Endireitar piso na borda do piso ou na face do degrau que você quer endireitar.

A banda de rodagem selecionada é endireitada.

Endireitando uma banda de rodagem com um estilo de riser manual



Machine Translated by Google

NOTA Como a profundidade do piso deve ser a mesma para cada piso, a linha da borda do piso girará em torno da linha de construção.

6 Ao terminar de endireitar degraus, você pode clicar na alça Sair da edição de curvas para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Movendo as extremidades da banda de rodagem com o estilo manual do enrolador

Use este procedimento para mover as extremidades de degraus individuais em escadas atribuídas ao estilo de enrolador Manual - Degrau ou Manual - Riser Balanced. Cada borda do piso ou face do riser gira em um ponto estabelecido pela interseção da borda do piso e a linha de construção da escada. Arraste a alça da borda da banda de rodagem para um novo local para especificar um novo ângulo para a borda da banda de rodagem.

As alças da extremidade do piso estão localizadas em cada extremidade da borda do piso ou face do riser, com base na configuração Use Riser Line na caixa de diálogo Stair Winder Style. Para obter mais informações, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

1 Selecione uma escada de 1/2 volta ou 1/4 de volta.

2 Se o Winder Style for equilibrado, selecione o acionador circular Edit Turns pegada. A caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador é exibida.

Caixa de diálogo Selecionar estilo do enrolador

3 Selecione Manual - Banda de rodagem ou Manual - Elevador na lista e Clique OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para selecionar o estilo na paleta Propriedades, expanda Básico, expanda Geral e selecione Manual - Banda de rodagem ou Manual - Elevador para Estilo do enrolador.

4 Selecione a alça do gatilho Edit Turns.

5 Selecione a alça Tread End na borda do piso ou na face do riser que você deseja mover.

6 Especifique um novo local para a alça Tread End.

A banda de rodagem selecionada é inclinada conforme especificado.

Machine Translated by Google

Movendo uma borda do piso com um estilo de riser manual

Machine Translated by Google

NOTA Como a profundidade do piso deve ser a mesma para cada piso, a linha da borda do piso girará em torno da linha de construção.

7 Ao terminar de mover as extremidades do piso, você pode clicar na alça Exit Edit Turns para retornar ao modo de edição de escada padrão ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Trabalhando com modificadores de corpo de escada

Os modificadores de corpo usam a geometria tridimensional (3D) de um objeto, como um elemento de massa ou um grupo de massa, para adicionar ou subtrair de um componente de escada (degrau, espelho ou longarina, dependendo do estilo da escada). Modificadores de carroceria funcionam apenas em uma única instância de um piso, riser ou longarina por vez.

Depois de criar um modificador de corpo de um objeto, você pode excluir o objeto original. No entanto, se você criou um objeto complexo, como um grupo de massa que compreende muitos elementos de massa, você pode querer reter o objeto no desenho até ter certeza de obter os resultados desejados para a escada.

Adicionando um modificador de corpo a um componente de escada

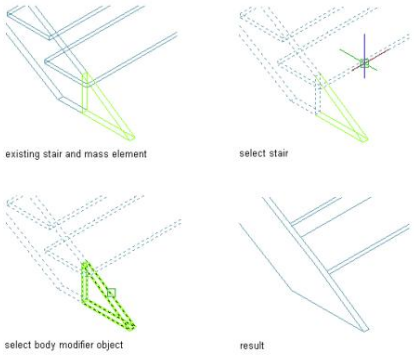
Use este procedimento para criar um modificador de corpo e adicioná-lo a uma escada.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um elemento de massa como um modificador de corpo para adicionar a um componente de longarina de escada.

Machine Translated by Google

Adicionando um modificador de corpo a um componente de escada



1 Coloque o objeto no local onde deseja adicionar o modificador de corpo à escada.

2 Selecione a escada que deseja alterar com o modificador de corpo e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificador de corpo ÿ Adicionar .

3 Selecione o objeto a ser adicionado ao componente da escada.

4 Na caixa de diálogo Add Body Modifier, selecione Stringer para Stair Component e Additive for Operation.

5 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

6 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

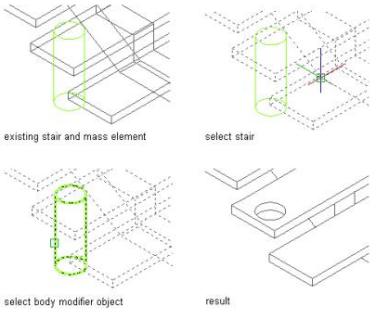
Subtraindo um modificador de corpo de um componente de escada

Use este procedimento para criar um modificador de corpo e subtraí-lo de um componente de escada.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um elemento de massa como um modificador de corpo para subtrair de um componente de piso de escada.

Subtraindo um modificador de corpo de um componente de escada



1. Coloque o objeto no local onde deseja subtrair o modificador de corpo da escada.
2. Selecione a escada que deseja alterar com o modificador de corpo e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificador de corpo ÿ Adicionar .
3. Selecione o objeto a ser subtraído da escada.
4. Na caixa de diálogo Add Body Modifier, selecione Tread for Stair Component e Subtractive for Operation.

Machine Translated by Google

5 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

6 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

7 Clique em OK.

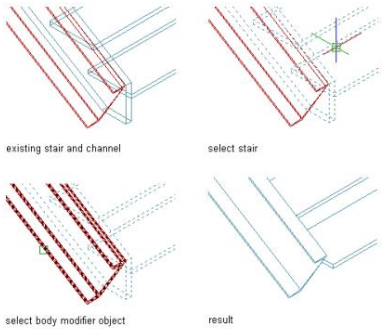
Substituindo um componente de escada por um modificador de corpo

Use este procedimento para criar um modificador de corpo para substituir um componente de escada.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um canal como um modificador de corpo para substituir um componente de longarina de escada.

Substituindo um componente de escada por um modificador de corpo



1 Coloque o objeto no local onde deseja substituir o componente da escada pelo modificador de corpo.

2 Selecione a escada que deseja alterar com o modificador de corpo e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Modificador de corpo ÿ Adicionar .

3 Selecione o objeto para substituir o componente da escada.

Machine Translated by Google

4 Na caixa de diálogo Add Body Modifier, selecione Stringer para Stair Component e Replace para Operation.

5 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

6 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

7 Clique em OK.

Editando a geometria de um modificador de corpo

Use este procedimento para editar a forma de um modificador de corpo anexado a uma escada. Você pode editar o corpo usando alças para editar faces, usando comandos booleanos para adicionar ou remover outros objetos do modificador de corpo e outros comandos de edição para alterar sua forma.

1 Selecione a escada que possui o modificador de corpo que deseja alterar e clique na guia Escada ÿ painel Modificar ÿ Modificador de corpo menu suspenso ÿ Editar no local .

Um elemento de massa temporário é criado para você editar a geometria do modificador de corpo. Se a escada contém vários modificadores de corpo, um elemento de massa é criado para cada modificador de corpo. Se o objeto não era originalmente um elemento de massa (por exemplo, se você usou uma laje como um modificador de corpo), o objeto torna-se um elemento de massa de forma livre temporário com faces que você pode editar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição na faixa de opções contextual Editar no local, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados na faixa de opções, selecione novamente um perfil para exibir novamente a guia contextual Editar no local.

2 Edite o modificador de corpo:

Se você quiser …	**Então …**
mudar a forma de um corpo modifi er que é um elemento de massa de forma livre	selecione o modificador de corpo. Selecione uma alça de face para ativar alças de borda para a face. Mova as alças para os locais desejados. Continue editando outras faces da mesma maneira.
alterar a forma de um modificador corporal que é um elemento de massa convencional mento	selecione o modificador de corpo. Selecione as alças e mova-as para alterar a forma do modificador de corpo. As alças disponíveis dependem do tipo de elemento de massa usado como modificador de corpo e da direção da vista atual.
adicionar um objeto a um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: Escada Guia Body Modifier ÿ Modify pan el ÿ Boolean drop-down ÿ Union. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apague isso.
subtrair um objeto de um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador de corpo de escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Subtrair. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
criar um modificador de corpo que seja a interseção do modificador de corpo original com outro objeto	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador de corpo de escada ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Interseção. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
aparar um modificador de corpo	selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador do corpo da escada ÿ painel Modificar ÿ Aparar por Avião . Especifique os pontos que definem o plano de corte e selecione o lado do modificador de corpo a ser aparado. O modificador de corpo aparado é convertido em uma forma livre elemento de massa.
dividir a face de um modificador de corpo em duas faces	selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador do corpo da escada ÿ painel Modificar ÿ Dividir face . Especifique os pontos que definem a aresta criada pela divisão das faces.
unir duas faces que estão no mesmo plano em uma única face	selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador do corpo da escada ÿ painel Modificar ÿ Unir faces . Selecione a aresta que separa as faces coplanares.
remover um modificador de corpo	selecione o objeto que forma o modificador de corpo e pressione *DELETE*.

Machine Translated by Google

3 Salve ou descarte as alterações: **Se**

desejar …	**Então …**
restaurar o modificador de corpo à sua forma original	selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador de corpo de escada ÿ painel Edits ÿ Cancel.
salve as alterações no modificador do corpo	selecione o modificador de corpo e clique em Editar no local: guia Modificador de corpo de escada ÿ painel Edits ÿ Finish. O modificador de corpo usa o elemento de massa editado para definir sua geometria.

Gerenciando modificadores corporais

Use este procedimento para editar ou remover modificadores de corpo tridimensionais (3D) de uma escada. Você pode alterar o componente ao qual o modificador de corpo é adicionado e selecionar uma operação diferente. Você também pode inserir ou editar as descrições dos modificadores corporais.

OBSERVAÇÃO Para remover um modificador de corpo de uma escada e restaurar o modificador como um elemento de massa que você pode editar ou aplicar a outras escadas, consulte Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa na página 2206.

1 Selecione a escada que deseja alterar e clique na guia Escada ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Modificador de corpo ÿ Modificadores de corpo .

OBSERVAÇÃO Você também pode acessar a planilha Modificadores de corpo para uma escada selecionada na guia Projeto da paleta Propriedades, em Avançado.

2 Selecione um modificador de corpo e altere suas configurações:

Se você quiser …	**Então …**
aplique o modificador de corpo a um componente de escada diferente	selecione um componente diferente para Componente.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
altere a operação usada para aplicar o modificador de corpo à escada	selecione uma operação diferente para Op eração: ÿ Selecione Aditivo para adicionar o modificador de corpo ao componente da escada. ÿ Selecione Subtrair para subtrair o forma do modificador de corpo do componente de escada. ÿ Selecione Substituir para substituir o componente de escada com o modificador de corpo.
exclua o modificador de corpo do componente da escada	selecione o modificador de corpo e clique em .
insira uma descrição do modificador de corpo	clique em Descrição, digite o texto e pressione *ENTER.*

3 Clique em OK.

Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa

Use este procedimento para remover um modificador de corpo de uma escada e adicioná-lo ao desenho como um elemento de massa. A restauração de um modificador de corpo para um elemento de massa permite modificar a forma como um elemento de massa e adicioná-lo à escada novamente como um modificador de corpo. Você também pode restaurar o modificador de corpo para um elemento de massa enquanto deixa o modificador de corpo ainda aplicado à escada. Isso é útil se você quiser criar outras escadas com a mesma forma.

Se o objeto usado para criar o modificador de corpo for um elemento de massa convencional, ele será restaurado para esse elemento de massa. Por exemplo, um elemento de massa de frontão é restaurado como um elemento de massa de frontão. No entanto, se o modificador de corpo foi criado a partir de outro objeto, como uma laje, ou foi editado usando operações booleanas ou comandos de edição de face, o modificador de corpo é restaurado como um elemento de massa de forma livre.

1 Selecione a escada que deseja alterar e clique na guia Escada ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Modificador de corpo ÿ Restaurar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Este procedimento restaura todos os modificadores corporais anexados a uma escada.

2 Crie elementos de massa a partir dos modificadores de corpo:

Se você quiser …	Então …
criar elementos de massa do corpo modificadores enquanto mantém os modificadores de corpo presos à escada	pressione *ENTER.*
remova *todos* os modificadores de corpo de escada e criar elementos de massa a partir de suas formas	enter **y** (Sim) e pressione *ENTER.*

Condições de Interferência de Escadas

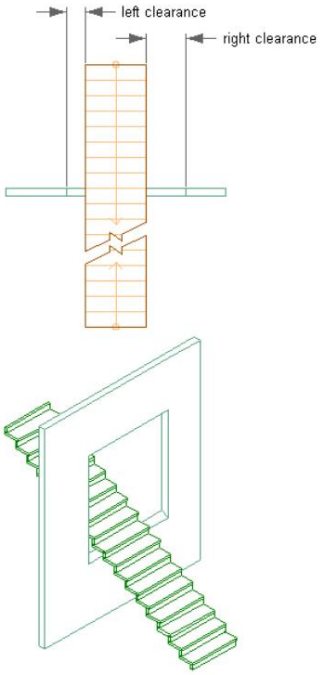
Você pode controlar a altura e a largura da condição de interferência de uma escada com paredes, lajes, espaços, paredes cortina e montagens de portas e janelas. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e um dos objetos válidos, uma caixa é recortada ao redor da escada, com base na altura livre e na folga lateral especificadas.

Criando uma condição de interferência em uma parede

Use este procedimento para criar uma área de interferência de escada em uma parede. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e uma parede, uma abertura é criada na parede ao redor da escada, com base na altura do pé-direito especificada da escada e nas folgas laterais esquerda e direita para escadas retas e com vários patamares ou folgas internas e externas para escadas em espiral e em forma de U.

Machine Translated by Google

Especificando as folgas laterais esquerda e direita para uma condição de interferência na parede

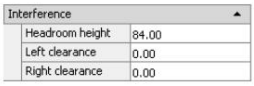


1 Crie uma escada que se cruza com uma parede. Para informações sobre

Para criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.

2 Clique duas vezes no objeto da escada para abrir a paleta Propriedades.

3 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



4 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	Então…
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar o interior e exterior folgas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

5 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

6 Selecione a parede para fazer a interseção e clique na guia Parede ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Condição de interferência ÿ Adicionar .

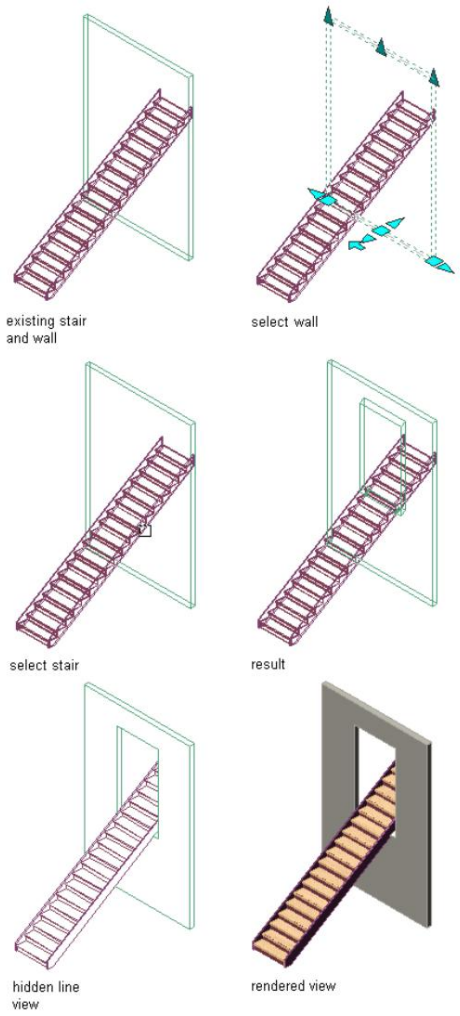
7 Selecione a escada e pressione *ENTER*.

8 Selecione o efeito Shrinkwrap e pressione *ENTER*. Para mais informações sobre embalagem retrátil, consulte Trabalhando com condições de interferência na página 1278.

OBSERVAÇÃO Alterar os valores de Interferência da escada altera o tamanho da interseção com a parede.

Machine Translated by Google

Criando uma condição de interferência de parede e escada



Removendo uma condição de interferência de escada de uma parede

Use este procedimento para remover uma interferência de escada de uma parede.

1 Clique no desenho.

Machine Translated by Google

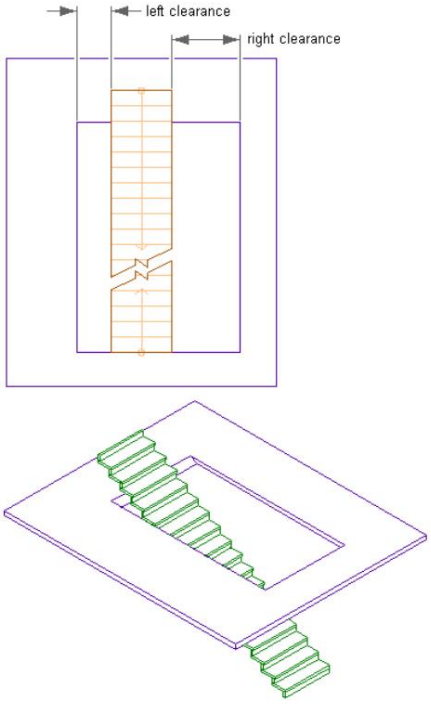
2 Selecione a parede da qual deseja remover a interferência e clique
Guia Parede ÿ painel Modificar ÿ Condição de interferência
menu suspenso ÿ Remover .

3 Selecione a escada e pressione *ENTER*.

Criando uma condição de interferência em uma laje

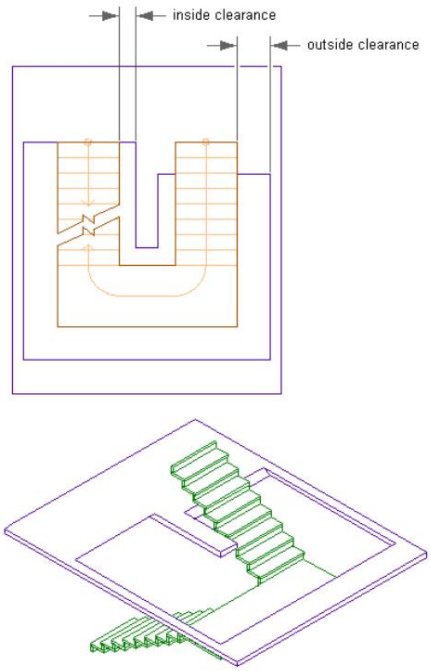
Use este procedimento para criar uma área de interferência de escada em uma laje. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e uma laje, uma caixa é cortada ao redor da escada com base na altura do pé-direito especificada e nas folgas laterais esquerda e direita para escadas retas e com vários patamares ou folgas internas e externas para espiral e U- escadas em forma.

Especificando as folgas laterais esquerda e direita para uma condição de interferência de laje



Machine Translated by Google

Especificando as folgas internas e externas para uma condição de interferência de laje

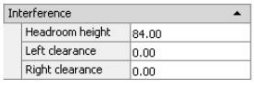


1 Crie uma escada que se cruza com uma laje. Para informações sobre

Para criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.

2 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

3 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



4 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar o interior e exterior folgas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

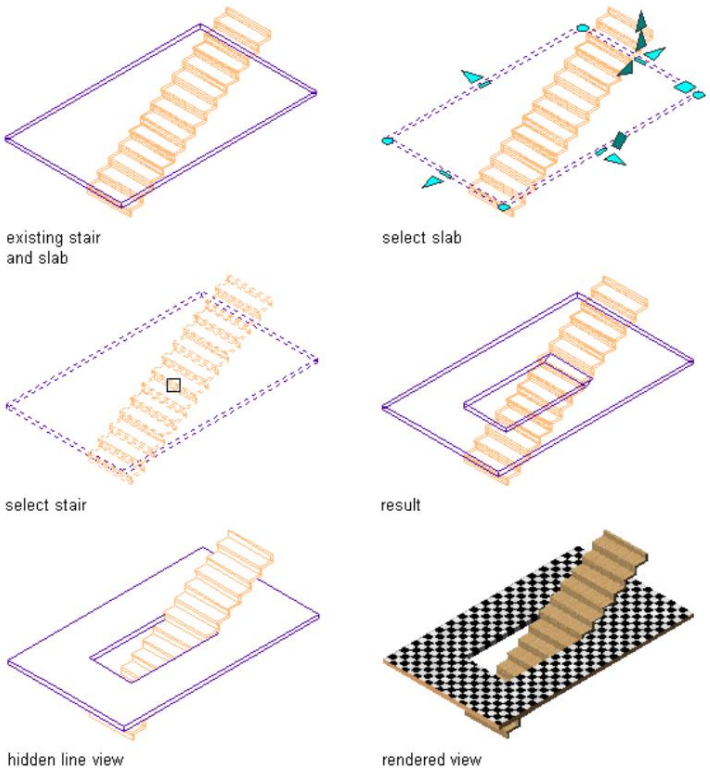
5 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

6 Selecione a laje para fazer a interseção e clique na guia Slab ÿ Modify painel ÿ menu suspenso Condição de interferência ÿ Adicionar .

7 Selecione a escada e pressione *ENTER.*

8 Selecione o efeito Shrinkwrap e pressione *ENTER.* Para mais informações sobre embalagem retrátil, consulte Trabalhando com condições de interferência na página 1278.

Criando uma condição de interferência de laje e escada



Machine Translated by Google

NOTA Alterar os valores de Interferência da escada altera o tamanho da interseção com a laje.

Removendo uma condição de interferência de escada de uma laje

Use este procedimento para remover uma interferência de escada de uma laje.

1 Selecione a laje da qual deseja remover a interferência e clique
Aba Laje ÿ painel Modificar ÿ Condição de interferência
menu suspenso ÿ Remover .

2 Selecione a escada e pressione *ENTER*.

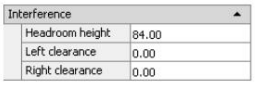
Criando uma condição de interferência em um espaço

Use este procedimento para criar uma área de interferência de escada em um espaço. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e um espaço, uma caixa é recortada ao redor da escada com base na altura livre e na folga lateral especificadas.

1 Crie uma escada que faz interseção com um espaço. Para informações sobre
Para criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.

2 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

3 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



4 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	Então…
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.
especifique as folgas internas e externas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

Machine Translated by Google

5 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

6 Selecione o espaço para fazer a interseção e clique na guia Espaço ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Condição de interferência ÿ Adicionar .

7 Selecione a escada e pressione *ENTER.*

OBSERVAÇÃO Alterar os valores de Interferência da escada altera o tamanho da interseção com o espaço.

Removendo uma condição de interferência de escada de um espaço

Use este procedimento para remover uma interferência de escada de um espaço.

1 Selecione o espaço do qual deseja remover a interferência e clique Guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Condição de interferência menu suspenso ÿ Remover .

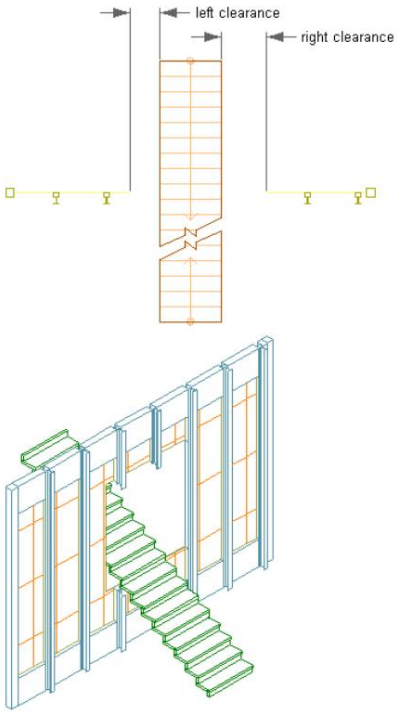
2 Selecione a escada e pressione *ENTER.*

Criando uma condição de interferência em uma parede cortina

Use este procedimento para criar uma área de interferência de escada em uma parede cortina. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e uma parede cortina, uma caixa é cortada ao redor da escada com base na altura do pé-direito especificada e nas folgas laterais esquerda e direita para escadas retas e com múltiplos patamares ou folgas internas e externas para espiral e U escadas em forma. Você tem a opção de cortar os preenchimentos, molduras e montantes da parede cortina.

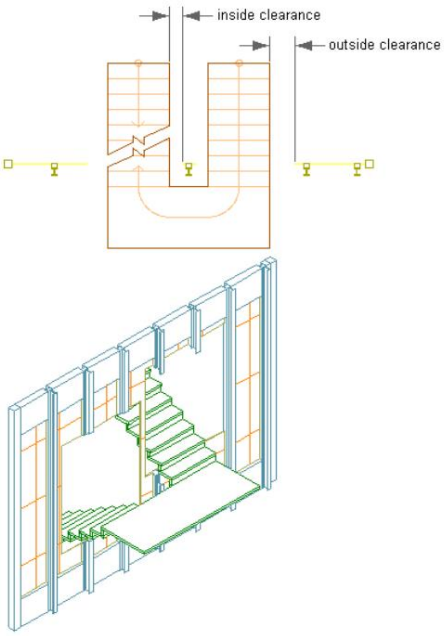
Machine Translated by Google

Especificando as folgas laterais esquerda e direita para uma condição de interferência de parede cortina



Machine Translated by Google

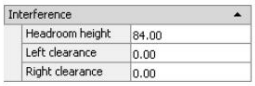
Especificando as folgas interna e externa para uma condição de interferência de parede cortina



1 Crie uma escada que faz interseção com uma parede cortina. Para obter informações sobre como criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.

2 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

3 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



4 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar o interior e exterior folgas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

5 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

6 Selecione a parede cortina para fazer a interseção e clique em Parede cortina guia ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Condição de interferência ÿ Adicionar .

7 Selecione a escada.

8 Especifique se deseja aplicar a condição de interferência ao preenchimento, molduras ou montantes da parede cortina.

Removendo uma condição de interferência de escada de uma parede cortina

Use este procedimento para remover uma interferência de escada de uma parede cortina.

1 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

2 Selecione a parede cortina da qual remover a interferência e clique na guia Parede cortina ÿ painel Modificar ÿ Interferência Menu suspenso de condição ÿ Remover .

3 Selecione a escada e pressione *ENTER*.

Criando uma condição de interferência em uma montagem de porta/janela

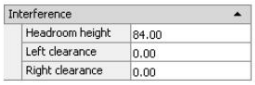
Use este procedimento para criar uma área de interferência de escada em uma montagem de porta/janela. Quando você adiciona uma condição de interferência entre uma escada e um conjunto de porta/janela, uma caixa é cortada ao redor da escada com base na altura do pé-direito e folga lateral especificadas. Você tem a opção de cortar os preenchimentos, molduras e montantes do conjunto porta/janela.

1 Crie uma escada que faz interseção com uma montagem de porta/janela. Para obter informações sobre como criar escadas, consulte Usando ferramentas de escada para criar escadas na página 2079.

2 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

3 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



4 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.
especifique as folgas internas e externas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

5 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

6 Selecione a montagem de porta/janela para fazer a interseção e clique Guia Montagem de porta/janela ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Adicionar.

7 Selecione a escada.

8 Especifique se deseja aplicar a condição de interferência ao preenchimento, molduras ou montantes do conjunto porta/janela.

Removendo uma condição de interferência de escada de uma porta/janela Conjunto

Use este procedimento para remover uma interferência de escada de um conjunto de porta/janela.

1 Clique no desenho, não na escada, para remover a seleção.

2 Selecione a montagem de porta/janela da qual deseja remover a interferência e clique na guia Montagem de porta/janela ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Interferência ÿ Remover .

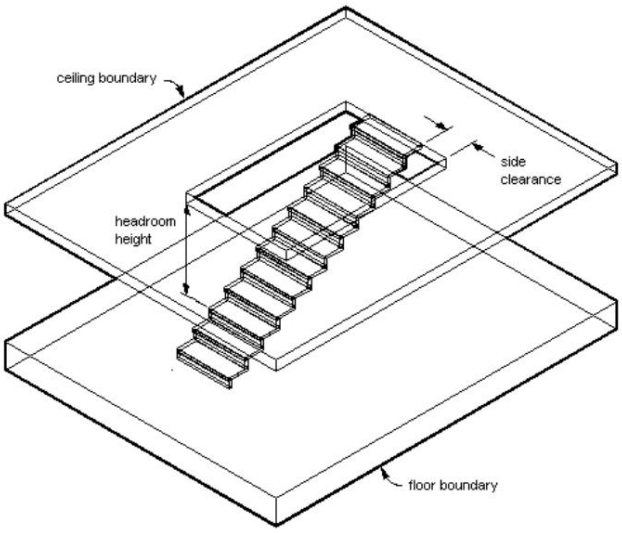
3 Selecione a escada e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Alterar o tamanho da interferência de uma escada

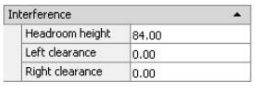
Use este procedimento para controlar o tamanho da área de interferência da escada.

Especificando altura livre e espaço lateral para uma escada e um objeto espacial



1 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Interferência.



3 Defina o tamanho da condição de interferência:

Se você quiser…	Então…
especifique a altura acima dos degraus, insira um valor para Altura da altura livre. para a condição de interferência	
especifique as distâncias livres do lado esquerdo e direito para a condição de interferência para escadas retas e de múltiplos patamares	insira valores para Folga Esquerda e Direita.
especifique as folgas internas e externas para o con de interferência dição para escadas em espiral e em forma de U	insira valores para Dentro e Fora Liberação.

Machine Translated by Google

Alterar o alinhamento de uma escada em forma de U

Use este procedimento para alterar o alinhamento e o deslocamento de alinhamento de uma escada em forma de U. Esses campos estão disponíveis somente quando você seleciona uma escada em forma de U.

1 Clique duas vezes em uma escada em forma de U para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Restrições.

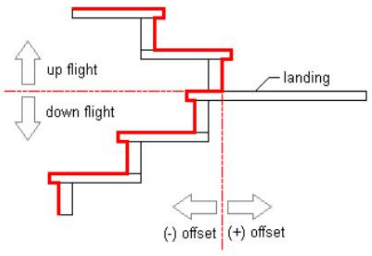
3 Especifique o alinhamento de uma escada em forma de U:

Se você quiser…	Então…
coloque os degraus e degraus onde for necessário para completar a escada	selecione Livre para o tipo de Alinhamento.
alinhe a banda de rodagem para cima com a banda de rodagem para baixo	selecione Piso a Piso para o tipo de Alinhamento.
alinhe o piso do lance ascendente com o riser do lance descendente	selecione Tread to Riser para o tipo de alinhamento.
alinhe o riser do lance ascendente com o riser do lance descendente	selecione Riser a Riser para o tipo de alinhamento.

4 Especifique um valor para Deslocamento do alinhamento.

Ao selecionar Tread to Tread, Tread to Riser ou Riser to Riser, você pode especificar um valor de deslocamento. Um valor de deslocamento positivo significa que a localização da banda de rodagem para baixo está mais próxima da aterrissagem do que a localização da banda de rodagem para cima.

Especificando deslocamentos de alinhamento do degrau para o riser



5 Especifique Voo superior ou Voo inferior para Alinhamento estendido.

6 Especifique um valor para piso irregular. Este valor especifica qual vôo será mais longo se o número total de degraus for desigual. Selecione

Machine Translated by Google

Vôo superior para colocar o piso irregular no vôo superior. Selecione o talão inferior para colocar o piso irregular no talão inferior.

Alterando os componentes de um voo

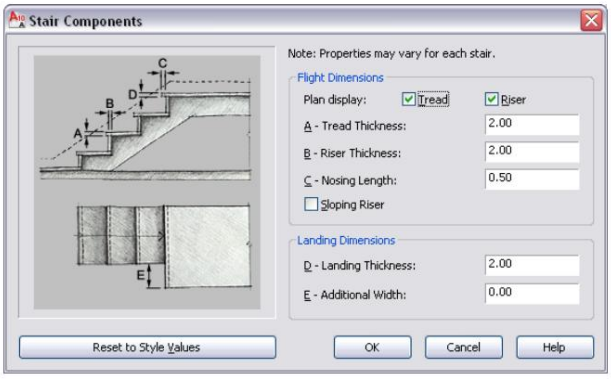
Use este procedimento para alterar o piso, a espessura do espelho e o comprimento do nariz para cada escada. Você também pode ativar ou desativar a exibição do piso e do riser.

OBSERVAÇÃO Se as configurações do componente não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo da escada e você não poderá alterá-las para escadas individuais.

1 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Clique ao lado de Componentes.



4 Em Dimensões de voo, selecione ou desmarque a exibição Plano de degraus e risers.

Quando o display do piso ou riser está desligado, a espessura correspondente fica indisponível.

5 Especifique as dimensões do voo:

Se você quiser…	Então…
especifique a espessura de cada degrau	selecione Banda de rodagem e insira um valor para Espessura da banda de rodagem.
especificar a espessura do riser	selecione Riser e insira um valor para Espessura do riser.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique o comprimento da aresta de um insira um valor para Comprimento do nariz. degrau da escada que se projeta sobre o espelho	
especificar risers inclinados	selecione Riser inclinado.

6 Clique em OK.

Alterando os componentes de um patamar

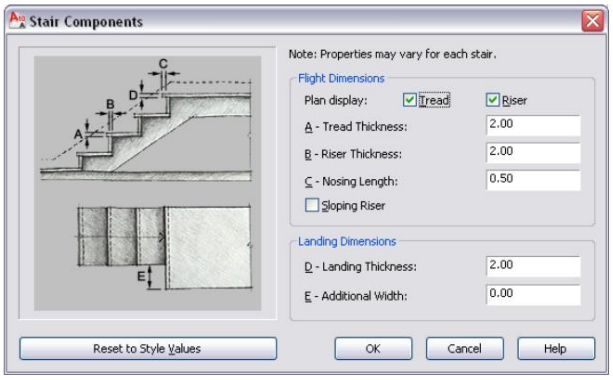
Use este procedimento para alterar a espessura do patamar e especificar a largura adicional para os patamares da escada.

OBSERVAÇÃO Se as configurações do componente não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo da escada e você não poderá alterá-las para escadas individuais.

1 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 Clique ao lado de Componentes.



4 Insira um valor para Espessura do patamar.

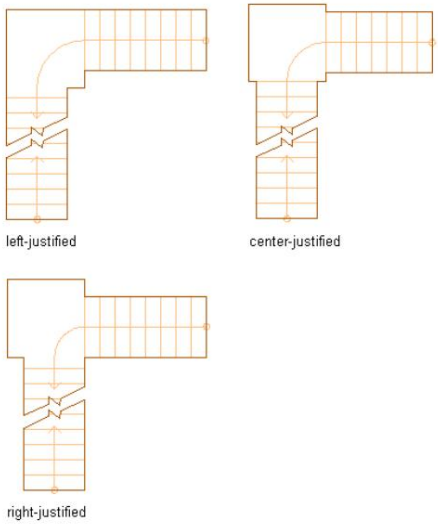
5 Digite um valor para Largura Adicional.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A configuração para largura de patamar adicional afeta apenas os patamares verdadeiros de degraus múltiplos e escadas em forma de U. As aterrissagens automáticas introduzidas pelos limites de altura de voo e aterrissagens finais não são afetadas por esta configuração.

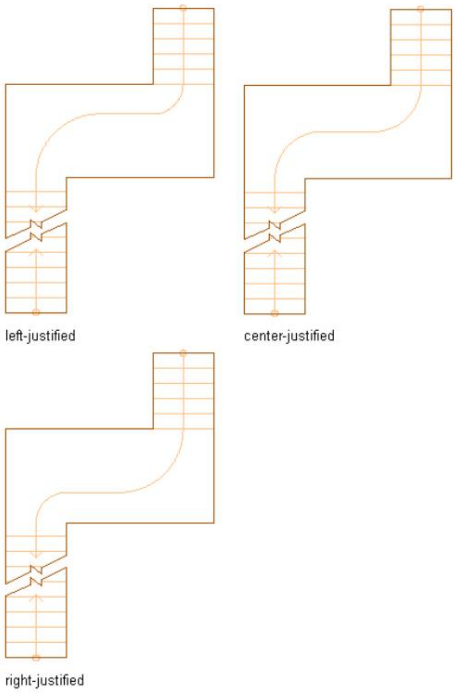
O tipo de patamar e a justificação da escada determinam onde a largura adicional é adicionada ao patamar.

Adicionando largura a um quarto de patamar com base na justificação da escada



Machine Translated by Google

Adicionando largura a um meio patamar com base na justificação da escada



6 Clique em OK.

Sobre as dimensões dos componentes de pouso

Os componentes de patamar são especificados como parte do estilo, mas aplicam-se apenas a escadas com vários patamares e em forma de U. As dimensões da longarina são especificadas para o voo e pouso em uma única tabela. O tipo de longarina de voo (slab, housed ou saddled) controla o que está disponível para o pouso (profundidade total *apenas* para housed e ramp, profundidade da cintura para todos os tipos). Se o voo não tiver longarinas, o pouso não terá.

Todos os patamares de uma única escada inicialmente usam as mesmas dimensões. Você pode personalizar cada um separadamente por alongamento ou projeção. As posições horizontais e as larguras das longarinas são idênticas entre voos e aterrissagens.

Os valores de extensão de patamar aplicam-se apenas a escadas em forma de U e de múltiplos patamares com patamares planos. As dimensões específicas do patamar são ignoradas para patamares de curva.

Machine Translated by Google

Os valores padrão para estilos no desenho Stair Styles são especificados de acordo com a situação mais comum para escadas.

Se a opção para resolver o encontro de longarinas de voo e pouso estiver desativada, a longarina de voo termina no pouso.

Alterando a Extensão de um Desembarque

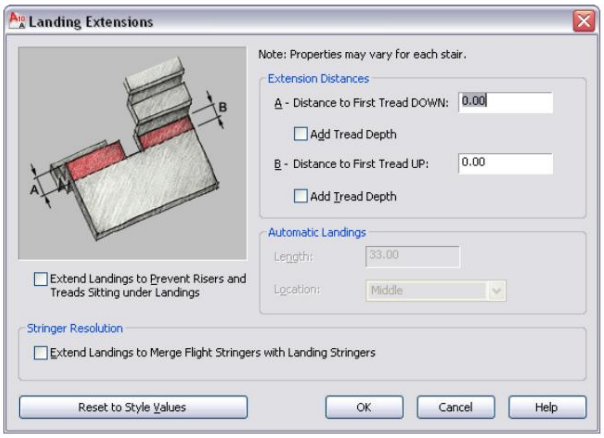
Use este procedimento para alterar as distâncias entre patamares e degraus e a resolução da longarina para escadas. Você pode diferenciar o tamanho dos componentes de patamar daqueles usados para os lances de escadas.

OBSERVAÇÃO Se as configurações para extensões de patamar não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo da escada e você não poderá alterá-las para escadas individuais.

1 Clique duas vezes na escada para abrir a paleta Propriedades.

2 Clique na guia Design, expanda Avançado e expanda Planilhas.

3 clique ao lado de Extensões de aterrissagem.



4 Especifique as distâncias de extensão:

Se você quiser…	Então…
adicionar à distância para o primeiro passo no lado inferior do patamar	insira um valor para a Distância até o Primeiro Pise PARA BAIXO. Para estender a terra Descendo em um único degrau, selecione Adicionar profundidade do degrau.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicionar à distância para o primeiro passo no lado de cima do patamar	insira um valor para a Distância até o Primeiro Suba. Para aumentar a aterrissagem em um único degrau, selecione Adicionar profundidade do degrau.

Para obter mais informações sobre extensões de patamar e resolução de longarina, consulte Sobre as dimensões dos componentes do patamar na página 2225.

5 Em Stringer Resolution, selecione Extend Landings to Merge Flight Stringers with Landing Stringers para mesclar automaticamente as flight stringers com as stringers de pouso.

Isso fornece extensão de pouso adicional, se necessário, para fazer com que as longarinas de voo encontrem as longarinas de pouso sem qualquer descontinuidade.

OBSERVAÇÃO As configurações automáticas de patamar são sempre controladas pelo estilo da escada.

As escadas criadas em versões anteriores do software têm a configuração para Estender patamares para evitar que degraus e degraus fiquem sob patamares ativados. Esta configuração deve ser desativada para obter patamares nivelados ou retangulares, mas alterará a posição do topo ou da base da escada, o que pode exigir o ajuste de outros objetos de construção.

6 Clique em OK.

Especificando a exibição do componente da escada por elevação do plano de corte

Use este procedimento para especificar a exibição dos componentes da escada na vista de planta, dependendo de sua ocorrência acima ou abaixo da elevação do plano de corte. Você pode especificar o plano de corte acima, as propriedades dos componentes para cima e para baixo para cada tipo de componente de escada.

Propriedades de exibição da elevação do plano de corte

1 Dê uma olhada nas propriedades de exibição para esses tipos de componentes de escada.

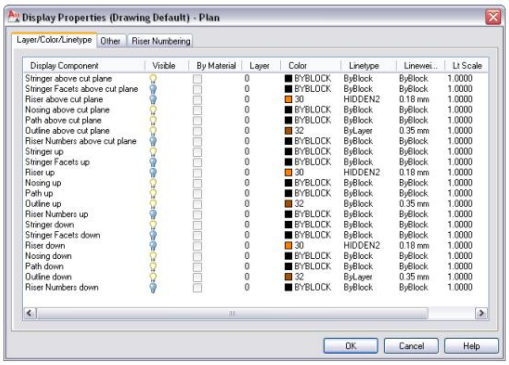
Selecione a escada e clique na guia Escada ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilo da escada .

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

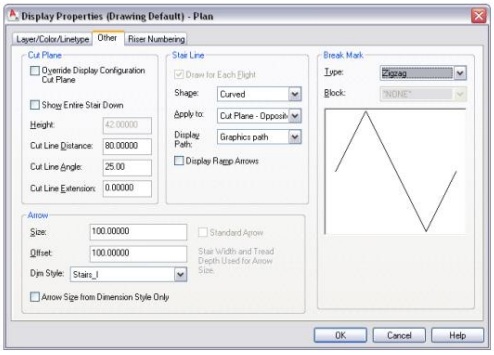
3 Verifique se Plan é a representação de exibição padrão e, em seguida, clique (Editar propriedades de exibição).

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.



Existem componentes para suportar a representação dos componentes da escada acima da elevação do plano de corte, de modo que os componentes da escada abaixo sejam usados apenas para exibir os componentes da escada que ocorrem abaixo do nível atual.

5 Clique na guia Outro.

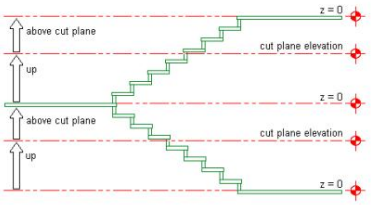


Para escadas criadas em versões do Autodesk Architectural Desktop anteriores a 2004, a opção Substituir plano de corte de configuração de exibição é selecionada por padrão. Na versão atual, esta opção está desmarcada por padrão e a exibição dos componentes da escada é feita automaticamente por configurações de exibição específicas para cada nível.

Machine Translated by Google

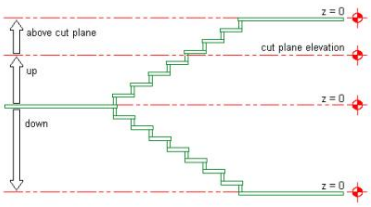
Quando a opção Substituir plano de corte de configuração de exibição é selecionada, a elevação da altura de corte é medida a partir da parte inferior de cada lance de escada. Os componentes de exibição para cima e os componentes de exibição do plano de corte acima do nível atual são exibidos, e os componentes de exibição para baixo não.

Especificando a elevação do plano de corte com sobreposição de configuração de exibição



Quando a opção Substituir plano de corte de configuração de exibição é desmarcada, a elevação da altura de corte é medida a partir do nível atual. Os componentes de exibição acima do nível atual são exibidos, assim como os componentes de exibição abaixo do nível atual.

Especificando a elevação do plano de corte sem substituir a configuração de exibição



6 Faça alterações na exibição dos componentes da escada conforme necessário e clique em OK duas vezes.

Especificando Exibição de Escadas em Níveis Diferentes

1 O procedimento a seguir fornece um exemplo de como especificar a exibição dos componentes da escada em diferentes níveis em uma torre de escada.

Crie uma escada em forma de U, com 5'-0" (1.520 mm) de largura e 12'-0" (3.650 mm) de altura para representar as escadas do saguão.

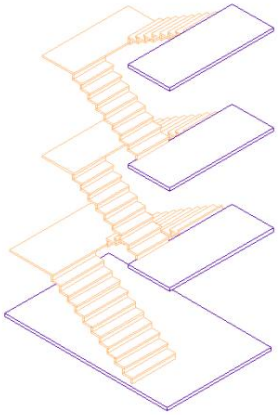
2 Crie uma segunda escada em forma de U, com 3'-8" (1.120 mm) de largura e 10'-0" (3.050 mm) de altura e posicione-a 12'-0" (1.520 mm) acima das escadas do saguão.

Machine Translated by Google

3 Crie uma terceira escada em forma de U, com 3'-8" (1.120 mm) de largura e 10'-0" (3.050 mm) de altura e posicione-a 10'-0" (3.050 mm) acima do segundo conjunto de escadas.

A ilustração a seguir mostra como a torre da escada deve aparecer com lajes de piso adicionadas em uma vista 3D:

Vista 3D da torre da escada



4 Salve esta configuração de torre de escada como o arquivo de desenho de escada base.

5 Crie 4 novos arquivos de desenho hospedeiro da seguinte forma:

ÿ Primeiro andar

ÿ Segundo andar

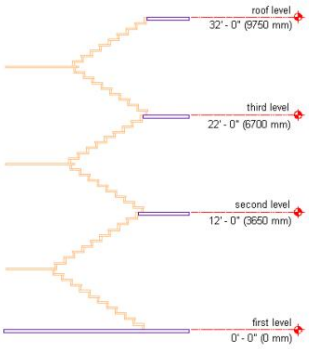
ÿ Terceiro andar

ÿ Nível do telhado

A ilustração a seguir mostra como os níveis devem aparecer em uma vista de elevação:

Machine Translated by Google

Elevação da torre da escada

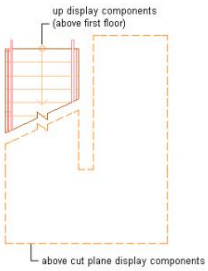


6 Abra o desenho do primeiro andar e anexe a escada base como uma Xref em uma elevação de 0'-0" (0 mm).

7 Verifique se a configuração de exibição de detalhes médios está atualizada.

8 Visualize as escadas do saguão do primeiro andar em planta.

Componentes de exibição da escada no primeiro andar



9 Os componentes de exibição acima do primeiro andar são exibidos, assim como os componentes de exibição do plano de corte acima, em contorno com um tipo de linha tracejada.

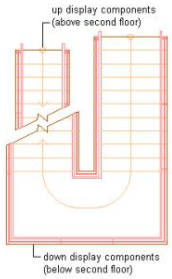
10 Abra o desenho do segundo andar e anexe a escada base como uma Xref em uma elevação de -12'-0" (-3650 mm).

11 Verifique se a configuração de exibição de nível intermediário de detalhe médio está atualizada.

12 Visualize as escadas do segundo andar em planta.

Machine Translated by Google

Componentes de exibição da escada no segundo andar



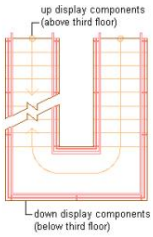
13 Os componentes de exibição acima do segundo andar são exibidos, assim como os componentes de exibição abaixo do segundo andar.

14 Abra o desenho do terceiro andar e anexe a escada base como uma Xref a uma elevação de -22'-0" (-6700 mm).

15 Verifique se a configuração de exibição de nível intermediário de detalhe médio está atualizada.

16 Visualize as escadas do terceiro andar em planta.

Componentes de exibição da escada no terceiro andar



17 Os componentes de exibição acima do terceiro andar são exibidos, assim como os componentes de exibição abaixo do terceiro andar.

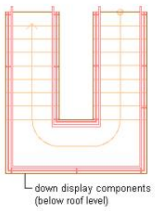
18 Abra o desenho Roof Level e anexe a escada base como uma Xref a uma elevação de -32'-0" (-9750 mm).

19 Verifique se a configuração de exibição de nível superior de detalhe médio está atual.

20 Visualize as escadas do nível do telhado em planta.

Machine Translated by Google

Componentes de exibição de escada no nível do telhado



21 Somente os componentes de exibição abaixo do nível do teto são exibido.

Alterar a exibição de uma escada sobreposta

Use este procedimento para criar uma escada sobreposta e definir as propriedades de exibição para visualizar a seção sobreposta corretamente. Para este exemplo, exibiremos todos os componentes da escada acima da seção de sobreposição destacada em vermelho.

Para definir a exibição da escada, a representação de exibição de sobreposição do plano precisa ser ativada e os componentes específicos precisam ser definidos. Para escadas sobrepostas, além dos grupos usuais para cima e para baixo, quatro outros grupos de componentes de exibição estão disponíveis em Sobreposição de planta.

Exibir grupo de representação	Definição
“componentes” para cima (acima da sobreposição)	Componentes da escada abaixo da altura de corte que estão acima da seção de sobreposição
“componentes” para baixo (acima da sobreposição)	Componentes da escada acima da altura de corte que estão acima da seção de sobreposição
“componentes” para cima (abaixo da sobreposição)	Componentes da escada abaixo da altura de corte que estão abaixo da seção de sobreposição
“componentes” para baixo (abaixo da sobreposição)	Componentes da escada acima da altura de corte que estão abaixo da seção de sobreposição

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de escada.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Escada .

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Geral.

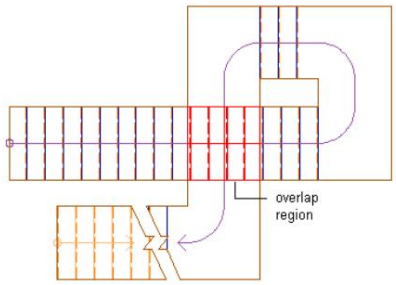
3 Selecione um estilo.

4 Em Forma, selecione Multi-landing.

5 Especifique a aterrissagem de 1/2 para o tipo de curva.

6 Desenhe uma escada com vários patamares que se sobrepõe.

Visualizando uma condição de escada sobreposta



7 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

8 Expanda Conjuntos e selecione o conjunto de exibição atual (negrito).

9 Clique na guia Exibir controle de representação.

10 Role até o objeto Escada.

11 Ative a Sobreposição de plano além da exibição atual representação.

12 Clique em OK.

13 Selecione a escada, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

14 Clique na guia Propriedades de exibição.

15 Clique em Substituição de objeto para plano, detalhe baixo do plano ou plano alto Detalhe (o que for exibido no conjunto de exibição atual). Selecione todos os componentes, desative a visibilidade e clique em OK.

16 Clique em Substituição de objeto para sobreposição de plano. Selecione os componentes desejados e ative a visibilidade. Para este exemplo, ative a visibilidade para riser up, nariz para cima, caminho para cima, contorno para cima, riser para baixo, nariz para baixo, caminho para baixo, contorno para baixo, riser para baixo (acima

Machine Translated by Google

sobreposição), nariz para baixo (acima da sobreposição), caminho para baixo (acima da sobreposição), contorno para baixo (acima da sobreposição), riser para baixo (abaixo da sobreposição), nariz para baixo (abaixo da sobreposição), caminho para baixo (abaixo da sobreposição) e contorno para baixo (abaixo sobreposição).

17 Selecione Riser abaixo (acima da sobreposição), Nariz abaixo (acima da sobreposição), Caminho abaixo (acima da sobreposição) e Contorno abaixo (acima da sobreposição).
Selecione qualquer uma das cores dos componentes selecionados; em seguida, selecione vermelho na caixa de diálogo Selecionar cor.

NOTA Se o estilo da escada incluir longarinas, elas devem ser adicionadas ao conjunto de componentes.

18 Clique em OK duas vezes.

Aplicando as propriedades da ferramenta a uma escada existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de escada a uma ou mais escadas existentes. As propriedades incluem o estilo da escada e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de escada e clique em Aplicar propriedades da ferramenta à escada.

3 Selecione as escadas e pressione *ENTER.*

4 Edite as propriedades da escada na paleta Propriedades, se necessário.

OBSERVAÇÃO Algumas propriedades de ferramentas não podem ser aplicadas a escadas existentes. Por exemplo, a forma da escada e o tipo de curva não mudam. Além disso, algumas propriedades podem ser incompatíveis com as escadas existentes. Por exemplo, uma escada com orientação vertical Down não pode terminar com um patamar.

Alterar a localização de uma escada

Use este procedimento para realocar uma escada alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A escada também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base da escada são paralelos ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da escada alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a escada em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na escada que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Selecione ao lado de Informações adicionais.

4 Especifique a localização da escada:

Se você quiser…	**Então…**
realocar a escada	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a escada no plano *XY*	faça a normal da escada paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a escada no plano *YZ*	faça a normal da escada paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a escada no plano *XZ*	faça a normal da escada paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
mudar a rotação da escada	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Especificando os materiais de uma escada

Use este procedimento para selecionar um material diferente para os componentes de uma escada individual.

Para alterar os materiais atribuídos a todas as escadas do mesmo estilo de escada, consulte Atribuição de materiais a um estilo de escada na página 2261.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de escada, você pode alterar as propriedades do componente de exibição conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de escada na página 2262.

1 Selecione a escada que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam apareça e clique .

OBSERVAÇÃO Somente a representação de exibição do modelo oferece suporte às propriedades Por material.

3 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.

4 Clique na guia Materiais.

5 Selecione o componente que deseja alterar, selecione Sobreposição de objeto e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

6 Clique em OK.

Alterando as propriedades de exibição de escadas individuais

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência das escadas que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. No entanto, em certos casos, pode ser necessário substituir uma propriedade de exibição para uma escada individual para obter um resultado específico. Todas as propriedades de exibição que você pode especificar em estilos de escada estão disponíveis para escadas individuais. Você pode substituir as seguintes especificações:

ÿ Se as propriedades de exibição dos componentes da escada são determinadas por atribuições de material

Machine Translated by Google

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes de exibição da escada

ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte
avião

ÿ Outras informações específicas de exibição da escada, como a numeração do riser

Quando você altera as propriedades de exibição de uma escada individual, as alterações se aplicam apenas a essa escada. Outras escadas do mesmo estilo não são afetadas. Para alterar as propriedades de exibição de todas as escadas de um estilo de escada específico, consulte Estilos de escada na página 2247.

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de uma escada

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de uma escada individual:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (um material atribuído ao componente de exibição determina sua
propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Para alterar essas propriedades de exibição para todas as escadas do mesmo estilo de escada, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de escada na página 2262.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determina as propriedades de um componente de exibição de escada, você pode alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de uma escada na página 2236.

---

1 Selecione a escada que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição do plano de corte de uma escada

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma escada individual. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na escada que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as escadas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as escadas deste estilo, selecione Estilo da escada:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de escada na página 2247.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

Machine Translated by Google

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto.

8 Para Ângulo da linha de corte, insira um valor para especificar o ângulo entre as linhas de corte da escada.

9 Para Distância da linha de corte, insira um valor para especificar a distância entre as 2 linhas de corte.

10 Se você selecionou Não para Substituir plano de corte, para Mostrar toda a escada para baixo, especifique se deseja exibir os componentes de exibição para baixo da escada (Stringer down, Riser down, Nosing down e assim por diante; para obter mais informações, consulte Especificando a exibição do componente da escada por elevação do plano de corte na página 2227).

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da escada, como segue:

1 Selecione a escada que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

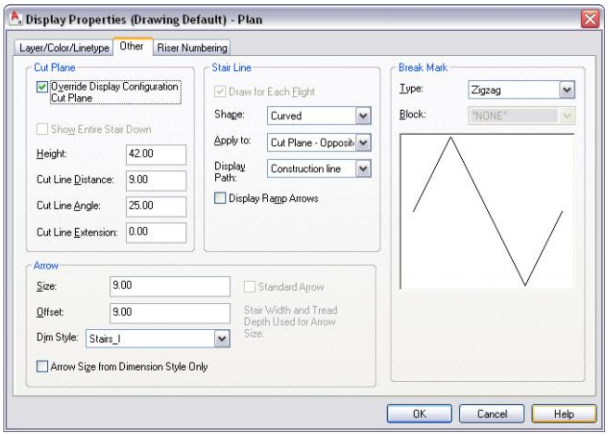
2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

5 Clique na guia Outro.



6 No painel Plano de corte, altere as configurações conforme necessário.

Machine Translated by Google

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de outras características de uma escada

Use este procedimento para especificar outras propriedades de exibição para uma escada individual, como como exibir a seta no caminho, qual caminho de exibição mostrar e que tipo de marca de quebra usar na exibição da escada. Essas propriedades de exibição se aplicam apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na escada que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as escadas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as escadas deste estilo, selecione Estilo da escada:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de escada na página 2247.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique ao lado de Propriedades adicionais.

6 Especifique as propriedades de exibição adicionais para a escada:

Se você deseja…	Então…
alterar o tamanho de exibição da seta	insira um valor para Tamanho. e marca de quebra
alterar a localização do deslocamento da exibição da seta	insira um valor para Deslocamento.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
altere o estilo de cota usado para a exibição da seta	selecione um estilo para Dim Style. **OBSERVAÇÃO** Se um estilo de dimensão diferente de Padrão for usado para a seta e você desejar que o tamanho da seta seja controlado pelo estilo de dimensão, selecione Tamanho da seta em Somente estilo de dimensão. Este é o padrão para todos os desenhos de versões anteriores. Se você não selecionar esta opção, o tamanho da seta será multiplicado pela configuração do tamanho da seta.
alterar a forma da linha da escada	selecione uma forma para Forma. Curvo adiciona um arco quando a linha da escada mudanças. Straight exibe um ângulo quando a linha da escada muda.
exibir a seta no final de cada plano de corte apontando na mesma direção em todo o comprimento da escada	selecione Plano de corte - Paralelo para Aplicar a e certifique-se de que Desenhar para Cada vôo não é selecionado.
exibir a seta no final de cada plano de corte e no final de cada lance apontando na mesma direção	selecione Plano de corte - Paralelo para Aplicar a e certifique-se de que Desenhar para Cada voo é selecionado.
exibir a seta no final de toda a escada	selecione Entire Stair for Apply to e certifique-se de que Draw for Each Flight não esteja selecionado.
exibir a seta em cada lado do plano de corte	selecione Cut Plane - Opposite para Apply to.
alterar qual linha de escada é exibida	selecione Caminho gráfico ou Linha de construção para Caminho de exibição.
alterar o tipo de marca de quebra exibida no plano de corte	em Break Mark, selecione uma marca para Type.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique uma marca de quebra personalizada para exibir no plano de corte	selecione Forma personalizada para o tipo e em seguida, selecione um bloco para Bloco.

7 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações através do menu de contexto da escada, conforme a seguir:

1 Selecione a escada que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

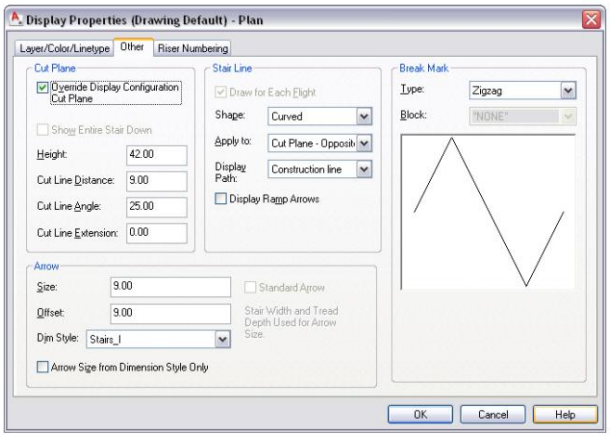
2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Outros.



6 Especifique as propriedades de exibição adicionais conforme necessário.

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de numeração do riser para escadas individuais

Use este procedimento para definir e exibir números de riser para escadas individuais.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na escada que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as escadas no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as escadas deste estilo, selecione Estilo da escada:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de escada na página 2247.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique ao lado da numeração do riser.

6 Especifique as propriedades de exibição da numeração do riser para a escada:

Se você quiser…	**Então…**
alterar o estilo de texto dos números do riser	selecione um estilo para Estilo de texto ou clique em para editar o estilo do texto.
alterar o alinhamento dos números do riser	selecione um alinhamento para Alinhamento de texto.
alterar a orientação dos números do riser	selecione uma orientação para Text Orient ação.
alterar a altura do texto do riser	insira um valor para Altura do texto. números
altere o local para o qual os números são justificados	selecione Esquerda, Centro ou Direita para Justificar.
alterar a localização dos números ao longo do lance de escadas	insira um valor para X Offset. Isso é em relação à posição selecionada do riser.
alterar a localização dos números à esquerda ou à direita	insira um valor para Y Offset. isso é re lativo para a posição selecionada do riser.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir o primeiro número para o riser numeração	insira um valor para o número do primeiro riser.
numerar o último degrau na escada	selecione Número do riser final.

7 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da escada, como segue:

1 Selecione a escada que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

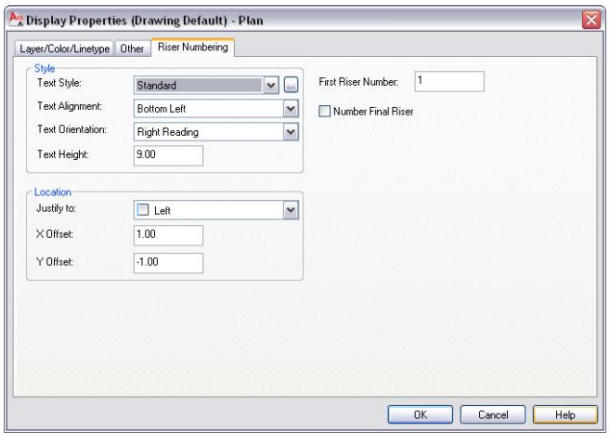
2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Riser Numbering.



6 Especifique as configurações de numeração do riser conforme necessário.

7 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma escada

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma escada. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma escada.

1 Selecione a escada à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique, selecione um arquivo, clique em Abrir e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	clique no campo Descrição do documento. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. **NOTA** Se o arquivo referenciado for um desenho do AutoCAD, você deve clicar em OK nos documentos de referência caixa de diálogo antes que o desenho seja exibido.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Estilos de escada

Um estilo de escada é um grupo de propriedades atribuídas a uma escada que determina a aparência e outras características da escada.

Você pode usar um estilo de escada para controlar as propriedades de todas as escadas que usam esse estilo, em vez de alterar as propriedades de cada escada no desenho. Existem vários estilos nos modelos para configurações comuns de escada, como aço, rampa - concreto e madeira. Dentro do estilo da escada, você pode especificar as dimensões, extensões do patamar, componentes e propriedades de exibição da escada.

Componentes da escada e regras de projeto

Em um estilo de escada, você especifica estas propriedades dos componentes da escada:

ÿ risers e degraus

ÿ longarinas

ÿ aterrissagens

ÿ extensões de pouso

As regras de projeto determinam os limites de código para inclinações máximas, ótimas e mínimas para o estilo de escada.

Componentes de exibição de escadas

Os componentes de exibição determinam as características gráficas, como cor e tipo de linha, dos componentes da escada. Outras propriedades de exibição que você pode alterar para um estilo de escada incluem plano de corte, linha de escada, propriedades de seta e a marca de quebra.

Usando materiais em estilos de escada

Você pode usar materiais para controlar como as escadas de cada estilo são exibidas em um desenho. Você atribui materiais aos componentes da escada no estilo. Os componentes são exibidos usando as propriedades de exibição dos materiais atribuídos.

Criando ferramentas a partir de estilos de escada

Você pode criar uma ferramenta de escada a partir de qualquer estilo de escada. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode especificar as configurações padrão

Machine Translated by Google

para qualquer escada criada a partir da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de escada na página 2124.

Gerenciando Estilos de Escadas

Para criar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de escada

Use este procedimento para criar um estilo de escada. Você pode criar um estilo que usa propriedades de estilo padrão copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de escada.

3 Crie um estilo de

escada:

Se você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de escada e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de escada que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de escada.

5 Edite o novo estilo de escada:

Se desejar…	**Então…**
especificar regras de design para o estilo	consulte Especificando as regras de projeto de um estilo de escada na página 2249.
especificar as propriedades de stringer para o estilo	consulte Especificando as longarinas de um estilo de escada na página 2251.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique as espessuras e larguras dos degraus, risers e patamares para o estilo	consulte Especificando os componentes de um estilo de escada na página 2256.
especifique as propriedades de extensão de patamar do estilo	consulte Especificando a extensão do patamar de um estilo de escada na página 2258.
especificar propriedades de exibição, como camada, cor e tipo de linha, para os componentes do estilo	consulte Especificando o tipo de camada/cor/linha de um estilo de escada na página 2263.
especificar propriedades de plano de corte, propriedades de seta e outras propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando a exibição de outras características de um estilo de escada na página 2265.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Adicionando notas e arquivos a um estilo de escada na página 2270.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo da escada, clique OK.

7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de escada, arraste o estilo de o Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de escada na página 2124.

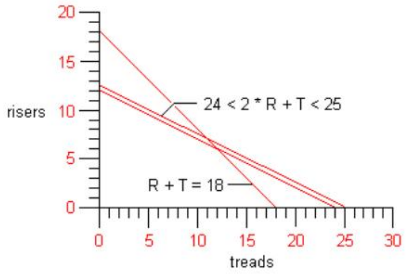
8 Clique em OK.

Especificando as regras de projeto de um estilo de escada

Use este procedimento para especificar os limites de código mínimo, máximo e ideal para a altura do riser e a profundidade do piso e para especificar as regras da calculadora de escada.

Machine Translated by Google

Especificando regras de projeto de escada



1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

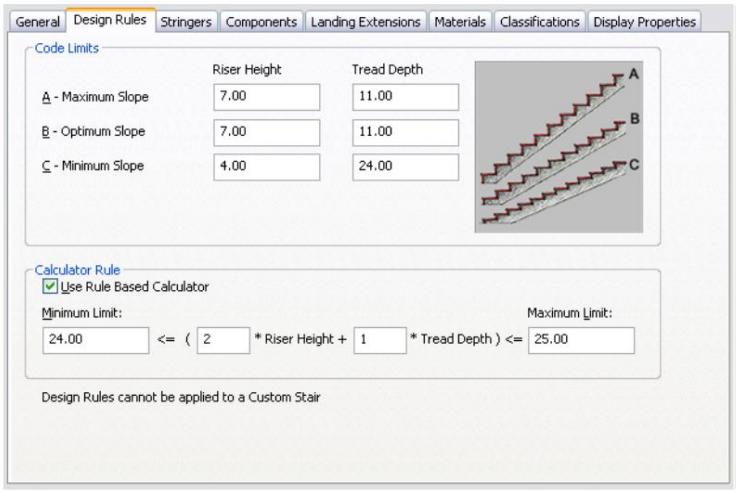
2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

---

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Regras de design.



5 Especifique a altura padrão do riser e a profundidade do piso para mínimo Inclinação, Inclinação ideal e Inclinação máxima.

OBSERVAÇÃO Use valores que representem as dimensões reais dos componentes do piso e do espelho que deseja criar, e não apenas as proporções dessas dimensões.

Machine Translated by Google

Sujeito às restrições das regras da calculadora e ao fato de que as alturas do piso devem ser um divisor par da altura piso a piso, o software chega o mais próximo possível do comprimento ideal do piso e da altura do riser selecionados.

6 Para alterar a calculadora de escada padrão, selecione Use Rule Based Calculadora.

Os campos na seção Regra da Calculadora ficam disponíveis para edição.

7 Ao terminar de alterar as propriedades do estilo da escada, clique em OK.

Especificando as longarinas de um estilo de escada

Use este procedimento para incluir longarinas com o estilo da escada. Um estilo de escada pode ter uma ou mais longarinas. Você pode especificar as propriedades de cada stringer. Se o estilo usa longarinas, você pode especificar a profundidade da cintura em vôos e aterrissagens, bem como ter longarinas centrais com cantos em meia-esquadria ou curvas nas curvas de aterrissagem. Para longarinas Ramp ou Housed, você também pode especificar a profundidade total em voos e aterrissagens.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

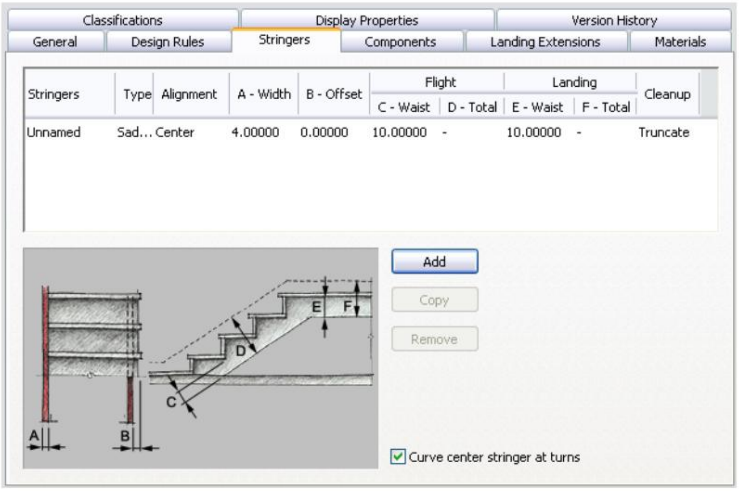
2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Stringers.



Se o estilo não usar longarinas, vá para a etapa 6.

5 Adicione ou remova longarinas:

Se você quiser…	Então…
adicione uma longarina ao estilo da escada	clique em Adicionar.
adicionar uma string idêntica à lista	selecione a longarina que deseja duplicar e clique em Copiar.
excluir uma stringer da lista	selecione a stringer e clique em Re mover.

6 Especifique as propriedades de cada stringer:

Se desejar…	Então…
especificar o nome de uma stringer	selecione o nome atual e digite um novo nome.
especificar o tipo de stringer	clique no Tipo atual e selecione Selado ou Alojado.
especificar o alinhamento de uma longarina	clique no alinhamento atual e selecione Alinhar à esquerda, Alinhar à direita, Centro ou Largura total.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar a largura de uma longarina	insira um valor para Largura.
especificar o deslocamento de uma longarina	insira um valor para Deslocamento.
especifique a cintura do vôo	em Voo, insira um valor para Cintura.
especifique o total do voo	em Voo, insira um valor para Total.
especificar a cintura de pouso	em Landing, insira um valor para Waist.
especificar o total de desembarque	em Landing, insira um valor para Total.
parar a longarina em um pouso	selecione Truncar para limpeza.
permita que a longarina continue em selecione Limpeza para Limpeza. um pouso	
especificar cantos em meia-esquadria para um centro claro Longarina central de curva nas curvas longarina em uma curva ou aterrissagem	

7 Clique em Laje para Tipo para editar as configurações de

laje: **Se você quiser…**	**Então…**
especifique a espessura da laje nos lances	em Vôo, insira um valor para Cintura.
especifique a espessura da laje nos patamares	em Desembarques, insira um valor para Cintura.

8 Ao terminar de alterar as propriedades do estilo da escada, clique OK.

Especificando cantos chanfrados para longarinas centrais

Use este procedimento para especificar cantos em meia-esquadria para longarinas centrais em patamares e curvas. Você pode especificar esta opção ao trabalhar com multi-landing,

Machine Translated by Google

escadas em forma de u e personalizadas. Você não pode especificar esta opção ao trabalhar com escadas retas ou em espiral.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

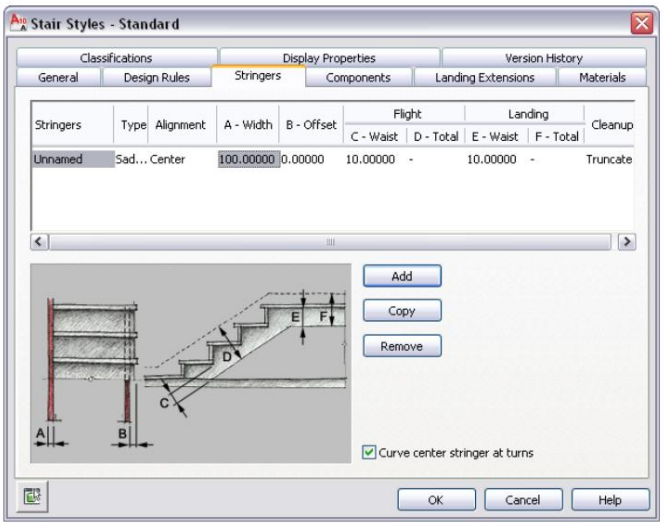
2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Stringers.

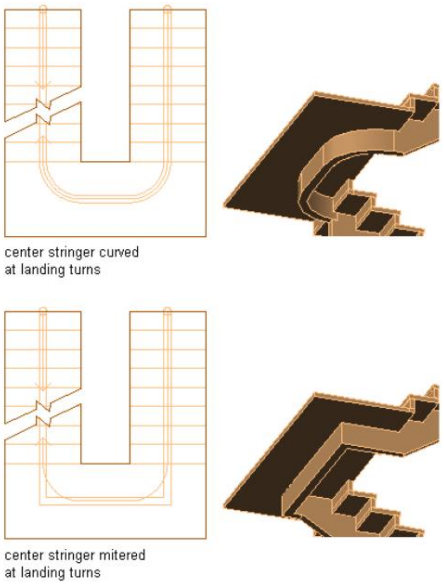
5 longarinas de centro de curva clara nas curvas.



6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

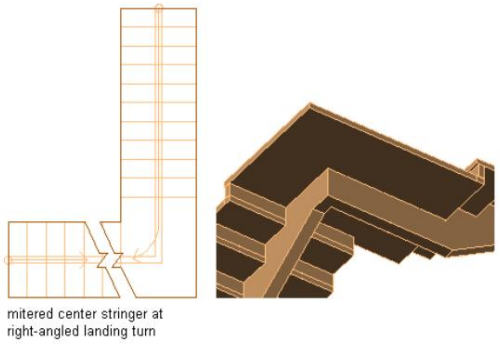
Longarinas centrais curvas e esquadrias nas curvas de aterrissagem

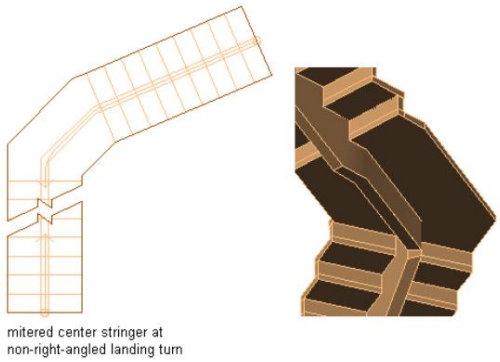


Com a opção Curve center longarinas nas curvas desmarcada, a longarina central é esquadrada para corresponder ao ângulo da curva de aterrissagem. Na maioria dos casos, será um ângulo reto, mas qualquer outro ângulo também é possível.

Machine Translated by Google

Longarinas centrais mitradas em curvas de aterrissagem angulares





Especificando os componentes de um estilo de escada

Use este procedimento para especificar a exibição de degraus e degraus e editar as espessuras e larguras dos degraus, degraus e patamares. Além disso, você pode especificar se essas propriedades do estilo podem variar com escadas individuais.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

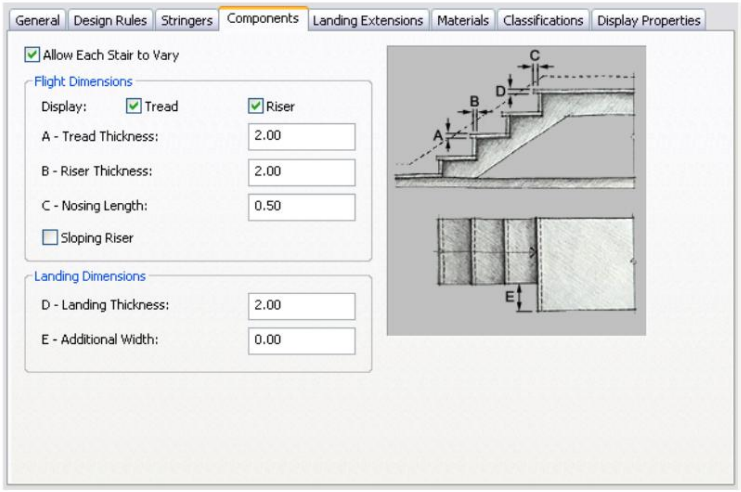
2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Componentes.



5 Especifique se as escadas deste estilo podem variar: **Se você**

quiser…	**Então…**
especifique as dimensões do voo, como espessura do piso, espessura do riser e comprimento do nariz, ao adicionar ou modificar escadas	selecione Permitir que cada escada varie.
exigem que todas as escadas desse estilo usem configurações de dimensão de vôo do estilo	Permitir que cada escada varie. as

OBSERVAÇÃO Se a opção Permitir variação de cada escada estiver marcada, as alterações nessa guia não afetarão as escadas existentes. Para fazer com que essas escadas correspondam às configurações de estilo, selecione a escada, exiba suas propriedades, exiba a planilha Componentes e clique em Redefinir para valores de estilo.

6 Ative ou desative a exibição de degraus e degraus.

Se a banda de rodagem estiver desligada, a espessura da banda de rodagem e a espessura da aterrissagem ficarão indisponíveis.

Machine Translated by Google

7 Especificar as dimensões do voo:

Se você quiser…	Então…
especificar a espessura dos degraus	digite um valor para a espessura do piso.
especificar a espessura dos risers	insira um valor para Espessura do riser.
especifique o comprimento da aresta de um degrau de escada que se projeta sobre o riser	insira um valor para Comprimento do nariz.
especificar risers inclinados	selecione Riser inclinado.

8 Especificar as dimensões do patamar:

Se você quiser…	Então…
especifique a espessura dos patamares	insira um valor para Espessura do patamar.
especificar largura adicional para patamares	insira um valor para Largura Adicional.

9 Quando terminar de alterar as propriedades do estilo da escada, clique OK.

Especificando a extensão do patamar de um estilo de escada

Use este procedimento para alterar as distâncias entre patamares e degraus e a resolução da longarina das escadas. Você pode diferenciar o tamanho dos componentes de patamar daqueles usados para os lances de escadas.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

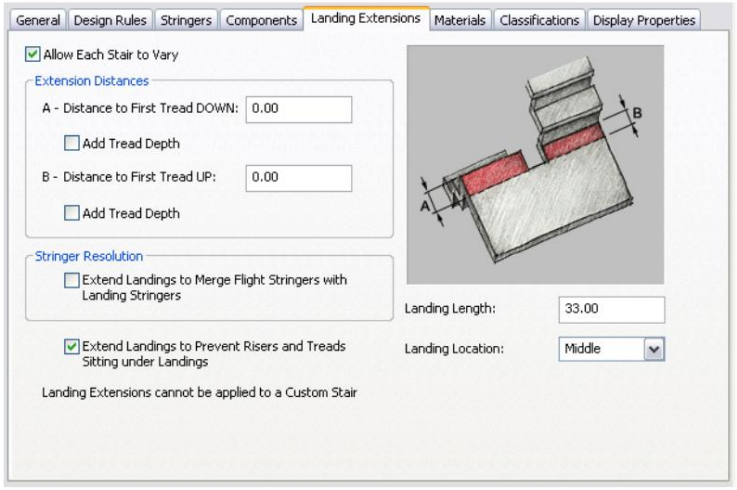
2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Extensões de destino.



5 Especifique se as escadas deste estilo podem variar: **Se**

você quiser…	**Então…**
especifique a resolução da longarina e exten-selecione Permitir que cada escada varie. Dimensões de transição, como a distância até a primeira subida e a distância até a primeira descida, quando você adiciona ou modifica escadas	
exigem que todas as escadas desse estilo usem Permitir que cada escada varie. as configurações de dimensão de extensão do estilo	

6 Especifique as distâncias de

extensão: **Se você deseja…**	**Então…**
aumentar a distância para o primeiro pise no lado de baixo do pousar	insira um valor para a Distância até o Primeiro Pise PARA BAIXO. Para estender a terra Descendo em um único degrau, selecione Adicionar profundidade do degrau.
aumentar a distância para o primeiro pise no lado de cima do patamar	insira um valor para a Distância até o Primeiro Suba. Para estender a aterrissagem

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	por um único piso, selecione Adicionar profundidade do piso.

7 Selecione Estender aterrissagens para mesclar longarinas de voo com aterrissagem Longarinas.

Esta opção estende a aterrissagem para mesclar as longarinas de voo com as longarinas de aterrissagem.

8 Selecione Estender aterrissagens para evitar que risers e degraus fiquem embaixo Desembarques.

Esta opção está ativada por padrão para todas as escadas de desenhos de versões anteriores. Desmarque-o para permitir a criação de aterrissagens retangulares niveladas.

9 Quando os patamares são colocados automaticamente, seu comprimento e localização são especificados em Comprimento do patamar e Localização do patamar.

Se você quiser…	Então…
definir o tamanho dos pousos automáticos	insira um valor para Comprimento do patamar.
definir a colocação de pousos automáticos	selecione Superior, Médio ou Inferior para Local de aterrissagem.

10 Quando terminar de alterar as propriedades do estilo da escada, clique OK.

Atribuir materiais a componentes em um estilo de escada

Uma escada consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente. Você atribui um material a cada componente físico da escada; por exemplo, você atribui um material de madeira ou metal a degraus, concreto a um componente de concreto e assim por diante. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de escada em vez das propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de escada.

Machine Translated by Google

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente do corpo 3D de um material é usado para todo o trabalho de linha nas vistas do modelo.

Materiais da escada e componentes de exibição A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente da escada.

Componente da escada	Componente de material
Modelo	
Longarina	Corpo 3D
Piso	Corpo 3D
Pousar	Corpo 3D
riser	Corpo 3D

Atribuir materiais a um estilo de escada

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de escada. Quando Por material é selecionado para um componente, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição de estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da escada. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, um riser é um componente físico que pode ser atribuído a um material, enquanto o caminho gráfico é um símbolo que não pode ser atribuído a um material.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de escada, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de escada conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de escada na página 2262.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

OBSERVAÇÃO Somente a representação de exibição do modelo usa materiais.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

11 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de escada

Na maioria dos casos, você pode atribuir materiais aos componentes da escada para que a aparência das escadas que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho e com outras escadas e objetos que usam os mesmos materiais.

Se um componente não pode ser atribuído a um material, ou se você não deseja usar materiais, mas ainda deseja consistência entre as escadas do mesmo estilo, você pode

Machine Translated by Google

especifique as seguintes propriedades de exibição dos componentes da escada no estilo da escada:

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes da escada

ÿ A altura do plano de corte e a exibição dos componentes relativos ao corte
avião

ÿ Extensões de linha de corte de escada e setas de rampa

ÿ Outras informações específicas de exibição da escada, como a numeração do riser

Especificando a camada/cor/tipo de linha de um estilo de escada

Use este procedimento para especificar como os vários componentes da escada são exibidos em uma determinada vista. Você pode alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um estilo de escada:

ÿ Visibilidade (ligado ou desligado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

ÿ Estilo de plotagem (se o desenho usar plotagem baseada em estilo em vez de baseada em cor)

As vistas de planta de escadas incluem longarinas, espelhos, ressaltos, símbolos de caminho e contornos de escadas. Você pode especificar a visibilidade desses componentes acima e abaixo do plano de corte da escada. Vistas isométricas (modelo) de escadas incluem longarinas, degraus e espelhos.

Para alterar essas propriedades de exibição para uma escada individual, consulte Alterando as propriedades de exibição de escadas individuais na página 2237.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo da escada, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de escada na página 2261.

Machine Translated by Google

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

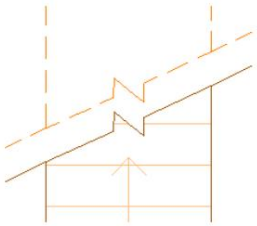
8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Especificando a distância de extensão da linha de corte da escada

Use este procedimento para especificar a exibição da distância de extensão da linha de corte da escada na vista de planta.

Você pode especificar a distância de extensão da linha de corte da escada entre a borda da escada e o final da linha de corte da escada. No Gerenciador de exibição, acesse a representação de exibição de escada apropriada e especifique a distância de extensão da linha de corte da escada. Uma distância de 0 (zero) significa que a linha de corte não se estende além da borda da escada.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representação por objeto e role até o objeto Escada.

Machine Translated by Google

3 Expanda Escada e selecione a representação de exibição de planta apropriada.

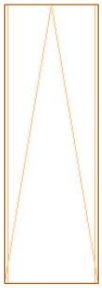
4 Clique na guia Outro.

5 Em Plano de corte, especifique uma distância para Extensão da linha de corte.

Especificando a exibição das setas de rampa

Use este procedimento para especificar a exibição das setas de rampa na vista de planta.

No gerenciador de exibição, acesse a representação apropriada da exibição da escada e, em seguida, especifique a exibição de uma seta de rampa.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expanda Representação por objeto e role até o objeto Escada.

3 Expanda Escada e selecione a representação de exibição de planta apropriada.

4 Clique na guia Outro.

5 Em Linha da escada, selecione Exibir setas de rampa.

Especificando a exibição de outras características de um estilo de escada

Use este procedimento para especificar configurações para o plano de corte e símbolos relacionados.

As vistas de planta de escadas incluem longarinas, espelhos, ressaltos, símbolos de caminho e contornos de escadas. Você pode especificar a visibilidade desses componentes acima e abaixo do plano de corte da escada.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Clique em Substituir plano de corte de configuração de exibição para alterar a elevação do plano de corte de configuração de exibição para a escada.

OBSERVAÇÃO Quando a configuração de exibição do plano de corte é usada, as escadas são exibidas apenas da elevação do piso atual até a altura de corte e da elevação do piso atual até a altura de corte apropriada do nível abaixo.

9 Insira um valor para Elevação.

10 Insira um valor para Distância da linha de corte para alterar o espaço entre as duas linhas planas cortadas.

11 Insira um valor para Cut Line Angle para alterar o ângulo da escada cortar linhas.

12 Especifique a exibição do plano de corte: **Se**

você deseja…	**Então…**
especificar a altura do plano de corte medido a partir do início da escada	insira um valor para Elevação. O o espaço para o plano de corte é centralizado na banda de rodagem mais próxima.
especificar a largura do plano de corte	insira um valor para Distância da linha de corte.
especifique o ângulo do plano de corte	insira um valor para Ângulo da linha de corte.

13 Especifique a exibição da seta e da linha da escada:

Se você quiser…	**Então…**
alterar o tamanho de exibição da seta	insira um valor para Tamanho.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar a localização do deslocamento da exibição da seta	insira um valor para Deslocamento.
altere o estilo de cota usado para a exibição da seta	selecione um estilo para Dim Style. **OBSERVAÇÃO** Se um estilo de dimensão diferente de Padrão for usado para a seta e você desejar que o tamanho da seta seja controlado pelo estilo de dimensão, selecione Tamanho da seta em Somente estilo de dimensão. Este é o padrão para todos os desenhos de versões anteriores. Se você não selecionar esta opção, o tamanho da seta será multiplicado pela configuração do tamanho da seta.
alterar a forma da linha da escada	selecione uma forma para Forma. Curvo adiciona um arco quando a linha da escada mudanças. Straight exibe um ângulo quando a linha da escada muda.
exibir a seta no final de cada plano de corte apontando na mesma direção em todo o comprimento da escada	selecione Plano de corte - Paralelo para Aplicar a e certifique-se de que Desenhar para Cada vôo não é selecionado.
exibir a seta no final de cada plano de corte e no final de cada lance apontando na mesma direção	selecione Plano de corte - Paralelo para Aplicar a e certifique-se de que Desenhar para Cada voo é selecionado.
exibir a seta no final de toda a escada	selecione Entire Stair for Apply to e certifique-se de que Draw for Each Flight não esteja selecionado.
exibir a seta no final de cada voo apontando na mesma direção	selecione Entire Stair for Apply to e certifique-se de que Draw for Each Flight esteja selecionado.
exibir a seta em cada lado do plano de corte	selecione Cut Plane - Opposite para Apply to.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar qual linha de escada é exibida	selecione Caminho gráfico ou Linha de construção para Exibir caminho.
alterar o tipo de marca de quebra exibida no plano de corte	em Break Mark, selecione uma marca para Type.
especifique uma marca de quebra personalizada para exibir no plano de corte	selecione Custom Shape para Type e, em seguida, selecione um bloco para Block.

14 Especifique a exibição da marca de quebra:

Se você quiser…	Então…
alterar o estilo da marca de quebra	selecione uma opção para Tipo. As opções disponíveis são Nenhum, Curvo, Ziguezague e Forma Personalizada.
especificar uma forma personalizada para a marca de quebra	selecione Custom Shape for Type e selecione o nome desejado para Block.

15 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição da numeração do riser de um estilo de escada

Use este procedimento para definir a exibição dos números do espelho para um estilo de escada.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Riser Numbering.

Machine Translated by Google

8 Selecione as propriedades de exibição da numeração do riser para o estilo da escada:

Se você quiser…	Então…
alterar o estilo de texto dos números do riser	selecione um estilo para Estilo de texto ou clique em para editar o estilo do texto.
alterar o alinhamento dos números do riser	selecione um alinhamento para Alinhamento de texto mento.
alterar a orientação dos números do riser	selecione uma orientação para Text Orient ação.
alterar a altura do texto do riser	insira um valor para Altura do texto. números
altere o local para o qual os números são justificados	selecione Esquerda, Centro ou Direita para Justificar.
alterar a localização dos números ao longo do lance de escadas	insira um valor para X Offset. Isso é em relação à posição selecionada do riser.
alterar a localização dos números à esquerda ou à direita	insira um valor para Y Offset. isso é re lativo para a posição selecionada do riser.
definir o primeiro número para o riser numeração	insira um valor para o número do primeiro riser.
numerar o último degrau na escada	selecione Número do riser final.

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando classificações para um estilo de escada

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de escada.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

Machine Translated by Google

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de escada.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de escada atual.

6 Clique em OK.

Adicionando notas e arquivos a um estilo de escada

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de escada. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de escada.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de escada e clique em Estilos de escada.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Stair Styles .

3 Selecione o estilo de escada que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da escada, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas de texto e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Estilos de enrolador de escada

Um estilo de enrolador de escada é um grupo de propriedades atribuídas a um enrolador de escada que determina o tipo de enrolador usado em escadas que contêm 1/4 de volta ou 1/2 volta.

Para criar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de enrolador de escada

Use este procedimento para criar um estilo de enrolador de escada. Você pode criar um estilo que usa propriedades de estilo padrão copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Architectural Objects e expanda Stair Winder Styles.

3 Crie um estilo de enrolador de

escada: **Se você quiser…**	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Stair Winder Styles e clique em New.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo do enrolador de escada que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

Machine Translated by Google

4 Insira um nome para o novo estilo de enrolador de escada.

5 Edite o novo estilo do enrolador de escada. Para obter mais informações, consulte Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada na página 2272.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo do enrolador de escada, clique em OK.

Especificando as configurações de estilo do enrolador de escada

Use este procedimento para determinar qual tipo de rebobinador está definido para o estilo de rebobinador selecionado.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

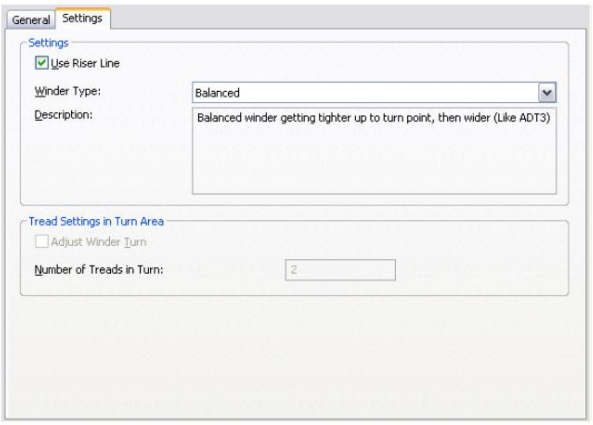
O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de enrolador de escada

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Winder Styles .

3 Selecione um estilo de enrolador de escada.

4 Clique na guia Configurações.



Machine Translated by Google

5 Especifique as configurações do enrolador

de escada: **Se desejar…**	**Então…**
use as linhas de elevação para ajustar os enroladores	selecione Usar linha riser.
use as linhas de piso para ajustar os enroladores	desmarque Use a Linha Riser.
fazer com que os degraus girem continuamente ao longo do comprimento da escada	selecione Equilibrado para Tipo de enrolador. **NOTA** Este é o tipo usado por todas as escadas de versões anteriores com 1/2 ou 1/4 de volta.
ajuste cada enrolador separadamente	selecione Manual para Tipo de enrolador.
ajuste os enroladores com base em um único ponto e uma zona de giro	selecione Ponto Único para Tipo de Rebobinador.
definir um número de enroladores para usar quando Ponto Único é selecionado para Tipo de enrolador	selecione Ajustar giro do enrolador e insira um valor para Número de degraus em Vez.

OBSERVAÇÃO Ao usar o tipo de ponto único, é importante desmarcar Usar linha ascendente se o ponto de virada for na borda ou canto da escada.
Caso contrário, os degraus se sobreporão e a escada ficará com defeito, fazendo com que um ícone de dica de solução seja exibido no desenho.

6 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo do enrolador de escada, clique em OK.

Adicionando notas e arquivos a um estilo de enrolador de escada

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de enrolador de escada. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

Machine Translated by Google

2 Expanda Architectural Objects e expanda Stair Winder Styles.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma escada no desenho e clique em Escada guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Winder Styles .

3 Selecione um estilo de enrolador de escada.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da escada, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas de texto e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Gerador de torre de escada

O Stair Tower Generator cria escadas empilhadas verticalmente com base em uma única escada e níveis selecionados no edifício. Opcionalmente, podem ser incluídas lajes e guarda-corpos na torre da escada.

Criando uma torre de escada

Você cria uma torre de escada a partir de uma escada, que é replicada em níveis selecionados do edifício.
Você pode criar uma torre de escada com todas as formas de escada, exceto em espiral.
A altura piso a piso e a elevação inicial de cada escada são ajustadas para

Machine Translated by Google

corresponder a esses valores para cada nível selecionado. As coordenadas *x,y* para cada ponto inicial da escada são fixas.

OBSERVAÇÃO A escada deve estar em uma construção com vários níveis para que a torre da escada seja criada. Para obter mais informações, consulte Construtos na página 385.

1 Crie uma escada dentro de uma construção.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Stair ÿ Stair Tower .

3 Selecione a escada.

4 Selecione as lajes ou guarda-corpos a serem adicionados à torre da escada.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar uma laje para incluir na torre da escada, a laje deve estar no topo da escada selecionada.

5 Na caixa de diálogo Selecionar níveis, selecione os níveis nos quais a escada torre gera as escadas.

Você pode incluir guarda-corpos ancorados clicando em Incluir guarda-corpos ancorados, mesmo que eles não tenham sido selecionados na etapa 3.

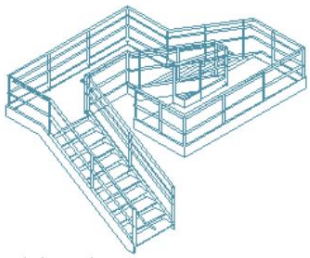
6 Se a escada que você criou for em forma de U, você pode selecionar Keep Landing Location ao ajustar a escada em forma de U para manter a posição de patamar em vez do ponto inicial da escada quando ela for editada.

7 Clique em OK.

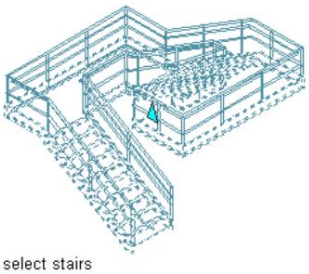
A torre da escada é criada adicionando escadas aos níveis selecionados.

Machine Translated by Google

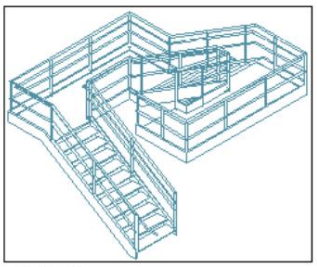
Gerando uma torre de escada a partir de um lance de escada em forma de U existente



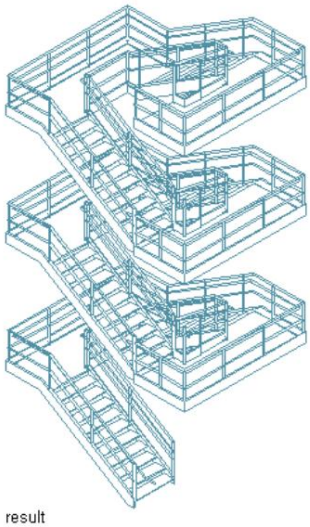
existing stairs
and railings



select stairs



select railings
and slabs



result

NOTA Se a altura da escada for diferente da altura andar a andar, a altura da escada é alterada para corresponder à altura do andar.

Machine Translated by Google

Modificando uma torre de escada

Depois que uma torre de escada foi criada, você pode modificar cada escada individualmente. Você também pode alterar uma escada e propagar essa mudança por toda a torre da escada.

1 Selecione uma escada na torre.

2 Modifique a escada.

Para obter mais informações sobre como modificar escadas, consulte Editando escadas na página 2126.

3 Selecione a escada editada, clique com o botão direito do mouse e clique em Stair Tower Gerar.

4 Selecione as lajes ou guarda-corpos a serem adicionados à torre da escada.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar uma laje para incluir na torre da escada, a laje deve estar no topo da escada selecionada.

5 Na caixa de diálogo Selecionar níveis, selecione os níveis nos quais deseja alterar as escadas existentes.

Você pode incluir guarda-corpos ancorados selecionando Incluir guarda-corpos ancorados.

6 Se a escada que você criou for em forma de U, você pode selecionar Keep Landing Location ao ajustar a escada em forma de U para manter a posição de patamar em vez do ponto inicial da escada quando ela for editada.

7 Clique em OK.

Cada escada selecionada é alterada para corresponder à escada modificada.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Grades 28

Os corrimãos são objetos que interagem com escadas e outros objetos. Você pode adicionar corrimãos a escadas existentes ou pode criar corrimãos independentes.

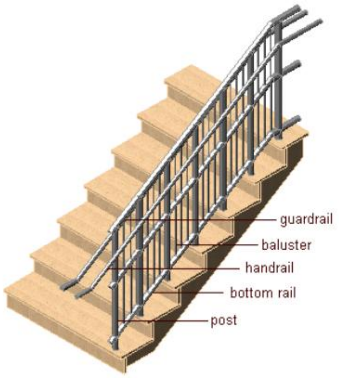
Grades

Os corrimãos são objetos que interagem com escadas e outros objetos. Você pode adicionar corrimãos a escadas existentes ou pode criar corrimãos independentes.

Componentes do corrimão

Os guarda-corpos podem ter guarda-corpos, corrimãos, postes, balaústres e um ou mais trilhos inferiores. Além disso, você pode adicionar blocos personalizados aos trilhos.

Componentes de guarda-corpo



Formas de guarda-corpo

Você pode anexar corrimãos a um ou ambos os lados de uma escada e envolvê-los em um patamar. Você também pode anexar grades a qualquer outro tipo de objeto AEC,

Machine Translated by Google

como um elemento de massa. Você pode criar um corrimão personalizado convertendo uma polilinha. Portanto, os corrimãos podem ter uma variedade de formas e podem ser ancorados em uma escada reta, uma escada com vários patamares, uma escada em forma de U ou uma escada em espiral.

Guarda-corpos personalizados

Você pode criar guarda-corpos personalizados especificando blocos e perfis personalizados a serem usados para componentes de guarda-corpo individuais. Você pode atribuir perfis a componentes de corrimão por estilo para poder reutilizar a parte personalizada para criar corrimãos detalhados.

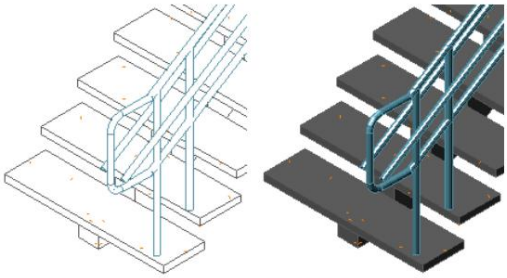
Estilos de corrimão e suas propriedades

Você pode usar um estilo de corrimão para controlar as propriedades de todos os corrimãos que usam esse estilo, em vez de alterar as propriedades de cada corrimão no desenho. Existem vários estilos nos modelos para configurações de corrimão comuns, como tubo de corrimão, alça de corrimão e corrimão redondo. Dentro do estilo de corrimão, você pode especificar as localizações e alturas dos corrimãos, locais e intervalos de postes, componentes e perfis, extensões, atribuições de material e propriedades de exibição do corrimão.

Materiais em Trilhos

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a um guarda-corpo. Esses materiais são exibidos em visualizações de estrutura de arame e sombreamento de trabalho ou quando renderizados.
Os materiais têm configurações específicas para os componentes físicos de um guarda-corpo, como os vários tipos de trilhos e postes e o balaústre. Você poderia, por exemplo, criar um corrimão de madeira com corrimão e corrimão de aço inoxidável.

Guarda-corpo em modelo de estrutura de arame 2D e visualizações renderizadas



O AutoCAD Architecture fornece vários materiais predefinidos para fins de projeto comuns, que contêm configurações para guarda-corpos. Você pode usar esses materiais predefinidos “como estão” ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais a partir do zero.

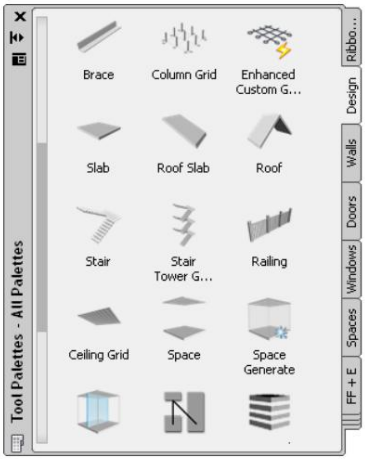
Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de corrimão na página 2339.

Usando ferramentas de corrimão para criar corrimãos

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque guarda-corpos rapidamente usando uma ferramenta de guarda-corpo com propriedades predefinidas específicas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as propriedades. Você também pode usar ferramentas de corrimão para converter linhas de trabalho em corrimãos e aplicar as configurações de uma ferramenta de corrimão a corrimãos existentes.

Paletas de ferramentas contendo ferramentas de corrimão



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de guarda-corpo que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de guarda-corpo que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de corrimão com estilos e propriedades de corrimão personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Machine Translated by Google

Criando um corrimão

Use este procedimento para adicionar um novo corrimão que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de corrimão selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar um corrimão, consulte Criando um corrimão anexado com configurações especificadas pelo usuário na página 2282 e Criando um corrimão autônomo com configurações especificadas pelo usuário na página 2286.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um corrimão ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Corrimão .

2 Especifique o ponto inicial do corrimão.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Especifique o ponto final do corrimão.

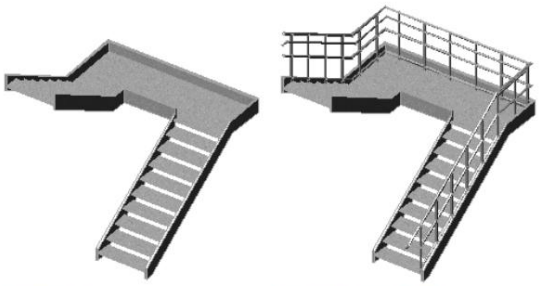
4 Continue adicionando guarda-corpos e pressione *ENTER.*

Criando um corrimão anexado com especificado pelo usuário

Configurações

Use este procedimento para criar um corrimão anexado a uma escada e que tenha as configurações que você especificar.

Criando um corrimão preso a uma escada



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um corrimão ferramenta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Corrimão .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Expandir Dimensões.

5 Clique na configuração para Rail Locations.

OBSERVAÇÃO Se as configurações na planilha de localizações de trilhos forem somente leitura, as localizações de trilhos foram definidas no estilo e não podem ser substituídas aqui. Para obter mais informações, consulte Especificando os trilhos superiores de um estilo de corrimão na página 2330 e Especificando os trilhos inferiores de um estilo de corrimão na página 2332.

6 Especifique os parâmetros para o guarda-corpo ou o corrimão: **Se você**

deseja…	**Então…**
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão	insira um valor para Altura horizontal.
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão enquanto estiver em uma escada voo	insira um valor para Altura inclinada.
especifique a distância que o guarda-corpo ou o corrimão é deslocado dos postes	insira um valor para Offset from Post.
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. Lado para Offset é disponível somente quando há um valor de ajuste.

Auto é útil apenas para corrimãos presos às bordas das escadas. Um valor positivo é em direção ao centro da escada, enquanto um valor negativo é em direção à borda externa. Lado para Deslocamento para corrimãos também tem uma seleção de Ambos, para que você possa especificar um corrimão em ambos os lados do corrimão.

Se você selecionar Auto e o corrimão não estiver preso ou ao longo do centro de uma escada, o deslocamento será à direita.

Machine Translated by Google

7 Especifique as configurações dos trilhos inferiores:

Se desejar…	Então…
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Horizontal. quando é horizontal	
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Inclinação. quando está em um lance de escada	
especifique a distância que o fundo insira um valor para Offset from Post. trilho é deslocado dos postes	
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)
designar mais de um trilho inferior	insira um valor para Número de trilhos. Ao designar vários trilhos inferiores, você pode inserir um valor para Espaçamento dos trilhos.

8 Se quiser reverter para as configurações de corrimão definidas no estilo, clique em Redefinir para valores de estilo.

9 Clique em OK para retornar à paleta Propriedades.

10 Clique na configuração de Post Locations.

OBSERVAÇÃO Se as configurações na planilha Locais de postagem forem somente leitura, as localizações de postagem foram definidas no estilo e não podem ser substituídas aqui. Para obter mais informações, consulte Especificando pilares de um estilo de corrimão na página 2333.

11 Especifique os locais de postagem:

Se você deseja…	Então…
inclua posts fixos no início e final do corrimão	selecione Posts Fixos.
especifique a distância acima ou abaixo do trilho superior para todos os postes	insira um valor para Extensão de TODOS Mensagens de Top Railing.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar a altura de todos os posts de o chão	insira um valor para Extensão de TODOS Postes do Nível do Piso.
incluir postes fixos nos cantos do corrimão	selecione Postes fixos nos cantos do corrimão.
incluir postes dinâmicos com o corrimão	selecione postagens dinâmicas. Você pode então inserir um valor para Centro Máximo ao espaçamento central.
incluir balaústres com o corrimão	selecione Balaústres.
especificar a altura de todos os balaústres do chão	insira um valor para Extensão de Bal metros do nível do chão.
especificar a distância máxima entre os balaústres	insira o valor apropriado para Espaçamento máximo de centro a centro.
substituir o número de balaústres em cada degrau da escada	selecione Substituição do comprimento do piso da escada. Você pode inserir um valor para Número por passo. (Isso se aplica apenas a corrimãos presos a escadas.)

12 Se quiser reverter para as configurações de postagem definidas no estilo, clique Redefinir para valores de estilo.

13 Clique em OK para retornar à paleta Propriedades.

14 Expandir Localização.

15 Para Attached to, selecione Stair ou Stair Flight.

16 Para deslocar o corrimão para dentro ou para fora da lateral da escada, insira um valor de deslocamento.

Os valores positivos estão em direção ao centro da escada e os valores negativos estão fora do centro da escada. Se o corrimão for centralizado, um valor positivo será à direita e um valor negativo será à esquerda.

17 Para anexar o corrimão automaticamente ao comprimento total da escada ou ao lance da escada, selecione Sim para Posicionamento automático.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Esta opção está disponível somente se você tiver selecionado anexar o corrimão a uma escada inteira. Se você estiver prendendo o corrimão a um lance de escada, ele sempre será anexado ao comprimento total do lance de escada.

18 Selecione a escada ou lance de escada no desenho ao qual deseja anexar o novo corrimão.

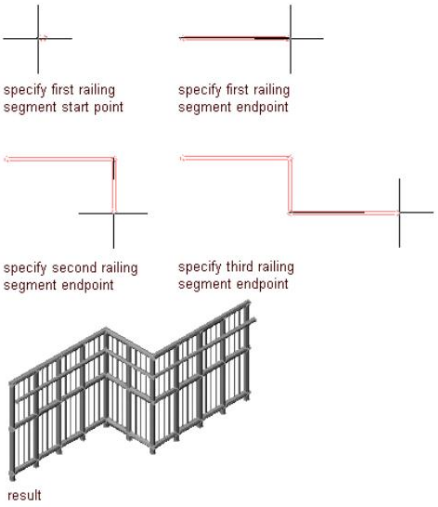
19 Selecione um lado de uma escada ou um lance de escada para colocar o corrimão.

20 Se você não selecionou nenhum posicionamento automático para a escada, defina o contorno do corrimão desejado selecionando pontos no desenho. Em seguida, pressione *ENTER*.

Criando um corrimão independente com especificado pelo usuário Configurações

Use este procedimento para criar um guarda-corpo autônomo no desenho.

Criando um corrimão independente



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um corrimão ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Stair menu suspenso ÿ Corrimão .

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Expandir Dimensões.

5 Clique na configuração para Rail Locations.

OBSERVAÇÃO Se as configurações na planilha de localizações de trilhos forem somente leitura, as localizações de trilhos foram definidas no estilo e não podem ser substituídas aqui. Para obter mais informações, consulte Especificando os trilhos superiores de um estilo de corrimão na página 2330 e Especificando os trilhos inferiores de um estilo de corrimão na página 2332.

6 Especifique os parâmetros para o guarda-corpo ou o corrimão: **Se você deseja…**

	Então…
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão	insira um valor para Altura horizontal.
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão enquanto estiver em uma escada voo	insira um valor para Altura inclinada.
especifique a distância que o guarda-corpo ou o corrimão é deslocado dos postes	insira um valor para Offset from Post.
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)

Auto é útil apenas para corrimãos presos às bordas das escadas. Um valor positivo é em direção ao centro da escada, enquanto um valor negativo é em direção à borda externa. Lado para Deslocamento para corrimãos também tem uma seleção de Ambos, para que você possa especificar um corrimão em ambos os lados do corrimão.

Se você selecionar Auto e o corrimão não estiver preso a uma escada ou, se o corrimão estiver ao longo do centro de uma escada, o deslocamento será à direita.

Machine Translated by Google

7 Especifique as configurações dos trilhos inferiores:

Se desejar…	Então…
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Horizontal. quando é horizontal	
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Inclinação. quando está em um lance de escada	
especifique a distância que o fundo insira um valor para Offset from Post. trilho é deslocado dos postes	
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)
designar mais de um trilho inferior	insira um valor para Número de trilhos. Ao designar vários trilhos inferiores, você pode inserir um valor para Espaçamento dos trilhos.

8 Se quiser reverter para as configurações de corrimão definidas no estilo, clique em Redefinir para valores de estilo.

9 Clique em OK para retornar à paleta Propriedades.

10 Clique na configuração para Locais de postagem.

OBSERVAÇÃO Se as configurações na planilha Locais de postagem forem somente leitura, as localizações de postagem foram definidas no estilo e não podem ser substituídas aqui. Para obter mais informações, consulte Especificando pilares de um estilo de corrimão na página 2333.

11 Especifique os locais de postagem:

Se você deseja…	Então…
inclua posts fixos no início selecione Posts Fixos. e final do corrimão	
especifique a distância acima ou abaixo do trilho superior para todos os postes	insira um valor para Extensão de TODOS Mensagens de Top Railing.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar a altura de todos os posts de o chão	insira um valor para Extensão de TODOS Postes do Nível do Piso.
incluir postes fixos nos cantos do corrimão	selecione Postes fixos nos cantos do corrimão.
incluir postes dinâmicos com o corrimão	selecione postagens dinâmicas. Você pode então inserir um valor para Centro Máximo ao espaçamento central.
incluir balaústres com o corrimão	selecione Balaústres.
especificar a altura de todos os balaústres do chão	insira um valor para Extensão de Bal metros do nível do chão.
especificar a distância máxima entre os balaústres	insira o valor apropriado para Espaçamento máximo de centro a centro.
substituir o número de balaústres em cada degrau da escada	selecione Substituição do comprimento do piso da escada. Você pode inserir um valor para Número por Passo. (Isso se aplica apenas a corrimãos presos a escadas.)

12 Se quiser reverter para as configurações de postagem definidas no estilo, clique Redefinir para valores de estilo.

13 Clique em OK para retornar à paleta Propriedades.

14 Expandir Localização.

15 Para Anexado a, selecione NENHUM.

16 Especifique o ponto inicial do corrimão.

17 Especifique outros pontos para o corrimão.

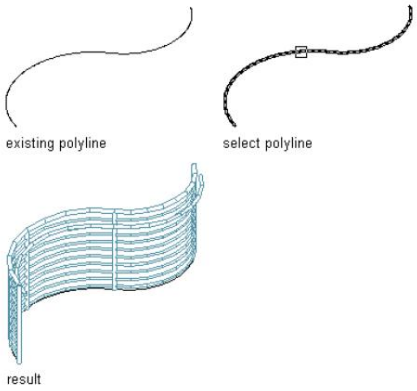
18 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Criando um corrimão a partir de uma polilinha

Use este procedimento para converter uma polilinha em um corrimão que tenha as propriedades da ferramenta de corrimão selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar o corrimão.

Convertendo uma polilinha em um corrimão



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de corrimão e clique em Aplicar propriedades da ferramenta ÿ Polilinha.

3 Selecione a polilinha a ser convertida e pressione *ENTER.*

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

5 Edite as propriedades do corrimão na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma Ferramenta de Corrimão

Use este procedimento para criar uma ferramenta de corrimão e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de corrimão se estiver colocando vários corrimãos de um estilo específico, todos com as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um corrimão no desenho	selecione o corrimão e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um estilo de corrimão no Gerenciador de estilo	Clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta de ferramentas onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	abra o catálogo no Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da ferramenta, e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição do corrimão criado a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo de corrimão.

10 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para este corrimão.

11 Expanda a localização.

Machine Translated by Google

12 Selecione se os corrimãos criados a partir desta ferramenta devem ser anexados a uma escada, um lance de escada ou ser independentes (**NONE**).

13 Clique em OK.

Editando guarda-corpos

Você pode editar corrimãos alterando o estilo do corrimão, a inclusão e localização de vários corrimãos e postes e o ponto de inserção. Você também pode especificar a altura e o deslocamento de guarda-corpos e corrimãos, além da extensão e espaçamento dos postes.

Métodos de edição de guarda-corpos

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar guarda-corpos:

ÿ Você pode editar diretamente os guarda-corpos usando alças para cotas e outras características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

ÿ Você pode alterar as configurações do corrimão na paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

ÿ Você pode usar comandos de edição na guia da faixa de opções corrimão contextual e menu de atalho para um corrimão selecionado.

Usando alças para editar guarda-corpos

Use estes procedimentos para editar guarda-corpos usando alças.

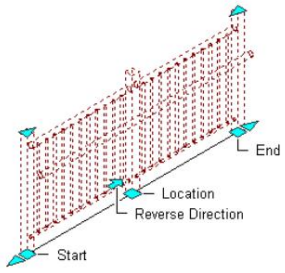
Editando as dimensões do corrimão

1 Selecione o corrimão.

2 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

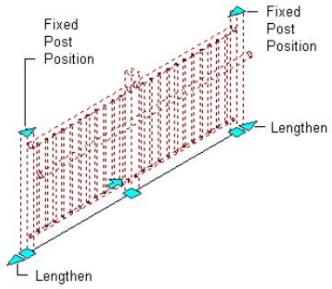
Machine Translated by Google

Visualização das alças Início, Fim, Localização e Direção reversa do corrimão



3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

Visualização da posição do corrimão fixo e alças alongadas



Alterando o local ou a posição de um corrimão

1 Selecione o corrimão.

2 Mova a alça apropriada para alterar a localização do corrimão, seu ponto inicial ou seu ponto final.

Invertendo a direção do corrimão

1 Selecione o corrimão.

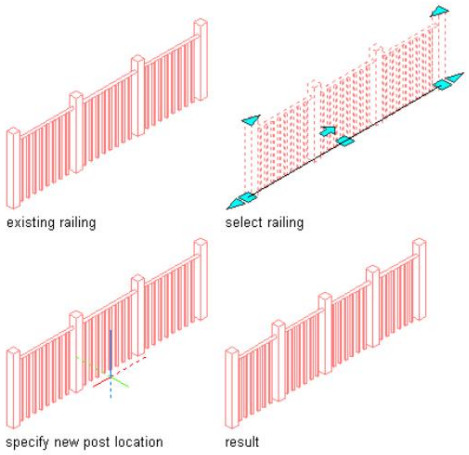
2 Clique na alça de direção (alça de seta).

Adicionando um poste a um corrimão

Use este procedimento para adicionar um poste a um corrimão. O poste é colocado em um ponto selecionado no corrimão.

Machine Translated by Google

Adicionando um poste a um corrimão



1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Postes ÿ Adicionar .

3 Selecione um local para uma nova postagem.

4 Pressione *ENTER*.

Removendo um poste de um corrimão

Use este procedimento para remover postes que você adicionou aos guarda-corpos. Você só pode remover postagens fixas. Você não pode remover postagens dinâmicas. O poste adicionado manualmente mais próximo do ponto selecionado é removido do corrimão. Se dois postes estiverem equidistantes do ponto selecionado, o poste mais próximo do ponto inicial do corrimão será removido. Se a primeira postagem fixa atual for removida, a próxima postagem se tornará a primeira postagem fixa. Da mesma forma, se a última postagem fixa atual for removida, a próxima postagem da última se tornará a última postagem fixa. Se todos os postes, exceto um, forem removidos de um corrimão, o único poste remanescente se tornará o primeiro poste fixo.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Postes ÿ Remover .

3 Selecione o corrimão a ser removido.

4 Continue removendo os postes do corrimão ou pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Redistribuindo postes em um corrimão

Use este procedimento para reposicionar postagens dinâmicas para contabilizar as postagens que foram adicionadas ou removidas. Você não pode redistribuir postagens exibidas para contabilizar postagens ocultas.

Você também pode querer redistribuir as colunas depois de arrastar as extremidades (deslocamento inicial e final) de um corrimão preso a uma escada. Se os postes forem perdidos após aparar um corrimão, use o comando Redistribuir postes para restaurá-los.

Se você criou um corrimão tão curto que apenas um poste pode ser criado, editar com alça e arrastar o corrimão não criará outro poste. Você deve usar o comando Redistribuir Postes para adicionar outro poste ao final do guarda-corpo.

1 Selecione um corrimão existente.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Postes ÿ Redistribuir .

Postes de Esconder

Use este procedimento para ocultar postes em um corrimão. É útil ocultar postes na vista de planta para que o guarda-corpo fique visível como um componente sólido. Essas postagens não são excluídas; eles estão apenas escondidos da vista. Você só pode ocultar postagens fixas. Você não pode ocultar postagens dinâmicas. Se a primeira ou última postagem fixa atual estiver oculta, ela permanecerá como primeira ou última postagem fixa, independentemente de sua visibilidade.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Postes ÿ Ocultar .

3 Selecione o corrimão para ocultar.

4 Continue selecionando postes de corrimão ou pressione *ENTER*.

Mostrando postagens ocultas

Use este procedimento para mostrar postagens ocultas.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Postes ÿ Mostrar .

Machine Translated by Google

Invertendo a direção do corrimão

Use este procedimento para inverter a direção do corrimão para alterar a localização dos componentes do corrimão. A direção na qual o corrimão é desenhado afeta o comportamento do corrimão e de seus componentes.

OBSERVAÇÃO Você também pode inverter a direção de um corrimão clicando em sua alça de direção (alça de seta).

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Anchor ÿ Reverse .

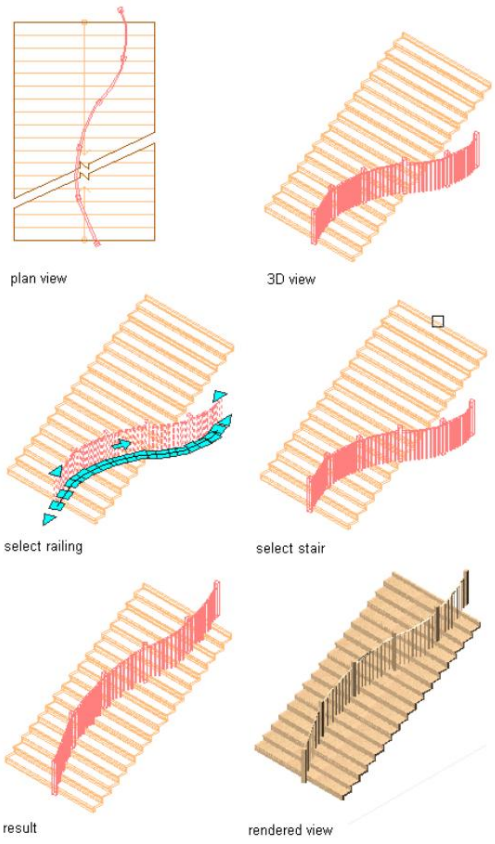
Ancorando um corrimão existente em uma escada

Use este procedimento para ancorar um corrimão existente em uma escada. Depois de anexado, o corrimão permanece onde está localizado no desenho, mas se move quando a escada anexada é movida. Isso permite criar caminhos de forma livre para um corrimão ao longo de uma escada. Por exemplo, talvez você queira criar um corrimão curvo no meio de uma escada reta.

Os guarda-corpos presos às escadas respeitam o plano de corte da escada. A altura do corrimão segue a inclinação da escada, independentemente da localização dos postes nos degraus.

Machine Translated by Google

Fixar um corrimão a uma escada



Os corrimãos que são anexados a uma escada ou a um lance de escada quando criados são ancorados na escada, em qualquer um dos lados da escada ou na linha central.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Âncora ÿ Definir como escada .

3 Selecione uma escada.

Ancorando um corrimão existente a um objeto

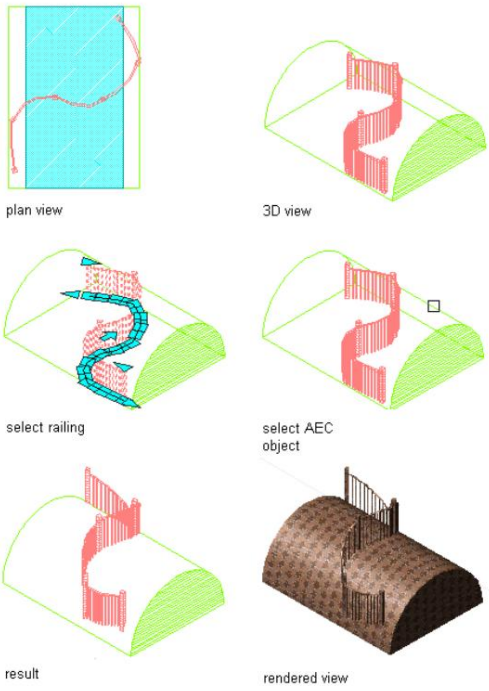
Use este procedimento para ancorar um corrimão existente a um objeto AEC que não seja uma escada. Uma vez fixado, o corrimão fica onde está localizado no desenho, mas

Machine Translated by Google

ele se move quando o objeto anexado é movido. Isso permite criar caminhos de forma livre para um corrimão ao longo de uma escada ou outro objeto.

Os corrimãos presos a objetos que não sejam escadas seguem a altura da linha central de cada poste.

Anexando um corrimão a um objeto AEC



1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Railing ÿ painel Anchor ÿ Set To Objects **3** .

Selecione um objeto AEC diferente de uma escada e pressione *ENTER*.

4 Se quiser limpar os postes do corrimão com a superfície do objeto ao qual está anexado, digite **y** (Sim) na linha de comando.

5 Defina o contorno do corrimão: **Se você**

quiser…	Então…
adaptar apenas os postes à superfície do objeto anexado e ter segmentos retos entre os postes	pressione *ENTER* para especificar Somente em locais de poste para Calcular altura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adaptar todo o corrimão à superfície do objeto anexado,	insira **f** para seguir a superfície para cálculo Altura tardia.

Liberando um corrimão ancorado

Use este procedimento para liberar um corrimão ancorado de uma escada. Depois que o corrimão é liberado, ele fica independente da escada. O corrimão e a escada podem então ser movidos separadamente.

OBSERVAÇÃO Quando um corrimão que está ancorado a uma escada é liberado, qualquer alteração no corrimão (como edição de aderência ou alteração de propriedades) pode fazer com que o corrimão perca sua inclinação. Certifique-se de corrigir a aparência do corrimão antes de soltá-lo da escada.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Anchor ÿ Solte **3** O .
corrimão não está mais ancorado na escada.

Centralizar um corrimão usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para centralizar um corrimão em um eixo especificado ou entre quaisquer dois pontos especificados.

1 Selecione o corrimão para centralizar.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Modificar ÿ Centro .

3 Selecione uma linha de eixo existente na qual centralizar o corrimão ou pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais centralizar o corrimão.

Crie uma matriz de corrimão usando ferramentas de modificação

Use este procedimento para criar uma matriz de corrimãos idênticos ao longo de uma escada ou como corrimãos independentes.

1 Selecione o corrimão para array.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Modificar ÿ Matriz .

3 Selecione uma borda para iniciar a matriz que seja perpendicular ao eixo da matriz e arraste na direção da matriz. Siga um destes procedimentos: ÿ Deslocamento: inicie a matriz de corrimão em uma distância de

deslocamento especificada

A beira.

ÿ Distância livre: especifique uma distância livre entre cada matriz

corrimão.

ÿ Pick Array Distance: especifique uma distância entre guarda-corpos dispostos.

ÿ Inserir contagem: especifique o número de guarda-corpos a serem exibidos no

variedade.

Como alternativa, você pode pressionar *ENTER* e especificar dois pontos entre os quais colocar o corrimão em ordem.

Reposicionando um corrimão com ferramentas de modificação

Use este procedimento para reposicionar um corrimão.

1 Selecione o corrimão para reposicionar.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Modificar ÿ Reposicionar de .

3 Selecione uma aresta de escada existente ou outro limite especificado a partir do qual reposicionar o corrimão ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

Espaçamento de trilhos uniformemente com ferramentas de modificação

Use este procedimento para espaçar os corrimãos uniformemente ao longo de uma escada ou em um layout independente.

1 Selecione o corrimão para espaçar uniformemente.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Modificar ÿ Espaçar uniformemente .

3 Selecione uma aresta como o eixo ao longo do qual espaçar todos os guarda-corpos uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta.

Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais os guarda-corpos serão espaçados uniformemente um do outro.

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um corrimão

Use este procedimento para especificar a exibição de componentes de bloco personalizados para um corrimão individual em qualquer uma das representações de exibição usadas para vistas de modelo. Se você for usar gráficos personalizados para um novo componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes no corrimão.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os guarda-corpos no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os guarda-corpos deste estilo, selecione Estilo de guarda-corpo:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de corrimão na página 2327.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e para exibição de blocos personalizados, clique em (o número entre parênteses indica o número de blocos atualmente anexados ao corrimão).

7 Se quiser desativar a exibição de blocos personalizados para este corrimão sem removê-los, selecione Desativar blocos personalizados.

8 Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um componente de bloco:

Se você deseja...	Então…
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar Bloco, selecione o bloco e clique em OK.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.
remover um componente de bloco existente ent	selecione o bloco, clique em Remover e clique em OK.

Machine Translated by Google

9 Ao adicionar ou editar um componente de bloco, especifique a escala de o bloco personalizado:

Se você quiser…	Então…
use o bloco em seu tamanho desenhado	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.
dimensione o bloco personalizado para a largura do objeto ao qual está anexado	selecione Largura.
dimensione o bloco personalizado para a profundidade, selecione Profundidade. do objeto ao qual está anexado	
dimensionar o bloco personalizado para o altura do objeto ao qual está ligado	selecione Altura.
bloquear a forma *XY* do objeto	selecione Taxa de bloqueio. Se o objeto for dimensionado em uma direção para caber em outra critério para Dimensionar para caber, todo o bloco personalizado é dimensionado igualmente.
adicione o bloco selecionado ao trilho ções entre os componentes selecionados ents	selecione Entre Comp. Baluster, Fixed Post e Dynamic Posts são as únicas seleções de componentes válidas.

10 Especifique a direção Espelho In, se necessário: **Se**

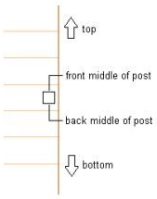
você quiser…	Então…
crie um espelho do componente longo do comprimento do corrimão	selecione Espelho X. na direção *X* , ao
crie um espelho do componente longo da largura do corrimão	selecione Espelho Y. na direção *Y* , ao
crie um espelho do componente	selecione Espelho Z. na direção *Z*

Machine Translated by Google

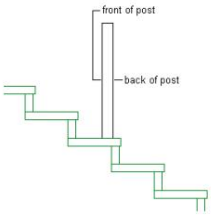
11 Especifique a localização do ponto de inserção em relação ao objeto:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a localização do ponto de inserção *X*	selecione Esquerda, Centro ou Direita para X.
especifique a localização do ponto de inserção *Y*	selecione Front, Center ou Back para Y.
especificar a localização do ponto de inserção *Z*	selecione Inferior, Médio ou Superior para Z.

Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em um lance de escada na vista de planta, conforme mostrado na ilustração a seguir:



Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em uma escada na vista de elevação, conforme mostrado na ilustração a seguir:



12 Especifique o deslocamento de inserção para o componente em X, Y e *Z* instruções.

13 Especifique o tipo de componente de corrimão que o bloco representa:

Se você quiser…	**Então…**
representam balaústres com o bloco	selecione Balaústre para Componente.
representar postes fixos com o bloco	selecione Poste Fixo para Componente.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
representam postagens dinâmicas com o bloquear	selecione Postagem Dinâmica para Componente.
substitua o balaústre atual, poste fixo ou poste dinâmico pelo bloco	selecione Substituir.
represente um guarda-corpo com o bloco	selecione Guarda-corpo para Componente.
represente um corrimão com o bloco	selecione Corrimão para Componente.
representam um trilho inferior com o bloco	selecione Bottomrail para Componente.

Os dois grupos de componentes são mutuamente exclusivos, portanto, selecionar um objeto de uma coluna torna a outra indisponível. Você pode selecionar mais de um objeto em cada coluna para aplicar o bloco a cada componente selecionado. Por exemplo, você pode usar o mesmo bloco para postagens fixas e postagens dinâmicas.

14 Especifique onde o bloco é aplicado aos componentes:

Se você quiser…	Então…
aplique o bloco a todas as instâncias dos componentes selecionados	selecione Todos para Anexar a.
aplique o bloco à primeira instância do componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Primeiro para Anexar a.
aplique o bloco à última instância, do componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Último para Anexar a.
aplicar o bloco a um número selecionado de componentes	selecione Seleção para Anexar a. O os componentes são numerados na ordem em que o corrimão foi desenhado, começando com 1.

Machine Translated by Google

15 Clique em OK.

Você também pode especificar propriedades de exibição de blocos personalizados por meio do menu de contexto do corrimão, como segue:

1 Clique com o botão direito do mouse no corrimão e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Outros.

6 Adicione, edite ou remova blocos personalizados conforme explicado no procedimento.

Especificando configurações de limpeza para um corrimão

Use este procedimento para especificar as configurações de limpeza para um corrimão em representações de exibição usadas para vistas de modelo.

1 Clique duas vezes no corrimão.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os guarda-corpos no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os guarda-corpos deste estilo, selecione Estilo de guarda-corpo:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de corrimão na página 2327.

---

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique em Propriedades de limpeza.

7 Especifique se deseja desabilitar a limpeza de trilhos na postagem.

8 Especifique se deseja desativar a limpeza de balaústres em trilhos.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Você também pode acessar e modificar as mesmas configurações de limpeza por meio do menu de contexto do corrimão, como segue:

1 Selecione o corrimão que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição desejada e selecione Objeto Sobrepor.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Outros.

6 Em Limpeza, ajuste as configurações conforme desejado e clique em OK duas vezes.

Adicionando um perfil personalizado a um componente de corrimão

Use este procedimento para adicionar um perfil personalizado a um componente de corrimão.

Guarda-corpos, corrimãos, trilhos inferiores e postes fixos e dinâmicos podem ser definidos por um perfil personalizado. Você pode adicionar um perfil a um componente de corrimão no estilo de corrimão, conforme descrito em Especificando os componentes de um estilo de corrimão na página 2335 ou diretamente na tela. Quando você adiciona um perfil personalizado na tela, o novo perfil é salvo automaticamente no estilo do corrimão. Você também pode adicionar, remover ou editar perfis personalizados na paleta Propriedades, conforme descrito em Especificando a exibição de um componente de perfil personalizado de um corrimão na página 2311.

1 Crie a definição de perfil necessária, conforme descrito em Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado na página 2337.

2 Selecione o corrimão.

3 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Perfil ÿ Adicionar perfil **4** .

Selecione o componente do guarda-corpo ao qual deseja adicionar um perfil.

Você pode selecionar guarda-corpos, corrimãos, trilhos inferiores, postes fixos e postes dinâmicos.

OBSERVAÇÃO Se tiver dificuldade em selecionar o componente correto, alterne para outra visualização que facilite a seleção. Por exemplo, para selecionar um trilho inferior, alterne para uma visualização de modelo.

Machine Translated by Google

Adicionando um perfil personalizado a um poste de guarda-corpo

5 Selecione o perfil para o componente do corrimão.

6 Salve o perfil personalizado no estilo de corrimão imediatamente ou prossiga com a edição do perfil: **Se desejar...**

	Então…
salve o novo perfil no estilo do corrimão	Clique OK.
editar o novo perfil	clique em Continuar editando e, em seguida, clique em OK. Para obter informações sobre como editar um perfil personalizado, consulte Editando um perfil personalizado de um componente de corrimão na página 2307.

Editando um perfil personalizado de um componente de corrimão

Use este procedimento para editar um perfil personalizado de um componente de corrimão.

1 Selecione o corrimão com um perfil personalizado que deseja editar.

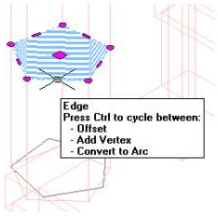
2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Perfil ÿ Editar no local .

Este comando está disponível apenas se você tiver componentes baseados em perfil no corrimão.

3 Selecione o componente que deseja editar.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se tiver dificuldade em selecionar o componente correto, alterne para outra visualização que facilite a seleção. Por exemplo, para selecionar um trilho inferior, alterne para uma visualização de modelo.



Você iniciou uma sessão de edição no local, representada pelas alças de cor magenta e hachura azul claro do perfil de edição no local temporário, bem como a cor desbotada de outros objetos no desenho. Observe que enquanto estiver editando no local, você terá acesso limitado a outros comandos no desenho. Antes de trabalhar em outros objetos, você deve primeiro encerrar a sessão de edição no local.

4 Use as alças ou a fita para fazer qualquer um dos seguintes mudanças no perfil: **Se você**

quiser…	**Então…**
use alças para editar o perfil	mova as alças de aresta ou vértice conforme necessário. A alça Edge tem três modos de edição: Offset, Add Vertex e Convert to Arc. O modo padrão é Deslocamento, que desloca a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do perfil e da borda que você escolher modificar, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas como necessário. Use o modo de edição Adicionar vértice para adicione um vértice à aresta selecionada e crie uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco. Converter em arco altera a aresta selecionada para um arco e estende o ponto médio da aresta. A beira

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	A alça para um arco também possui um modo Stretch, para que você possa esticar o ponto médio da aresta depois de ter sido convertido em um arco.
adicionar um vértice ao perfil	ÿ Alças: selecione uma alça de aresta e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Adicionar vértice. Mova o borda para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*. ÿ Faixa de opções: clique em Editar no local guia ÿ painel Perfil ÿ Adicionar versão tex , e então selecione um ponto adicionar.
remover um vértice do perfil	ÿ Alças: Selecione a alça do vértice para o vértice que deseja remover e pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remover. Mova o cursor fora do vértice selecionado e clique. ÿ Faixa de opções: clique em Editar no local guia ÿ painel Perfil ÿ Remover Vértice , e, em seguida, selecione um apontar para remover.
adicionar um anel a um perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Adicionar . Em seguida, selecione um fechado Polilinha de anel, spline, elipse ou círculo para um anel adicional. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *ENTER*.
remover um anel de um perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Remover

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Anel . Em seguida, selecione o anel que você deseja remover. **NOTA** Não é possível remover o último toque de um perfil.
substituir um anel em um perfil	selecione o perfil e clique em Editar em Guia Colocar ÿ painel Perfil ÿ Substituir . Em seguida, selecione um fechado Polilinha de anel, spline, elipse ou círculo para o anel substituído. Especifique se deseja apagar o trabalho de linha de origem e pressione *ENTER*.

5 Salve as alterações no perfil:

Se você quiser…	Então…
alterar a definição de perfil existente para refletir a nova forma	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir .
crie uma nova definição de perfil com a forma que você criou	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Salvar como .Digite um nome para o novo perfil e clique em OK. A sessão de edição no local fecha e a nova definição de perfil fica disponível no Gerenciador de estilo.
descartar todas as alterações no perfil e reverter para a forma anterior	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .

Machine Translated by Google

Especificando a exibição de um componente de perfil personalizado de um corrimão

Use este procedimento para adicionar, remover ou editar um componente de perfil personalizado para um corrimão individual em qualquer uma das representações de exibição usadas para vistas de planta. Se estiver adicionando um novo perfil, você deve primeiro criar a definição de perfil necessária, conforme descrito em Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado na página 2337.

1. Clique duas vezes no corrimão.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.
3. Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.
4. Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os guarda-corpos no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os guarda-corpos deste estilo, selecione Estilo de guarda-corpo:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de corrimão na página 2327.

5. Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.
6. Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e para exibição de perfil personalizado, clique em (o número entre parênteses indica o número de perfis atualmente anexados ao corrimão).
7. Se você quiser desativar a exibição de perfis personalizados para este corrimão sem removê-los, selecione Desativar perfis personalizados.
8. Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um componente de perfil:

Se você quiser…	Então…
adicionar um novo componente de perfil	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar perfil, selecione o perfil e clique em OK.
editar um componente de perfil existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.
remover um componente de perfil existente ent	selecione o componente, clique em Re mover e clique em OK.

Machine Translated by Google

9 Especificar a escala do perfil personalizado:

Se desejar…	Então…
usar o perfil em seu tamanho desenhado	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.
dimensionar o perfil personalizado para a largura do objeto ao qual está anexado	selecione Largura.
dimensionar o perfil personalizado para a profundidade do objeto ao qual está anexado	selecione Profundidade.
dimensionar o perfil personalizado para a altura do objeto ao qual está anexado	selecione Altura.
bloquear a forma *XY* do objeto	selecione Taxa de bloqueio. Se o objeto for dimensionado em uma direção para caber em outra critério para Dimensionar para caber, todo o perfil personalizado é dimensionado igualmente.
adicione o perfil selecionado aos guarda-corpos entre os componentes selecionados	selecione Entre Comp. (Baluster, Fixed Post e Dynamic Posts são as únicas seleções de componentes válidas.)

10 Especifique a direção Espelho In, se necessário:

Se você quiser…	Então…
crie um espelho do componente	selecione Espelho X. na direção *X* , ao longo do comprimento do corrimão
crie um espelho do componente	selecione Espelho Y. na direção *Y* , ao longo da largura do corrimão

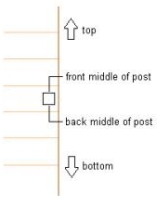
11 Especifique o ângulo para girar o componente na direção *Z* , se necessário.

Machine Translated by Google

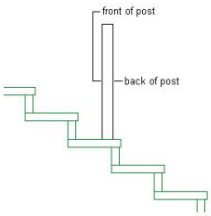
12 Especifique a localização do ponto de inserção em relação ao objeto:

Se você quiser…	Então…
especifique a localização do ponto de inserção *X*	selecione Esquerda, Centro ou Direita para X.
especifique a localização do ponto de inserção *Y*	selecione Front, Center ou Back para Y.

Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em um lance de escada na vista de planta, conforme mostrado na ilustração a seguir:



Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em uma escada na vista de elevação, conforme mostrado na ilustração a seguir:



13 Especifique o deslocamento de inserção para o componente em *X* e *Y* instruções.

14 Especifique o tipo de componente de corrimão que o perfil representa:

Se você quiser…	Então…
representam balaústres com o perfil selecionado	selecione Balaústre para Componente.
represente postes fixos com o select- select Poste Fixo para Componente. perfil ted	
representam postagens dinâmicas com o perfil selecionado	selecione Postagem Dinâmica para Compon ent.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
substitua o balaústre atual, poste fixo ou poste dinâmico pelo perfil selecionado	selecione Substituir.
adicione um guardrail ao pro-	selecione Guardrail for Component. arquivo
adicione um corrimão ao pro-	selecione Handrail for Component. arquivo
adicionar um trilho inferior ao selecionado perfil	selecione Bottomrail para Componente.

Os dois grupos de componentes são mutuamente exclusivos, portanto, selecionar um objeto de uma coluna torna a outra indisponível. Você pode selecionar mais de um objeto em cada coluna e aplicar o perfil a cada componente selecionado. Por exemplo, você pode usar o mesmo perfil para postagens fixas e postagens dinâmicas.

15 Especifique onde o perfil é aplicado aos componentes: **Se**

você deseja…	Então…
aplique o perfil a todas as instâncias de componentes selecionados	selecione Todos para Anexar a. os
aplique o perfil à primeira instância componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Primeiro para Anexar a. do
aplique o perfil à última instância, componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Último para Anexar a. do
aplicar o perfil a um número selecionado de componentes	selecione Seleção para Anexar a. O os componentes são numerados na ordem em que o corrimão foi desenhado.

16 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Você também pode especificar propriedades de exibição de perfil personalizado por meio do menu de contexto do corrimão, como segue:

1 Clique com o botão direito do mouse no corrimão e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Outros.

6 Adicione, edite ou remova perfis personalizados conforme explicado no procedimento.

Mudando o estilo de um corrimão

Use este procedimento para alterar o estilo associado aos guarda-corpos existentes.

1 Selecione os guarda-corpos cujo estilo deseja alterar e clique duas vezes em um deles.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

3 Em Estilo, selecione um estilo diferente.

Mudando os Trilhos Superiores

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para um corrimão individual:

ÿ grades de proteção

ÿ corrimãos

ÿ altura

ÿ altura inclinada

ÿ deslocamento de postes

ÿ lado para deslocamento

OBSERVAÇÃO Se essas configurações não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo do corrimão. Você não pode modificá-los para guarda-corpos individuais.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar a parte superior trilhos.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração para Rail Locations.

4 Selecione se deseja incluir guarda-corpos ou corrimãos.

NOTA Um corrimão deve ter guarda-corpo ou corrimão. Ambos não podem ser desligados.

5 Especifique os parâmetros para o guarda-corpo ou o corrimão: **Se você deseja…**

	Então…
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão	insira um valor para Altura horizontal.
especifique a altura do guarda-corpo ou do corrimão enquanto estiver em uma escada voo	insira um valor para Altura inclinada.
especifique a distância que o guarda-corpo ou o corrimão é deslocado dos postes	insira um valor para Offset from Post.
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)

Auto é útil apenas para corrimãos presos às bordas das escadas. Um valor positivo é em direção ao centro da escada, enquanto um valor negativo é em direção à borda externa. Lado para Deslocamento para corrimãos também tem uma seleção de Ambos, para que você possa especificar um corrimão em ambos os lados do corrimão.

Se você selecionar Auto e o corrimão não estiver preso ou ao longo do centro de uma escada, o deslocamento será à direita.

6 Se quiser desfazer as alterações e reverter para os valores definidos no estilo do corrimão, clique em Redefinir para valores de estilo.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Mudando os trilhos inferiores

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para os trilhos inferiores de um corrimão individual:

ÿ se deve usar trilhos inferiores

ÿ número de trilhos inferiores

ÿ distância entre trilhos

ÿ altura do trilho mais baixo

OBSERVAÇÃO Se essas configurações não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo do corrimão. Você não pode modificá-los para guarda-corpos individuais.

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar a parte inferior trilhos.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração para Rail Locations.

4 Selecione Bottomrail para adicionar corrimãos inferiores ao corrimão.

5 Especifique as configurações dos trilhos inferiores:

Se desejar…	**Então…**
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Altura horizontal. quando é horizontal	
especifique a altura do trilho mais baixo, insira um valor para Altura inclinada. quando está em um lance de escada	
especifique a distância que o fundo insira um valor para Offset from Post. trilho é deslocado dos postes	
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)
designar mais de um trilho inferior	insira um valor para Número de trilhos. Ao designar vários trilhos inferiores, você pode inserir um valor para Espaçamento dos trilhos.

Machine Translated by Google

6 Se quiser desfazer as alterações e reverter para os valores definidos no estilo do corrimão, clique em Redefinir para valores de estilo.

7 Clique em OK.

Mudando as Postagens

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para os postes de um corrimão individual:

ÿ tipo de postagens

ÿ número de postes que se estendem acima do corrimão

ÿ espaçamento máximo de centro a centro entre postes

ÿ espaçamento máximo de centro a centro entre os balaústres

ÿ número de balaústres por degrau para corrimãos presos a escadas

OBSERVAÇÃO Se essas configurações não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo do corrimão. Você não pode modificá-los para guarda-corpos individuais.

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar o pilar Localizações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração para Postar locais.

4 Especifique os locais de postagem: **Se**

você quiser…	**Então…**
inclua posts fixos no início selecione Posts Fixos. e final do corrimão	
especifique a distância acima ou abaixo do trilho superior para todos os postes	insira um valor para Extensão de TODOS Mensagens de Top Railing.
especificar a altura de todos os postes do chão	insira um valor para Extensão de TODOS Postes do Nível do Piso.
incluir postes fixos nos cantos do corrimão	selecione Postes fixos nos cantos do corrimão.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
incluir postes dinâmicos com o corrimão	selecione postagens dinâmicas. você pode então insira um valor para o centro máximo ao espaçamento central.
incluir balaústres com o corrimão	selecione Balaústres.
especificar a altura de todos os balaústres do chão	insira um valor para Extensão de Bal metros do nível do chão.
especificar a distância máxima entre os balaústres	insira o valor apropriado para Espaçamento máximo de centro a centro.
substituir o número de balaústres em cada degrau da escada	selecione Substituição do comprimento do piso da escada. Você pode inserir um valor para Número por Passo. (Isso se aplica apenas a corrimãos presos a escadas.)

5 Se quiser desfazer as alterações e reverter para os valores definidos no estilo do corrimão, clique em Redefinir para valores de estilo.

6 Clique em OK.

Alterando as extensões do corrimão nos níveis do piso

Use este procedimento para controlar o comprimento do corrimão e das extensões do corrimão na parte superior e inferior dos lances de escada. Se houver um corrimão inferior, ele se estenderá até o corrimão acima dele.

OBSERVAÇÃO Se essas configurações não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo do corrimão. Você não pode modificá-los para guarda-corpos individuais.

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar o extensões.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração para Extensões de corrimão.

Machine Translated by Google

4 Especifique as propriedades de extensão do corrimão: **Se**

desejar…	**Então…**
use valores nesta caixa de diálogo para especificar extensões	em Nos níveis do piso, desmarque Usar extensão do patamar da escada.
especifique o comprimento do corrimão e do corrimão no topo de uma escada inteira	em Top of Entire Stair, insira os valores para Handrail e Guardrail. Se lect + T ao lado do valor para adicionar o comprimento do piso ao valor da extensão.
especificar o comprimento do corrimão e guarda-corpo na parte inferior de um escada inteira	em Bottom of Entire Stair, insira valores para Handrail e Guardrail. Selecione + T ao lado do valor a ser adicionado o comprimento do piso para o valor de extensão.

5 Se quiser desfazer as alterações e reverter para os valores definidos no estilo do corrimão, clique em Redefinir para valores de estilo.

6 Clique em OK.

Alterando as extensões do corrimão nos patamares

Use este procedimento para controlar o comprimento do corrimão e das extensões do corrimão nos patamares. Se houver um corrimão inferior, ele se estenderá até o corrimão acima dele.

OBSERVAÇÃO Se essas configurações não estiverem disponíveis, elas serão controladas pelo estilo do corrimão. Você não pode modificá-los para guarda-corpos individuais.

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar o extensões.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração para Extensões de corrimão.

4 Especifique as propriedades de extensão do corrimão: **Se**

desejar…	**Então…**
use valores nesta caixa de diálogo para especificar extensões	desmarque Usar Extensão de Desembarque de Escada em Em Desembarques.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar o comprimento do corrimão e guarda-corpo no topo de um vôo	em Top of Flight, insira valores para Corrimão e Guarda-corpo. Selecione + T ao lado do valor para adicionar a banda de rodagem comprimento para o valor de extensão.
especificar o comprimento do corrimão e guarda-corpo na parte inferior de um vôo	em Bottom of Flight, insira valores para Handrail e Guardrail. Selecione + T ao lado do valor para adicionar o piso comprimento para o valor de extensão.

5 Se quiser desfazer as alterações e reverter para os valores definidos no estilo do corrimão, clique em Redefinir para valores de estilo.

6 Clique em OK.

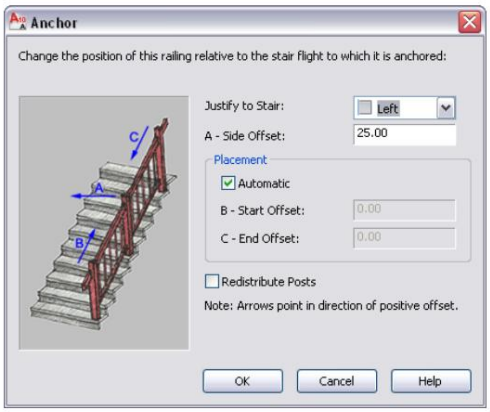
Alterando as propriedades de ancoragem de um corrimão

Use este procedimento para alterar a justificação de um corrimão e os deslocamentos lateral, inicial e final. Essas propriedades se aplicam apenas a corrimãos presos a escadas.

1 Clique duas vezes no corrimão para o qual deseja alterar a âncora propriedades.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Clique em Ancorar.



4 Altere a justificação do corrimão.

Machine Translated by Google

5 Altere o deslocamento lateral da escada:

ÿ Um valor de zero coloca os postes fixos inicial e final exatamente em as extremidades da escada.

ÿ Valores positivos movem o início/fim para a escada.

ÿ Valores negativos estendem o corrimão além dos limites da escada.

OBSERVAÇÃO Se Automático for selecionado, as opções de deslocamento inicial e final não estarão disponíveis.

---

6 Altere o deslocamento inicial do topo da escada.

7 Altere o deslocamento final na parte inferior da escada.

8 Clique em Redistribuir postagens para alterar as postagens existentes.

OBSERVAÇÃO Se você editar um guarda-corpo usando alças para que o guarda-corpo não termine em um poste, você pode usar Redistribuir postes para mover um poste para o final do guarda-corpo editado.

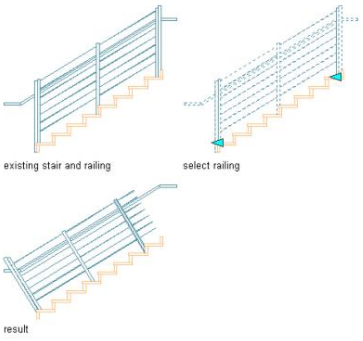
---

9 Clique em OK.

Especificando a orientação do corrimão perpendicular

Use este procedimento para especificar a orientação perpendicular ou vertical do corrimão em relação a um lance de escada. Por padrão, os corrimãos têm uma orientação vertical quando você os cria.

Especificando guarda-corpos perpendiculares



1 Clique duas vezes no corrimão.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design.

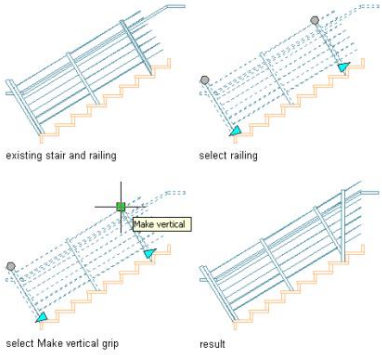
Machine Translated by Google

3 Em Dimensões, selecione Sim para Postes perpendiculares.

4 Em Local, selecione Sim para Limpeza automática.

Depois que uma orientação de corrimão perpendicular for especificada, você pode usar alças para alterar o primeiro e o último poste para uma orientação vertical.

Especificando guarda-corpos perpendiculares

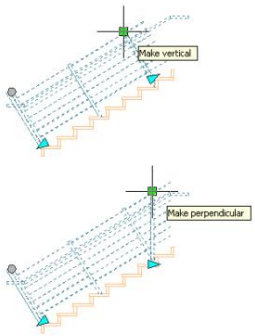


1 Selecione o corrimão perpendicular.

2 Selecione a alça Tornar vertical.

A opção Fazer alça vertical muda para Criar alça perpendicular depois que você especifica uma orientação vertical para o poste do corrimão. Selecione Fazer alça perpendicular para retornar o poste para uma orientação perpendicular.

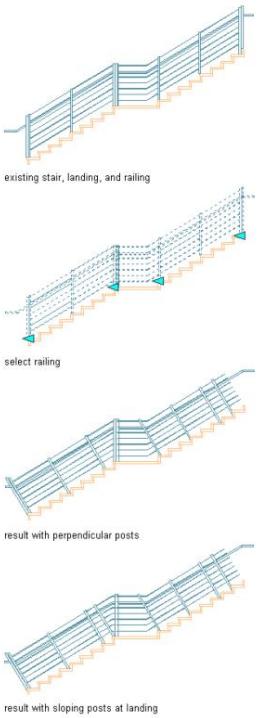
Visualizando alças de pós-orientação



Quando uma escada tem um patamar, você também tem a opção de especificar a orientação dos postes do patamar.

Machine Translated by Google

Especificando a orientação do poste de aterrissagem



1 Clique duas vezes no corrimão e, na paleta Propriedades, clique no guia Projeto.

2 Em Dimensões, selecione Sim para Postes perpendiculares e Sim para Manter Postes Inclinados nos Desembarques.

3 Em Local, selecione Sim para Limpeza automática.

Mudando a localização de um corrimão

Use este procedimento para realocar um corrimão alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. O corrimão também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base do guarda-corpo são paralelos ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do corrimão alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o corrimão em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Você pode alterar a localização apenas de guarda-corpos independentes. A localização de um corrimão preso a uma escada é definida pela escada.

1. Selecione os guarda-corpos que deseja realocar e clique duas vezes em um dos eles.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.
3. Insira um valor para Rotação.
4. Insira um valor para Elevação.
5. Clique em Informações Adicionais para mais propriedades de localização:

Se você quiser…	**Então…**
realocar o corrimão	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localizar o corrimão no plano *XY*	torne a normal do corrimão paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o corrimão no plano *YZ*	torne a normal do corrimão paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o corrimão no plano *XZ*	faça a normal do corrimão paralela ao eixo *Y :* insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do corrimão	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

6. Clique em OK.

Machine Translated by Google

Aplicando as propriedades da ferramenta a um corrimão existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de corrimão a um ou mais corrimãos existentes. As propriedades incluem o estilo do corrimão e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de guarda-corpo e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Guarda-corpo.

3 Selecione os guarda-corpos e pressione *ENTER.*

4 Edite as propriedades do corrimão na paleta Propriedades, se necessário.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a um corrimão

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas de texto e arquivos a um corrimão.

1 Clique duas vezes no corrimão ao qual deseja anexar as informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique na configuração para Notas e adicione uma nota. Em seguida, clique em OK.

5 Clique na configuração para Documentos de referência.

6 Anexar ou desanexar arquivos de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

7 Clique em OK.

Estilos de guarda-corpo

Um estilo de corrimão é um grupo de propriedades atribuídas a um corrimão que determina a aparência e outras características do corrimão.

Componentes do corrimão

Em um estilo de corrimão, você especifica as seguintes propriedades dos componentes do corrimão:

ÿ grades de proteção

ÿ corrimãos

ÿ trilhos inferiores

ÿ primeiro posto fixo

ÿ última postagem fixa

ÿ postes fixos internos

ÿ postagens dinâmicas

ÿ balaústres

Você pode especificar a altura dos trilhos e postes, o espaçamento entre os postes, o espaçamento entre os trilhos e a largura e profundidade dos componentes. Você pode especificar a exibição de diferentes primeiros e últimos postes, bem como diferentes postes fixos internos. Você também pode criar componentes de corrimão personalizados atribuindo perfis personalizados para substituir componentes de corrimão padrão.

Componentes de trilhos personalizados e condições especiais

Para criar componentes extrudados personalizados (corrimãos, postes ou balaústres) em um estilo de corrimão, defina um perfil e selecione-o para substituir um componente na guia Componentes do estilo de corrimão no Gerenciador de estilo. O componente resultante é exibido adequadamente em todas as exibições e não precisa ser adicionado às propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

Você pode criar um bloco personalizado para representar um projeto complexo para um componente que não pode ser criado a partir de um perfil, como um elaborado projeto de ferro forjado no lugar de balaústres ou um componente de forma incomum. Esse bloco é usado para representar o componente nas visualizações do modelo. Você pode criar um perfil para representar o componente personalizado em vistas de planta.

Você também pode usar os recursos de blocos e perfis personalizados das propriedades de exibição para representar componentes de corrimão adicionais além de postes, corrimãos e balaústres. Nesses casos, o componente é adicionado ao componente em vez de substituí-lo. Por exemplo, você pode criar um bloco personalizado para vistas de modelo e um perfil para vistas de planta de uma peça de retorno de corrimão curvo que termina anexando a uma parede. Você pode então adicionar o bloco ou perfil aos componentes do trilho.

Usando materiais em estilos de guarda-corpo

Você pode usar materiais para controlar como os guarda-corpos de cada estilo são exibidos em um desenho. Você atribui materiais aos componentes do corrimão no estilo. Os componentes são exibidos usando as propriedades de exibição dos materiais atribuídos.

O AutoCAD Architecture fornece vários materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Você pode usar esses materiais “como estão” ou modificá-los de acordo com os requisitos do seu projeto. Você também pode definir novos materiais. Para obter mais informações sobre materiais e como defini-los, consulte Materiais na página 871.

Criando ferramentas a partir de estilos de corrimão

Você pode criar uma ferramenta de corrimão a partir de qualquer estilo de corrimão. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode então especificar as configurações padrão para qualquer corrimão criado a partir da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de corrimão na página 2290.

Gerenciando estilos de corrimão

Para criar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Machine Translated by Google

Criando um estilo de corrimão

Use este procedimento para criar um estilo de corrimão. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de corrimão.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar um corrimão no desenho e clicar em Guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Estilos de guarda-corpo .

3 Crie um estilo de corrimão: **Se**

você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de corrimão e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de corrimão que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Clique com o botão direito do mouse no nome do novo estilo e clique em Renomear. Insira um nome para o novo estilo de corrimão e pressione *ENTER*.

5 Edite o novo estilo de corrimão: **Se**

você deseja...	**Então…**
especificar dimensões padrão e off sets para trilhos superiores do estilo	consulte Especificando os trilhos superiores de um estilo de guarda-corpo na página 2330.
especifique as dimensões padrão e off sets para os trilhos inferiores do estilo	consulte Especificando os trilhos inferiores de um estilo de guarda-corpo na página 2332.
especifique a localização e o intervalo de postes e balaústres para o estilo	consulte Especificando pilares de um estilo de corrimão na página 2333.
especificar os componentes estruturais do estilo	consulte Especificando os componentes de um estilo de corrimão na página 2335.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar extensões de guarda-corpo nos níveis do piso e nos patamares	consulte Especificando as extensões de corrimão de um estilo de corrimão na página 2337.
atribuir materiais aos componentes do estilo de corrimão	consulte Atribuir materiais a um estilo de corrimão na página 2341.
adicionar classificações a um estilo de corrimão	consulte Especificando classificações para um estilo de corrimão na página 2343.
especificar componentes de exibição do estilo	consulte Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão na página 2342.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de corrimão na página 2343.

6 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de corrimão, arraste o estilo de o Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de corrimão na página 2290.

7 Clique em OK.

Especificando os trilhos superiores de um estilo de guarda-corpo

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para guarda-corpos e corrimãos em um estilo de corrimão:

ÿ altura inclinada

ÿ deslocamento de postes

ÿ lado para compensações

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão **3** .

Selecione o estilo que deseja editar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Locais de corrimão.

5 Especifique se as propriedades do corrimão superior deste estilo de corrimão podem ser substituídas para objetos de corrimão individuais: **Se você**

deseja...	**Então…**
especifique as propriedades do guarda-corpo e do corrimão, como altura horizontal, altura inclinada e distância de deslocamento, ao adicionar ou modificar guarda-corpos	selecione Permitir que cada corrimão varie.
exigem que todos os guarda-corpos deste estilo usem as configurações de trilho superior do estilo	desmarque Permitir que cada corrimão varie.

OBSERVAÇÃO Alterações em guarda-corpos e corrimãos não afetam os corrimãos existentes deste estilo, a menos que Permitir que cada corrimão varie esteja desmarcado.

6 Selecione se deseja incluir guarda-corpos e corrimãos.

Um corrimão deve ter um guarda-corpo ou corrimão. Ambos não podem ser desligados.

7 Especifique os seguintes parâmetros para o guarda-corpo ou o corrimão:

Se você quiser…	**Então…**
especifique a altura para o guarda-corpo,	insira um valor para Altura horizontal. ou o corrimão
especifique a altura para o guarda-corpo, enquanto está em uma escada voo	insira um valor para Altura inclinada. ou o corrimão
especifique a distância que o guarda-corpo ou o corrimão é deslocado dos postes	insira um valor para Offset from Post.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique o lado do poste para o deslocamento, com base na direção em que a escada (ou corrimão) foi desenhada	selecione Centro, Esquerda, Direita ou Automático para Lateral para Deslocamento. (Lado para deslocamento está disponível somente quando há um valor de deslocamento.)

Auto é útil apenas para corrimãos presos às bordas das escadas. Um valor positivo é em direção ao centro da escada, enquanto um valor negativo é em direção à borda externa. Lado para Deslocamento para corrimãos também tem uma seleção de Ambos, para que você possa especificar um corrimão em ambos os lados do corrimão.

Se você selecionar Auto e o corrimão não estiver preso a uma escada ou estiver ao longo do centro de uma escada, o deslocamento será à direita.

8 Clique em OK.

Especificando os trilhos inferiores de um estilo de guarda-corpo

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para trilhos inferiores em um estilo de guarda-corpo:

ÿ número de trilhos inferiores

ÿ distância entre trilhos

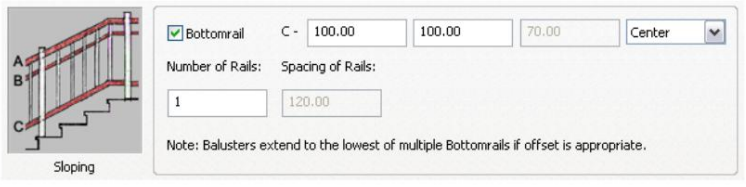
ÿ altura do trilho mais baixo

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão **3** .

Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Locais de corrimão.



Machine Translated by Google

5 Especifique se as propriedades do corrimão inferior deste estilo de corrimão podem ser substituídas para objetos de corrimão individuais: **Se você**

deseja...	**Então…**
especifique as propriedades do corrimão inferior, como permitir que cada corrimão varie. como altura horizontal, altura de inclinação e número de corrimãos, quando você adiciona ou modifica corrimãos	
exigem que todos os guarda-corpos deste estilo usem as configurações de guarda-corpo inferior do estilo	desmarque Permitir que cada corrimão varie.

6 Selecione Bottomrail para adicionar corrimãos inferiores ao corrimão.

OBSERVAÇÃO As alterações nos corrimãos inferiores não afetam os corrimãos existentes desse estilo, a menos que Permitir que cada corrimão varie esteja desmarcado.

7 Especifique os parâmetros para os trilhos inferiores: **Se**

você deseja…	**Então…**
especifique a altura do trilho mais baixo,	insira um valor para Horizontal. quando é horizontal
especifique a altura do trilho mais baixo,	insira um valor para Inclinação. quando está em um lance de escada
designar mais de um trilho inferior	insira um valor para Número de trilhos. Ao designar vários trilhos inferiores, você pode inserir um valor para Espaçamento dos trilhos.

8 Clique em OK.

Especificando Postes de um Estilo de Guarda-corpo

Use este procedimento para alterar as seguintes configurações para postes em um estilo de corrimão:

ÿ tipo de postes (primeiro fixo, último fixo, fixo, dinâmico e balaústres)

ÿ distância que os postes estendem acima dos trilhos

Machine Translated by Google

ÿ espaçamento máximo entre postes e balaústres

ÿ número de balaústres para cada degrau para corrimãos presos a escadas

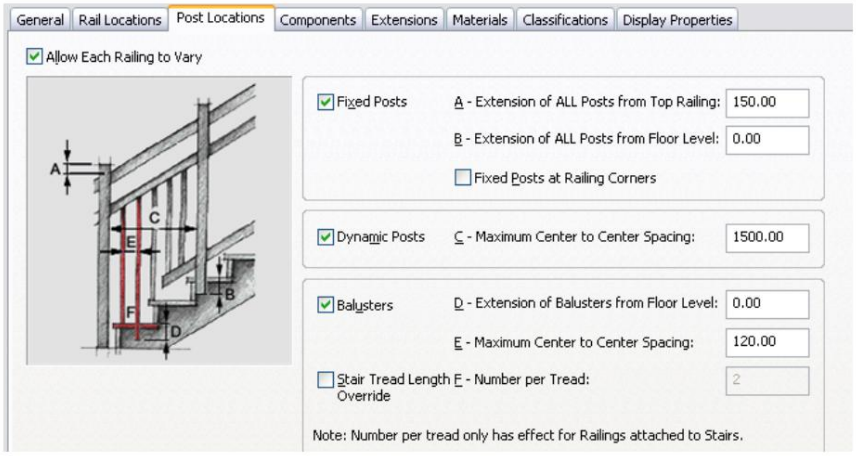
Os primeiros postes fixos e os últimos postes fixos são fixados no início e no final de cada guarda-corpo, respectivamente. Postes fixos adicionais e postes dinâmicos são adicionados ao corrimão entre o primeiro e o último postes fixos. Os balaústres são suportes espaçados para um corrimão. Você pode especificar o espaçamento entre postes dinâmicos e entre balaústres.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de .

corrimão **3** Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Postar locais.



5 Especifique se as propriedades de poste deste estilo de corrimão podem ser substituídas para objetos de corrimão individuais:

Se você deseja…	**Então…**
especifique as propriedades do poste, como postes fixos, postes dinâmicos e balaústres, ao adicionar ou modificar guarda-corpos	selecione Permitir que cada corrimão varie.
exigir que todos os guarda-corpos deste estilo usem as configurações de postagem do estilo	Permitir que cada guarda-corpo varie.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO As alterações nos postes não afetam os corrimãos existentes desse estilo, a menos que Permitir que cada corrimão varie esteja desmarcado.

6 Especifique os locais de postagem: **Se**

você deseja…	**Então…**
inclua posts fixos no início selecione Posts Fixos. e final do corrimão	
especifique a distância acima ou abaixo do trilho superior para todos os postes	insira um valor para Extensão de TODOS Mensagens de Top Railing.
especificar a altura de todos os postes do chão	insira um valor para Extensão de TODOS Postes do Nível do Piso.
incluir postes fixos nos cantos do corrimão	selecione Postes fixos nos cantos do corrimão.
incluir postes dinâmicos com o corrimão	selecione postagens dinâmicas. Você pode então inserir um valor para Centro Máximo ao espaçamento central.
incluir balaústres com o corrimão	selecione Balaústres. Você pode então entrar um valor para Centro Máximo para Espaçamento Central.
substituir o número de balaústres em cada degrau da escada	selecione Substituição do comprimento do piso da escada. Você pode inserir um valor para Número por Passo. Isso se aplica apenas a corrimãos presos a escadas.

7 Clique em OK.

Especificando os componentes de um estilo de corrimão

Use este procedimento para especificar a forma dos componentes do corrimão e a largura, profundidade e rotação de cada componente para cada estilo de corrimão.

Você pode usar perfis para criar componentes de corrimão com formas personalizadas. O perfil personalizado substitui um componente na guia Componentes do corrimão

Machine Translated by Google

estilo no Gerenciador de estilos. Para obter mais informações, consulte Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado na página 2337.

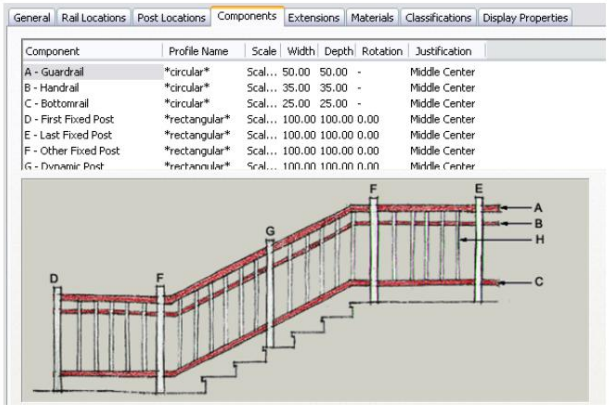
1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo

menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Componentes.



5 Selecione o componente a ser alterado.

6 Selecione o perfil que deseja usar para o componente selecionado.

Os perfis padrão são circulares e retangulares. Quaisquer perfis no desenho atual também são exibidos.

7 Clique em Largura e insira uma largura para o componente selecionado.

8 Clique em Profundidade e insira uma profundidade para o componente selecionado.

A profundidade não está disponível para o perfil circular padrão.

9 Clique em Rotação e insira uma rotação para o componente selecionado.

A rotação não está disponível para componentes ferroviários ou quando o perfil circular padrão é usado para postes.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado

Use este procedimento para criar um perfil a partir de uma polilinha fechada. Você pode usar o perfil para definir um componente de corrimão personalizado. A forma personalizada é extrudada do perfil ao longo do comprimento do componente.

A altura e a largura da polilinha que você usa para criar o perfil definem a altura e a largura do componente do corrimão. Você pode alterar a escala e as dimensões do perfil ao adicioná-lo.

1 Desenhe uma polilinha fechada com a altura e a profundidade necessárias para o componente de corrimão resultante.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Perfil Definições .

3 Clique com o botão direito do mouse em Perfis e clique em Novo.

4 Digite um nome para o perfil.

5 No Gerenciador de estilos, clique com o botão direito do mouse no novo perfil e clique em Definir de.

6 Selecione o perfil na área de desenho.

7 Quando solicitado a adicionar outro toque, pressione *ENTER*.

8 Pressione *ENTER* para aceitar Centroid como o ponto de inserção do perfil.

9 Clique em OK.

Agora você pode usar o perfil para substituir um componente de corrimão. Para obter mais informações, consulte Adicionar perfis e blocos de corrimão personalizados a um estilo de corrimão na página 2344.

Especificando as extensões de corrimão de um estilo de corrimão

Use este procedimento para controlar o comprimento do corrimão e das extensões do corrimão na parte superior e inferior dos lances de escada. Se houver um corrimão inferior, ele se estenderá até o corrimão acima dele. Se as extensões do corrimão não puderem variar, o ponto final não poderá ser editado por alça.

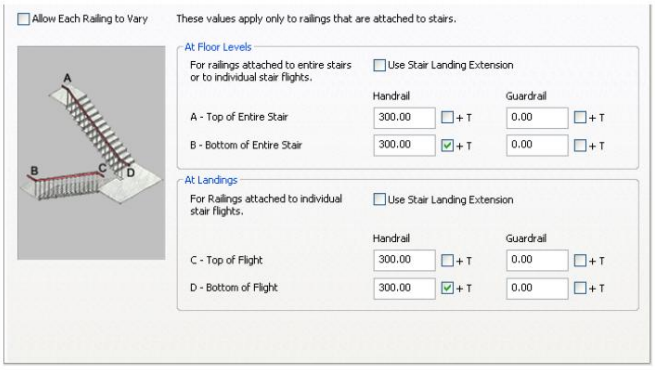
1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de .

corrimão **3** Selecione o estilo que deseja editar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Extensões.



5 Especifique se as extensões de guarda-corpo deste estilo de guarda-corpo podem ser substituídas para objetos de guarda-corpo individuais:

Se você deseja...	**Então...**
especificar as propriedades de extensão do corrimão, como corrimãos e guarda-corpos na parte superior e inferior de escadas inteiras, quando você adiciona ou modifica corrimãos	selecione Permitir que cada corrimão varie.
exigem que todos os guarda-corpos deste estilo usem as configurações de extensão do estilo	desmarque Permitir que cada corrimão varie.

OBSERVAÇÃO As alterações nas extensões do corrimão não afetam os corrimãos existentes desse estilo, a menos que Permitir que cada corrimão varie esteja desmarcado.

6 Especifique as propriedades das extensões de corrimão:

Se você quiser...	**Então...**
use valores nesta caixa de diálogo para especificar extensões em níveis de piso.	desmarque Usar Extensão de Desembarque de Escada em Nos Níveis do Piso.
especifique o comprimento do corrimão e do corrimão no topo de uma escada inteira	em Nos níveis do piso, insira os valores para corrimão e guarda-corpo. Selecione + T ao lado do valor para adicionar o piso comprimento para o valor de extensão.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique o comprimento do corrimão e do corrimão na parte inferior de uma escada inteira	em Nos níveis do piso, insira os valores para corrimão e guarda-corpo. Selecione + T ao lado do valor para adicionar o piso comprimento para o valor de extensão.
use valores nesta caixa de diálogo para especificar extensões em patamares.	desmarque Usar Extensão de Desembarque de Escada em Em Desembarques.
especificar o comprimento do corrimão e guarda-corpo no topo de um vôo	em At Landings, insira valores para Handrail e Guardrail. Selecione + T ao lado do valor para adicionar a banda de rodagem comprimento para o valor de extensão.
especificar o comprimento do corrimão e guarda-corpo na parte inferior de um vôo	em At Landings, insira valores para Handrail e Guardrail. Selecione + T ao lado do valor para adicionar a banda de rodagem comprimento para o valor de extensão.

7 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de corrimão

Um corrimão consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente. Você atribui um material a cada componente físico do corrimão. Por exemplo, você atribui um material de madeira aos balaústres de um corrimão e um material de aço inoxidável ao corrimão e ao corrimão. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de guarda-corpo, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de guarda-corpo.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies do objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Machine Translated by Google

Materiais de trilhos e componentes de exibição

A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de corrimão.

Componente de guarda-corpo	Componente de material
Plano, Plano Triado, Plano Alto Detalhe	
Postagens	Linha de trabalho
Guarda-corpo	Linha de trabalho
Corrimão	Linha de trabalho
Trilho inferior	Linha de trabalho
Detalhe baixo do plano	
Postagens	Linha de trabalho
Guarda-corpo	Linha de trabalho
Corrimão	Linha de trabalho
Modelo, Modelo ByBlock, Modelo Mono cromado	
balaústre	Corpo 3D
Postagens	Corpo 3D
Guarda-corpo	Corpo 3D
Corrimão	Corpo 3D
Trilho inferior	Corpo 3D

Machine Translated by Google

Atribuir materiais a um estilo de corrimão

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de corrimão. O componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico do corrimão. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de corrimão, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de corrimão conforme descrito em Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão na página 2342.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você também possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, quaisquer alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

11 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição de um estilo de corrimão:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo do corrimão, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de corrimão na página 2339.

---

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando classificações para um estilo de corrimão

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de corrimão.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de área.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de corrimão atual.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de corrimão

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de corrimão. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de corrimão.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo do corrimão, digite a descrição em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK.

Adicionando perfis e blocos de corrimão personalizados a um corrimão Estilo

Você pode especificar blocos e perfis personalizados para adicionar ou substituir componentes de corrimão individuais. Você pode adicionar ou substituir postes, postes dinâmicos e balaústres podem ser adicionados ou substituídos, e você pode adicionar (mas não substituir) outros componentes de corrimão.

Ao adicionar um bloco e perfil personalizados, você pode especificar várias regras para posicionar e dimensionar o novo componente. Cada bloco ou perfil personalizado também é adicionado às propriedades de exibição para que você possa controlar sua camada, cor e tipo de linha. Certifique-se de que os objetos usados para criar os blocos personalizados sejam criados com suas propriedades designadas como ByBlock. Caso contrário, eles não podem ser controlados por meio das propriedades de exibição. Para obter mais informações sobre ByBlock, consulte “Controle as propriedades de cor e tipo de linha em blocos” na ajuda do AutoCAD.

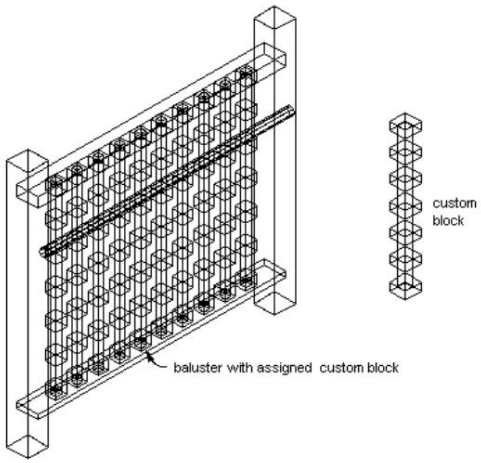
Depois de criar blocos e perfis personalizados, você pode anexá-los a estilos de guarda-corpo. Usando blocos e perfis personalizados, os estilos de corrimão podem fornecer um conjunto muito mais rico e flexível de gráficos de corrimão.

Adicionando um bloco personalizado a um estilo de corrimão

Use este procedimento para adicionar um bloco personalizado a um estilo de corrimão. O bloco pode substituir um componente de corrimão, como um balaústre, ou ser adicionado a um componente. Você anexa o bloco em representações de exibição, como Modelo, que mostram o corrimão em três dimensões.

Machine Translated by Google

Atribuir um bloco personalizado como um componente de balaústre a um corrimão



Você pode usar um bloco para substituir um componente na guia Componentes de um estilo de guarda-corpo no Gerenciador de estilo ou pode usar um bloco para representar componentes de guarda-corpo adicionais na exibição de guarda-corpos. Você adiciona um bloco aos componentes de exibição de um estilo; um componente que você substitui na guia Componentes já faz parte das propriedades de exibição.

1 Crie um bloco para representar o componente a ser adicionado ao corrimão.

Crie o bloco no mesmo plano do corrimão ao qual você o anexará. Certifique-se de que os objetos usados para criar os blocos personalizados sejam criados com suas propriedades designadas como ByBlock.
Caso contrário, eles não podem ser controlados por meio das propriedades de exibição.

2 Selecione um corrimão.

3 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo

menu suspenso ÿ Estilos de corrimão **4** .

Selecione o estilo que deseja editar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

OBSERVAÇÃO Você pode adicionar um bloco personalizado a um corrimão apenas em representações de exibição baseadas em modelo.

Machine Translated by Google

7 Se necessário, clique em .

8 Clique na guia Outros.

9 Em Exibição de bloco personalizado, clique em Adicionar.

10 Na caixa de diálogo Bloco personalizado, clique em Selecionar bloco.

11 Selecione o bloco a ser usado e clique em OK.

12 Especifique a escala do bloco personalizado:

Se você quiser…	**Então…**
use o bloco em seu tamanho desenhado	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.
dimensione o bloco personalizado para a largura, selecione Largura. do objeto ao qual está anexado	
dimensione o bloco personalizado para a profundidade, selecione Profundidade. do objeto ao qual está anexado	
dimensionar o bloco personalizado para o altura do objeto ao qual está ligado	selecione Altura.
bloquear a forma *XY* do objeto	selecione Taxa de bloqueio. Se o objeto for dimensionado em uma direção para caber em outra critério para Dimensionar para caber, todo o bloco personalizado é dimensionado igualmente.
adicione o bloco selecionado ao trilho ções entre os componentes selecionados ents	selecione Entre Comp. Baluster, Fixed Post e Dynamic Posts são as únicas seleções de componentes válidas.

13 Especifique a direção do Espelho In, se necessário: **Se você**

quiser…	**Então…**
crie um espelho do componente selecione Espelho X. na direção *X* , ao longo do comprimento do corrimão	
crie um espelho do componente selecione Espelho Y. na direção *Y* , ao longo da largura do corrimão	

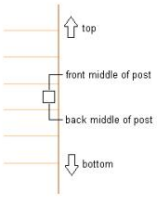
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
crie um espelho do componente na direção *Z*	selecione Espelho Z.

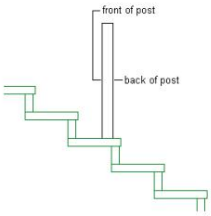
14 Especifique a localização do ponto de inserção em relação ao objeto:

Se você quiser…	Então…
especifique a localização do ponto de inserção *X*	selecione Esquerda, Centro ou Direita para X.
especifique a localização do ponto de inserção *Y*	selecione Front, Center ou Back para Y.
especificar a localização do ponto de inserção *Z*	selecione Inferior, Médio ou Superior para COM.

Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em um lance de escada na vista de planta, conforme mostrado na ilustração a seguir:



Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em uma escada na vista de elevação, conforme mostrado na ilustração a seguir:



15 Especifique o deslocamento de inserção para o componente em X, Y e *Z* instruções.

Machine Translated by Google

16 Especifique o tipo de componente de corrimão que o bloco representa:

Se você quiser…	Então…
representam balaústres com o bloco	selecione Balaústre para Componente.
representar postes fixos com o bloco	selecione Poste Fixo para Componente.
representar postagens dinâmicas com o bloco	selecione Postagem Dinâmica para Componente.
substitua o balaústre atual, poste fixo ou poste dinâmico pelo bloco	selecione Substituir.
represente um guarda-corpo com o bloco	selecione Guarda-corpo para Componente.
represente um corrimão com o bloco	selecione Corrimão para Componente.
representam um trilho inferior com o bloco	selecione Bottomrail para Componente.

Os dois grupos de componentes são mutuamente exclusivos, portanto, selecionar um objeto de uma coluna torna a outra indisponível. Você pode selecionar mais de um objeto em cada coluna para aplicar o bloco a cada componente selecionado. Por exemplo, você pode usar o mesmo bloco para postagens fixas e postagens dinâmicas.

17 Especifique onde o bloco é aplicado aos componentes:

Se você quiser…	Então…
aplique o bloco a todas as instâncias dos componentes selecionados	selecione Todos para Anexar a.
aplique o bloco à primeira instância do componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Primeiro para Anexar a.
aplique o bloco à última instância, do componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Último para Anexar a.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
aplicar o bloco a um número selecionado de componentes	selecione Seleção para Anexar a. O os componentes são numerados na ordem em que o corrimão foi desenhado, começando com 1.

18 Clique em OK duas vezes.

Depois de adicionar o bloco ao estilo, você pode especificar a camada, a cor e o tipo de linha do bloco. Para obter mais informações, consulte Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão na página 2342.

Adicionando um perfil personalizado a um estilo de corrimão

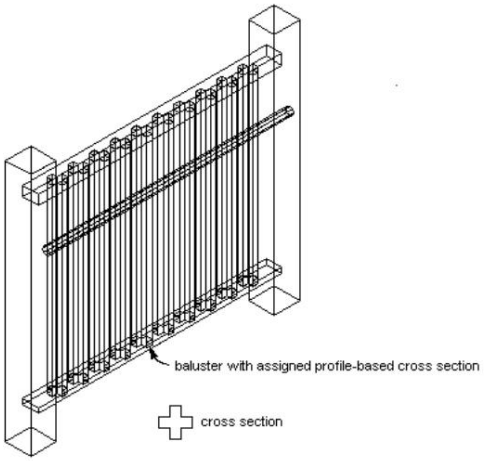
Use este procedimento para adicionar um perfil personalizado a um estilo de corrimão na representação de exibição da planta. Você pode substituir um ou mais componentes de corrimão por um perfil personalizado ou pode atribuir diferentes perfis personalizados a diferentes componentes de corrimão.

Você pode usar um perfil para substituir um componente na guia Componentes do estilo de guarda-corpo no Gerenciador de estilo ou pode usar um perfil para representar componentes de guarda-corpo adicionais na exibição de guarda-corpos. Você adiciona um perfil às propriedades de exibição de um estilo; um componente que você substitui na guia Componentes já faz parte das propriedades de exibição.

Para obter mais informações sobre como criar perfis para componentes de corrimão, consulte Criando um perfil para um componente de corrimão personalizado na página 2337.

Machine Translated by Google

Atribuindo um perfil a um balaústre em um corrimão



1 Crie um perfil para representar o componente a ser adicionado ao corrimão.
Crie o perfil no plano *XY* .

2 Selecione um corrimão.

3 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Estilos de corrimão .

4 Selecione o estilo que deseja editar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam
aparecer e selecione Substituição de estilo.

OBSERVAÇÃO Você pode adicionar um perfil personalizado a um corrimão apenas em representações de exibição baseadas em planta.

7 Se necessário, clique .
em **8** Clique na guia Outros.

9 Em Exibição de perfil personalizado, clique em Adicionar.

10 Na caixa de diálogo Perfil personalizado, clique em Selecionar perfil.

11 Selecione o perfil e clique em OK.

12 Especifique a escala do perfil personalizado: **Se**

desejar…	**Então…**
usar o perfil em seu tamanho desenhado	desmarque todas as opções em Dimensionar para caber.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensionar o perfil personalizado para a largura do objeto ao qual está anexado	selecione Largura.
dimensionar o perfil personalizado para a profundidade do objeto ao qual está anexado	selecione Profundidade.
dimensionar o perfil personalizado para a altura do objeto ao qual está anexado	selecione Altura.
bloquear a forma *XY* do objeto	selecione Taxa de bloqueio. Se o objeto for dimensionado em uma direção para caber em outra critério para Dimensionar para caber, todo o perfil personalizado é dimensionado igualmente.
adicione o perfil selecionado aos guarda-corpos entre o componente selecionado ents	selecione Entre Comp. Baluster, Fixed Post e Dynamic Posts são as únicas seleções de componentes válidas.

13 Especifique a direção do Espelho In, se necessário:

Se você quiser…	Então…
crie um espelho do componente ao longo do comprimento do corrimão	selecione Espelho X. na direção *X* ,
crie um espelho do componente ao longo da largura do corrimão	selecione Espelho Y. na direção *Y* ,

14 Especifique o ângulo para girar o componente na direção *Z* , se necessário.

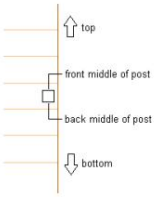
15 Especifique a localização do ponto de inserção em relação ao objeto:

Se você quiser…	Então…
especifique a localização do ponto de inserção *X*	selecione Esquerda, Centro ou Direita para X.

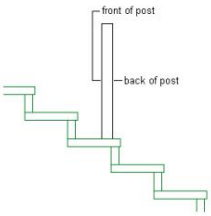
Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a localização do ponto de inserção *Y*	selecione Front, Center ou Back para Y.

Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em um lance de escada na vista de planta, conforme mostrado na ilustração a seguir:



Especifique a orientação do poste em relação às direções para cima e para baixo em uma escada na vista de elevação, conforme mostrado na ilustração a seguir:



16 Especifique o deslocamento de inserção para o componente em *X* e *Y* instruções.

17 Especifique o tipo de componente de corrimão que o perfil representa:

Se você quiser…	Então…
representam balaústres com o perfil selecionado	selecione Balaústre para Componente.
represente postes fixos com o select- select Poste Fixo para Componente. perfil ted	
representam postagens dinâmicas com o perfil selecionado	selecione Postagem Dinâmica para Compon ent.
substitua o balaústre atual, poste fixo ou poste dinâmico pelo perfil selecionado	selecione Substituir.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicione um guardrail ao pro-selecione Guardrail for Component. arquivo	
adicione um corrimão ao pro-selecione Handrail for Component. arquivo	
adicionar um trilho inferior ao selecionado perfil	selecione Bottomrail para Componente.

Os dois grupos de componentes são mutuamente exclusivos, portanto, selecionar um objeto de uma coluna torna a outra indisponível. Você pode selecionar mais de um objeto em cada coluna e aplicar o perfil a cada componente selecionado. Por exemplo, você pode usar o mesmo perfil para postagens fixas e postagens dinâmicas.

18 Especifique onde o perfil é aplicado aos componentes: **Se**

você deseja…	Então…
aplique o perfil a todas as instâncias de componentes selecionados	selecione Todos para Anexar a. os
aplique o perfil à primeira instância do componente selecionado, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Primeiro para Anexar a.
aplique o perfil à última instância, com base na direção em que o corrimão foi desenhado	selecione Último para Anexar a. do componente selecionado,
aplicar o perfil a um número selecionado de componentes	selecione Seleção para Anexar a. O os componentes são numerados na ordem em que o corrimão foi desenhado.

19 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Desativando um bloco personalizado ou perfil personalizado em um estilo de corrimão

Use este procedimento para desativar a exibição de todos os blocos ou perfis personalizados sem realmente removê-los do estilo de corrimão.

Você pode desativar seletivamente a visibilidade de blocos de exibição individuais na guia Camada/Cor/Tipo de linha. Esta é uma maneira de alternar entre blocos alternativos.
Para obter mais informações, consulte Especificando os componentes de exibição de um estilo de corrimão na página 2342.

1 Selecione um corrimão.

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Estilos de corrimão **3** .

Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

OBSERVAÇÃO Blocos personalizados são adicionados e desativados em representações de exibição baseadas em modelo; Perfis personalizados são adicionados e desativados em representações de exibição baseadas em plano.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Desative o componente personalizado:

Se você quiser…	Então…
desativar um bloqueio personalizado	clique em Desativar blocos personalizados.
desativar um perfil personalizado	clique em Desativar perfis personalizados.

9 Clique em OK.

Removendo um bloco personalizado de um estilo de corrimão

Use este procedimento para excluir componentes personalizados de um estilo de corrimão.

1 Selecione um corrimão.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Guarda-corpo ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Estilos de .
corrimão **3** Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

OBSERVAÇÃO Blocos personalizados são adicionados e removidos em representações de exibição baseadas em modelo; Perfis personalizados são adicionados e removidos em representações de exibição baseadas em plano.

---

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione o componente a ser removido e clique em Remover.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

telhados

29

Telhados são objetos AEC que modelam toda a superfície do telhado. Você pode criar telhados independentemente de outros objetos ou pode selecionar uma forma de polilinha e colocar um telhado nessa forma. Você também pode selecionar paredes fechadas e colocar um telhado nas paredes, alterar a inclinação de um telhado e editar suas arestas e faces.

telhados

Telhados são objetos AEC que você pode usar para modelar toda a superfície de um telhado de múltiplas faces. Você pode criar telhados independentemente de outros objetos ou pode colocar um telhado em uma forma definida por uma polilinha ou por um conjunto fechado de paredes. Depois de criar o telhado, você pode alterar suas dimensões gerais e inclinação, ou editar suas arestas e faces individualmente. Para maior flexibilidade na personalização de um telhado, você pode convertê-lo em uma coleção de lajes de telhado individuais.

lajes de telhado

Uma laje de telhado modela uma única face de um telhado. Os objetos de laje de telhado também diferem dos objetos de telhado porque cada laje de telhado é uma entidade separada sem conexão direta com outras entidades. Ao usar várias lajes de telhado para modelar uma superfície de telhado inteira, você tem mais flexibilidade na edição do telhado, mas a topologia combinada (geometria 3D) do telhado não é calculada automaticamente. Por esse motivo, é recomendável que, ao projetar telhados complexos, você comece com um objeto de telhado.
Então, quando o projeto estiver substancialmente completo, mas você precisar de mais flexibilidade para personalizar bordas e outros detalhes, poderá converter o telhado em lajes de telhado individuais. Para obter informações sobre como criar e editar lajes de telhado, consulte Lajes e lajes de telhado na página 2379.

Embora as lajes do telhado não interajam dinamicamente umas com as outras, elas permitem um controle significativo sobre a geometria do telhado. Por exemplo, você pode recortar lajes de telhado individualmente, estendê-las e esquadrá-las com outras lajes de telhado. Você também pode cortar furos em lajes de telhado, adicionar ou subtrair elementos de massa e aplicar fáscias detalhadas

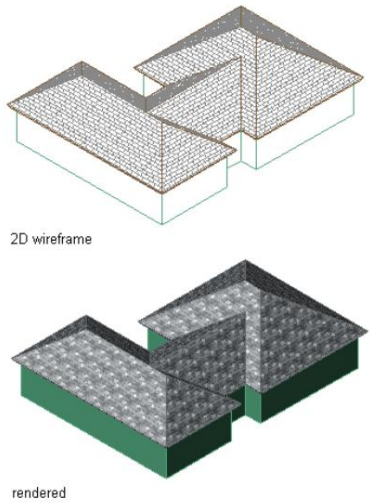
Machine Translated by Google

e intradorso em qualquer aresta em qualquer ângulo e orientação. Como as lajes de telhado são baseadas em estilo, você pode aplicar alterações de projeto globalmente.

Materiais em Telhados

Você pode atribuir materiais a um telhado. Os materiais são exibidos em visualizações de estrutura de arame e sombreamento de trabalho ou quando renderizados. Os materiais têm configurações específicas para os componentes físicos de um telhado, como laje. Para obter mais informações, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

Visualização de telhados em wireframe 2D e vistas renderizadas



O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Esses materiais contêm configurações para componentes do telhado. Você pode usar os materiais predefinidos como estão ou modificá-los para seus projetos. Você também pode criar seus próprios materiais. Os estilos de objeto fornecidos com o software possuem materiais apropriados já atribuídos a eles. Para obter mais informações, consulte Materiais de laje/telhado e componentes de exibição na página 2471 e Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

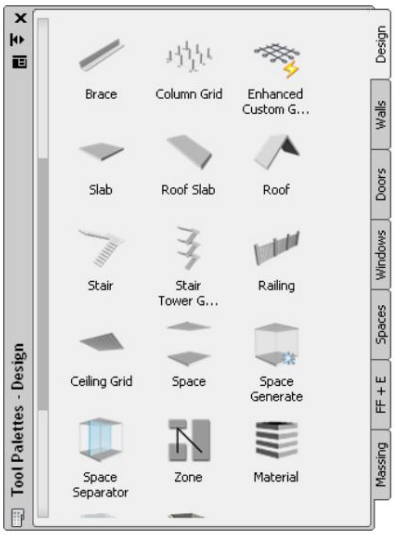
Usando ferramentas de telhado para criar telhados

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem posicionar telhados rapidamente, selecionando uma ferramenta de telhado com um estilo de telhado específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você pode criar telhados com um único

Machine Translated by Google

ou inclinações duplas e telhados de duas águas. Você também pode usar ferramentas de telhado para criar novos telhados aplicando as propriedades da ferramenta a polilinhas e paredes existentes.

Paleta de ferramentas contendo ferramenta de telhado



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de telhado que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de telhado que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de telhado com propriedades personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

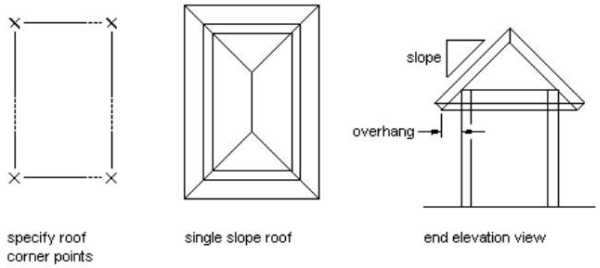
Criando um telhado inclinado

Use este procedimento para adicionar um telhado inclinado que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de telhado selecionada. Você pode criar uma única inclinação ou um objeto de telhado de inclinação dupla. Para especificar as configurações ao adicionar um telhado, consulte Criando um telhado inclinado com configurações especificadas pelo usuário na página 2362.

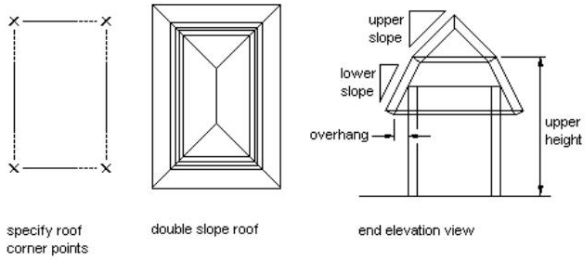
OBSERVAÇÃO Para adicionar inclinações adicionais a uma face de telhado, clique com o botão direito em um objeto de telhado e clique em Editar arestas/faces.

Machine Translated by Google

Criando um telhado de inclinação única



Criando um telhado de inclinação dupla



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar e selecione a ferramenta.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Slab menu suspenso ÿ Roof .

2 Na paleta Propriedades, selecione Inclinação simples ou Inclinação dupla para Forma.

DICA Depois de especificar a configuração desejada, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

3 Na área de desenho, especifique pontos para os cantos do telhado.

4 Quando terminar de especificar os pontos, pressione *ENTER*.

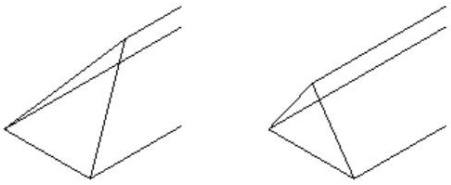
Criando um telhado de duas águas

Use este procedimento para adicionar um telhado de duas águas que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de telhado selecionada. Você pode criar um único telhado inclinado e definir cada borda como empena conforme necessário. Você pode especificar uma inclinação para as extremidades da empena para criar um quadril.

Machine Translated by Google

Para especificar as configurações ao adicionar um telhado, consulte Criando um telhado de duas águas com configurações especificadas pelo usuário na página 2363.

Vendo uma extremidade do telhado de duas águas



OBSERVAÇÃO Você pode criar uma empena em um telhado existente segurando qualquer ponto da linha de cumeeira e esticando-o além da borda do telhado.

---

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar e selecione a ferramenta.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Slab menu suspenso ÿ Roof .

2 Na paleta Propriedades, selecione Inclinação única para Forma.

3 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto para a primeira aresta do telhado.

4 Especifique o segundo ponto para completar a primeira aresta do telhado inclinado.

5 Na paleta Propriedades, selecione Empena para Forma.

6 Na área de desenho, especifique o próximo ponto para criar um telhado de duas águas borda.

7 Selecione Inclinação única para Forma.

8 Especifique o próximo ponto para criar uma aresta de telhado inclinado.

9 Selecione Inclinação da empena para Forma.

10 Especifique pontos adicionais conforme necessário para definir o telhado e pressione *DIGITAR*.

Para criar um telhado de duas águas recortado, primeiro você precisa converter o telhado de duas águas em lajes de telhado. Para obter mais informações, consulte Criando uma laje de telhado a partir de um telhado na página 2392 e Criando um telhado de duas águas recortado na página 2458.

Machine Translated by Google

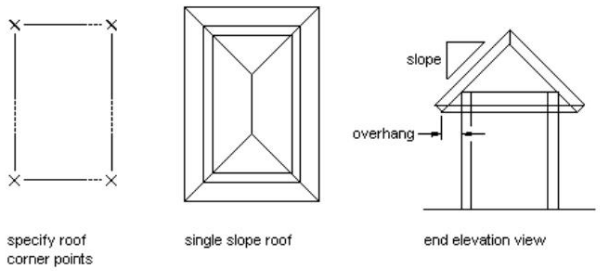
Criando Dormers

Para adicionar uma mansarda a um telhado, você deve primeiro converter o telhado em lajes de telhado e, em seguida, criar lajes de telhado adicionais, paredes e todas as outras partes da mansarda. Para obter mais informações, consulte Criando uma laje de telhado a partir de um telhado na página 2392 e Criando uma mansarda em uma laje de telhado na página 2459.

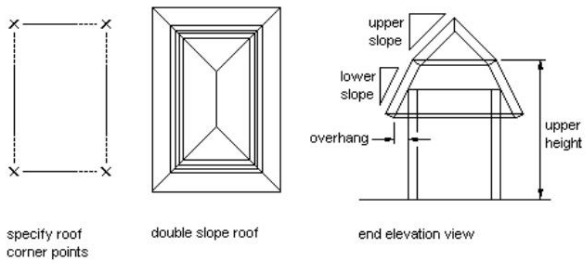
Criando um telhado inclinado com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar um telhado inclinado com as configurações que você especificar. Você pode criar uma única inclinação ou um objeto de telhado de inclinação dupla.

Criando um telhado de inclinação única



Criando um telhado de inclinação dupla



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar e selecione a ferramenta.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Slab menu suspenso ÿ Roof .

2 Na paleta Properties, expanda Basic e expanda Next Edge.

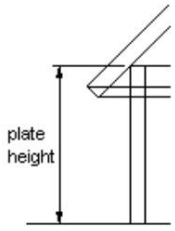
3 Selecione Inclinação simples ou Inclinação dupla para Forma.

4 Digite um valor para Saliência.

Machine Translated by Google

5 Expanda Inclinação Inferior e insira valores para Altura da Placa, Elevação e Declive.

A altura da placa é a altura da superfície inferior do telhado em sua borda mais baixa (onde começa a saliência). Geralmente, é a altura da placa superior da parede sobre a qual o telhado fica.



6 Para um telhado de inclinação dupla, expanda Inclinação superior e insira valores para Altura superior, Elevação e Inclinação.

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

7 Na área de desenho, especifique pontos para os cantos do telhado.

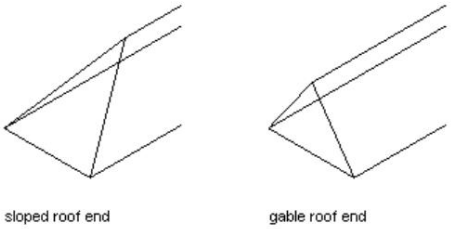
8 Quando terminar de especificar os pontos, pressione *ENTER*.

Criando um telhado de duas águas com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar um telhado de duas águas com as configurações que você especificar. Você cria um único telhado inclinado e define cada borda como empena conforme necessário. Você pode especificar uma inclinação para as extremidades da empena para criar um quadril.

DICA Você pode criar uma empena em um telhado existente arrastando uma alça de linha de cumeeira para a aresta do telhado ou além, como mostrado.

Vendo uma extremidade do telhado de duas águas



Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar e selecione a ferramenta.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Slab menu suspenso ÿ Roof .

2 Na paleta Properties, expanda Basic e expanda Next Edge.

3 Selecione Inclinação única para Forma.

DICA Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

4 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto para a primeira aresta do telhado.

5 Especifique o segundo ponto para completar a primeira aresta do telhado inclinado.

6 Na paleta Propriedades, selecione Empena para Forma.

7 Na área de desenho, especifique o próximo ponto para criar um telhado de duas águas borda.

8 Selecione Inclinação única para Forma.

9 Especifique o próximo ponto para criar uma aresta de telhado inclinado.

10 Selecione Inclinação da empena para Forma.

11 Especifique pontos adicionais conforme necessário para definir o telhado e pressione *DIGITAR.*

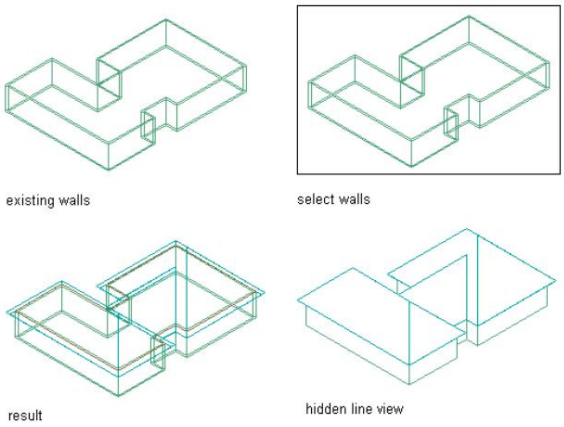
Criando um telhado a partir de paredes

Use este procedimento para criar um telhado baseado em um conjunto fechado de paredes selecionado e que tenha as propriedades da ferramenta de telhado selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar o telhado. O telhado toma sua altura de placa a partir do topo de cada segmento de parede.

NOTA Se as suas paredes não forem devidamente limpas, a conversão do telhado é imprevisível.
Para obter mais informações, consulte Definições de grupo de limpeza na página 1337.

Machine Translated by Google

Criando um telhado de paredes



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de telhado e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linhas de trabalho e paredes.

3 Selecione as paredes a serem convertidas e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Se as paredes selecionadas não estiverem fechadas, um telhado será adicionado ao topo de cada segmento de parede.

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter a parede ou digite **y** (Sim) para apagá-la.

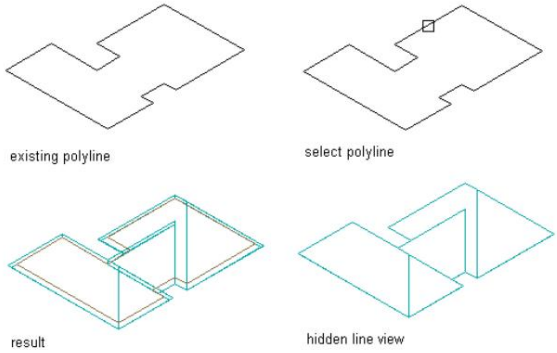
5 Edite as propriedades do telhado na paleta Propriedades, se necessário.

Criando um telhado a partir de polilinhas

Use este procedimento para criar um telhado baseado em uma polilinha bidimensional (2D) e que tenha as propriedades da ferramenta de telhado selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar o telhado.

Machine Translated by Google

Criando um telhado a partir de uma polilinha



1 Desenhe uma polilinha 2D fechada na forma do telhado pretendido, no local onde deseja colocar o telhado.

2 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de telhado que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

3 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de telhado e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linhas de trabalho e paredes.

4 Selecione a polilinha a ser convertida e pressione *ENTER.*

5 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

6 Edite as propriedades do telhado na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma ferramenta de telhado

Use este procedimento para criar uma ferramenta de telhado e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de telhado se estiver colocando vários telhados com as mesmas propriedades.

Por exemplo, você está criando um prédio de escritórios com telhado de várias pontas.
Embora todo o telhado seja de inclinação única, cada pico tem uma inclinação diferente. Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de telhado para cada inclinação e selecionar a ferramenta apropriada para colocar os telhados com a inclinação correta em cada área do edifício.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta de um telhado no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição do telhado criado a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Especifique as configurações do

telhado: **Se você quiser…**	**Então…**
alterar o valor da espessura	expanda Dimensões e insira um valor para Espessura.
mudar o tipo de aresta	expanda Dimensions e selecione uma nova configuração para Edge cut.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mudar a forma do telhado	expanda Next Edge e selecione uma nova configuração para Shape.
adicione ou remova a saliência ou altere o valor da saliência	expanda Next Edge e insira um valor para Overhang.
alterar a altura da placa	expanda Lower Slope e insira um valor para Plate Height.
alterar a altura superior para um telhado de inclinação dupla	expanda Inclinação superior e insira um valor para Altura superior.
alterar o ângulo de elevação ou inclinação para cada inclinação	expanda Inclinação inferior ou Inclinação superior para um telhado de inclinação dupla e insira um valor para Elevação ou Inclinação.

10 Clique em OK.

Editando Telhados

Depois de colocar telhados, você pode editar quaisquer características do telhado que você especificou quando desenhou o telhado. Você pode alterar a geometria básica de um telhado, aplicar uma forma de telhado diferente e alterar as condições de borda ou saliência do telhado.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar telhados:

ÿ Edite telhados diretamente usando alças para cotas e outras características físicas.

ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

ÿ Altere as configurações do telhado na paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

ÿ Selecione os comandos de edição no menu de contexto para um telhado selecionado.

Usando alças para editar telhados

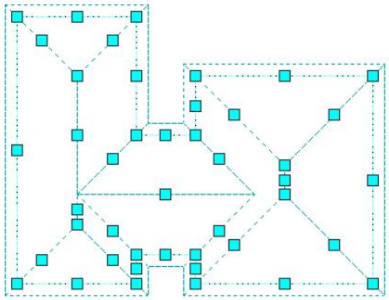
Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças de telhado para editar telhados.

Editando as Dimensões do Telhado

1 Selecione o telhado.

2 Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

Apertos de teto



3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez ou insira um valor.

Aplicando as propriedades da ferramenta a um telhado existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de telhado a um ou mais telhados existentes. As propriedades incluem todas as configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de telhado e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Telhado.

3 Selecione o telhado e pressione *ENTER*.

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades do telhado na paleta Propriedades, se necessário.

Mudando as dimensões de um telhado

Use este procedimento para alterar as dimensões de um telhado, incluindo a altura da placa, a altura superior para um telhado de inclinação dupla (gambrel), a inclinação e a profundidade da saliência. Você também pode alterar a espessura das lajes do telhado e o tipo de borda do telhado.

OBSERVAÇÃO Você pode criar uma extremidade de empena em um telhado segurando qualquer ponto de linha de cumeeira e esticando-o além da borda do telhado.

1 Selecione o telhado.

2 Na paleta Propriedades, especifique as configurações do telhado:

Se você quiser…	**Então…**
alterar o valor da espessura	em Dimensões, insira um valor para Espessura.
mudar o tipo de aresta	em Dimensões, selecione uma nova configuração para Corte de borda.
alterar o número de inclinações	em Dimensões, selecione uma nova configuração para Forma.
adicione ou remova a saliência ou altere o valor da saliência	em Dimensões, insira um valor para Saliência.
alterar a altura da placa	em Lower Slope, insira um valor para Plate Height.
alterar a altura superior para um telhado de inclinação dupla	em Inclinação superior, insira um valor para Altura superior.
alterar o ângulo de elevação ou inclinação para cada inclinação	em Inclinação inferior ou Inclinação superior para um telhado de inclinação dupla, insira um valor para Elevação ou Inclinação.

Machine Translated by Google

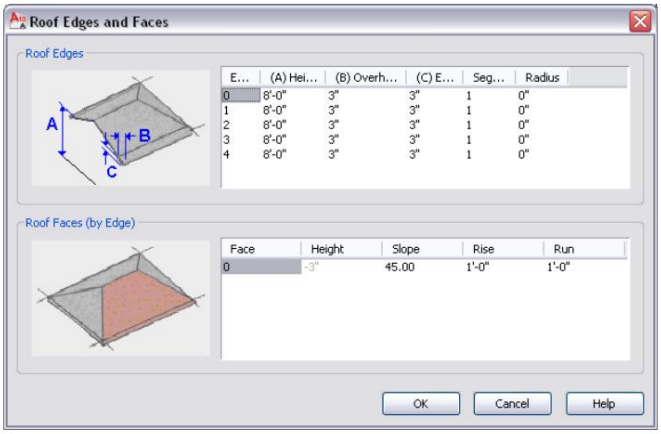
Mudando as arestas e faces de um telhado

Use este procedimento para editar as arestas e faces de um telhado. Você pode editar:

ÿ a altura e saliência de arestas individuais

ÿ o número de segmentos e o raio para segmentos curvos

ÿ a altura e a inclinação das faces individuais do telhado



1 Selecione o telhado que deseja alterar.

2 Clique na guia Telhado ÿ painel Modificar ÿ Editar arestas .

3 Selecione as arestas do telhado que deseja alterar e pressione *ENTER*.

À medida que você seleciona arestas, elas são numeradas consecutivamente, começando com zero, para exibição na caixa de diálogo.

4 Especifique novos valores para cada aresta do

telhado: **Se desejar…**	**Então…**
alterar a altura de uma borda do telhado	selecione Altura para a aresta do telhado e insira o valor da altura.
alterar a saliência de uma borda do telhado	selecione Saliência para a aresta do telhado e insira o valor da saliência.
alterar o número de segmentos em um telhado curvo para uma borda de telhado	selecione Segmentos para a aresta do telhado e insira o número de segmentos.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o raio da aresta curva do telhado	selecione Raio para a aresta do telhado e insira o raio.

5 Especifique novas dimensões para as faces do telhado das arestas selecionadas:

Se você quiser…	Então…
alterar a altura de uma face do telhado	selecione Altura para a face do telhado e insira o valor da altura.
alterar a inclinação de uma face do telhado	selecione Inclinação para a face do telhado e insira o valor da inclinação.
adicionar uma face à aresta selecionada	clique no espaço em branco abaixo do último número na coluna Face e insira valores para Altura e Inclinação.
remover uma face do telhado	selecione o número da coluna Face e pressione *DELETE*.

6 Clique em OK.

Convertendo um telhado em lajes de telhado

Use este procedimento para converter um telhado em uma ou mais lajes, cada uma modelando uma face separada do telhado. Os objetos de laje de telhado diferem dos objetos de telhado porque cada laje de telhado é uma entidade separada, definida por seu perímetro, condições de borda e estilo. Isso lhe dá mais flexibilidade no controle da geometria do telhado e suas bordas. Além disso, como as lajes de telhado são baseadas em estilo, você pode aplicar alterações de projeto globalmente.

Para obter mais informações sobre como trabalhar com lajes de telhado, consulte Lajes e lajes de telhado na página 2379.

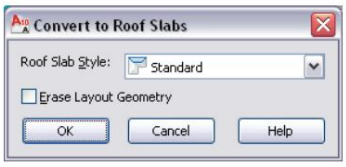
1 Selecione o telhado que deseja converter.

2 Clique na guia Telhado ÿ painel Modificar ÿ Converter .

A planilha Converter em lajes de telhado exibe os estilos de laje de telhado que existem em seu desenho atual.

Machine Translated by Google

Planilha Converter em Lajes de Telhado



3 Selecione um estilo de laje de telhado.

4 Selecione Erase Layout Geometry para apagar o telhado e clique em OK.

5 Selecione lajes de telhado individuais e edite-as conforme necessário.

Especificando o material de um telhado

Use este procedimento para selecionar um material diferente para os componentes de um telhado individual.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição do componente do telhado, você pode alterar as propriedades do componente de exibição conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um telhado na página 2374.

---

1 Selecione o telhado que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações,

e clique .

3 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.

4 Clique na guia Materiais.

5 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar um novo e atribuí-lo a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas se aplicam a todos os objetos atribuídos ao material.

---

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando as propriedades de exibição de um telhado

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição de um telhado individual:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de um componente de exibição de telhado, você pode alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando o material de um telhado na página 2373.

---

1 Selecione o telhado que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

---

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição na qual deseja exibir as alterações e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Especificando a hachura de um telhado

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um telhado individual. A hachura é exibida apenas na representação de exibição da seção.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de hachura de um componente de exibição de telhado, você pode alterar a hachura do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando o material de um telhado na página 2373.

1 Selecione o telhado que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição da seção e selecione Substituição de estilo.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Hachuras.

6 Selecione o componente de exibição e clique na configuração de Padrão.

7 Selecione a hachura para o componente de exibição:

Se você quiser…	**Então…**
especifique um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
especificar um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta que contém o arquivo padrão personalizado.
especificar hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
especificar hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para o tipo e selecione Hachura dupla.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

8 Clique em OK.

9 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

10 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

11 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
oriente a hachura para a laje do telhado, selecione Objeto. independentemente da rotação da laje de cobertura	
oriente a hachura para o sistema de coordenadas mundial	selecione Global.

12 Clique em Deslocamento X e Deslocamento Y e insira os valores de deslocamento.

13 Clique em OK duas vezes.

Alterar a localização de um telhado

Use este procedimento para realocar um telhado alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. O telhado também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior do telhado são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do telhado alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o telhado em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre WCS e UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na ajuda do AutoCAD.

1 Selecione o telhado que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

Machine Translated by Google

4 Especifique a localização do telhado:

Se você quiser…	**Então…**
mudar o telhado	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o telhado no plano *XY*	faça a normal do telhado paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o telhado no plano *YZ*	faça a normal do telhado paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o telhado no plano *XZ*	faça a normal do telhado paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira 0 para X e Z.
mudar a rotação do telhado	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um telhado

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um telhado. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um telhado.

1 Selecione o telhado ao qual deseja anexar as informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Lajes e lajes de cobertura 30

No AutoCAD Architecture, um objeto de laje é um corpo tridimensional (3D) delimitado por um polígono plano (perímetro) de qualquer forma e possui várias arestas. Uma laje é definida por seu perímetro, condições de borda e estilo. Você pode usar lajes para desenhar pisos e outros componentes do modelo de construção que requerem uma superfície plana e condições de borda.

As lajes de cobertura são semelhantes às lajes em muitos aspectos, mas são baseadas em estilos distintos de laje de cobertura. Ao modelar um telhado, você pode converter faces individuais do telhado em lajes de telhado, o que lhe dá mais flexibilidade na modelagem de detalhes da geometria do telhado.

Visão geral de lajes e lajes de cobertura

Lajes e lajes de telhado são objetos do AutoCAD Architecture que você usa para modelar pisos, faces de telhado e outras superfícies planas onde as condições de borda precisam ser especificadas. A laje ou objeto de laje de telhado é um corpo tridimensional (3D) delimitado por um polígono planar (perímetro) de qualquer forma e possui várias arestas. O objeto é definido por seu perímetro, condições de borda e estilo. Embora compartilhem muitas das mesmas propriedades, lajes e lajes de telhado representam categorias de estilo e tipos de ferramentas separados. Por exemplo, você não pode aplicar as propriedades de uma ferramenta de laje a um objeto de laje de telhado existente.

lajes de telhado

Uma laje de telhado modela uma única face de um telhado. Os objetos de laje de telhado também diferem dos objetos de telhado porque cada laje de telhado é uma entidade separada sem conexão direta com outras entidades. Ao usar várias lajes de telhado para modelar uma superfície de telhado inteira, você tem mais flexibilidade na edição do telhado, mas a topologia combinada (geometria 3D) do telhado não é calculada automaticamente. Por esse motivo, é recomendável que, ao projetar telhados complexos, você comece com um objeto de telhado.
Então, quando o projeto estiver substancialmente completo, mas você precisar de mais flexibilidade para personalizar bordas e outros detalhes, poderá converter o telhado em lajes de telhado individuais.

Machine Translated by Google

Embora as lajes do telhado não interajam dinamicamente umas com as outras, elas permitem um controle significativo sobre a geometria do telhado. Por exemplo, você pode recortar lajes de telhado individualmente, estendê-las e esquadrá-las com outras lajes de telhado. Você também pode fazer furos em lajes de telhado, adicionar ou subtrair elementos de massa e aplicar perfis detalhados de fáscia e intradorso a qualquer aresta em qualquer ângulo e orientação.

Assim como as lajes, as lajes de telhado são baseadas em estilo, portanto, você pode aplicar alterações de projeto globalmente.

Métodos de Criação de Lajes/Lajes de Telhado

Usando ferramentas de laje e laje de telhado, você pode criar lajes e lajes de telhado independentemente, ou pode criá-las a partir de objetos existentes, como paredes e polilinhas. Lajes e lajes de telhado criadas a partir de outros objetos não mantêm um vínculo com o objeto original.

Os telhados inclinados são geralmente projetados especificando uma linha de placa e um ângulo de inclinação. As lajes de telhado são projetadas para que você possa usar a mesma abordagem ao dispô-las. Para adicionar uma laje de telhado, basta especificar dois pontos e um ângulo.

Se você tiver um telhado projetado tradicionalmente criado a partir de um plano bidimensional (2D) mostrando linhas de cumeeira, quadril e vale, você pode traçar esse plano com lajes de telhado, especificando a altura e a inclinação desejadas. A partir desses valores e dos pontos especificados, o software cria o modelo tridimensional (3D) correto.

Corpos de laje/laje de telhado

O corpo de uma laje ou laje de cobertura é uma extrusão perpendicular ao plano do perímetro e é definido pela seguinte geometria:

- O perímetro de uma laje ou laje de cobertura é um polígono plano definido por *X,Y,Z* coordenadas de seus vértices.
- Uma laje ou laje de telhado tem 3 ou mais vértices, com a capacidade de adicionar ou remover vértices. Cada par de vértices define uma aresta.
- A espessura de uma laje ou extrusão de laje de telhado é especificada no estilo do objeto (quando tem uma espessura fixa) ou para o objeto individual.
- A posição da parte inferior da laje ou da laje de telhado, em relação ao seu plano de perímetro, é controlada pelo valor de deslocamento da espessura no estilo.
- A linha de base de uma laje ou laje de telhado é definida pelos dois primeiros pontos selecionados ao definir os vértices.
- O ponto de inserção da laje ou laje de telhado, por padrão, é o primeiro ponto na linha de base. Você pode deslocar a linha de base horizontal ou verticalmente do ponto de inserção para permitir um alinhamento preciso com paredes ou elementos estruturais.

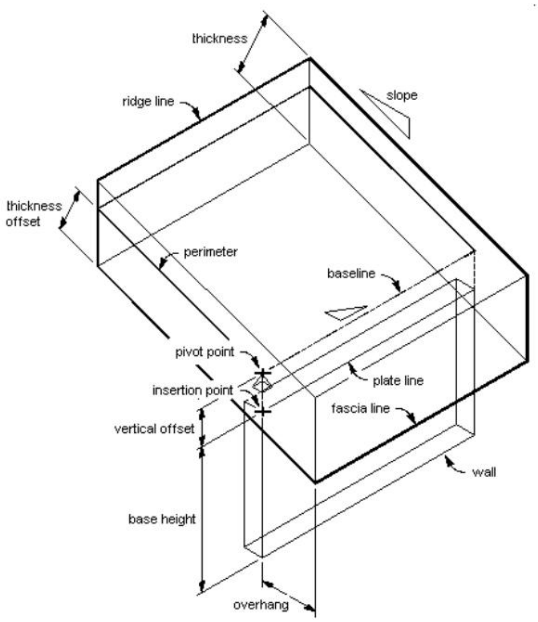
Machine Translated by Google

ÿ Uma laje ou laje de telhado tem uma inclinação (inclinação), que você pode especificar como um ângulo ou como uma relação entre altura e lance. Se você alterar a inclinação, a laje ou laje do telhado gira em torno do ponto de pivô da inclinação.

ÿ O ponto de pivô é inicialmente o primeiro vértice da linha de base, mas você pode mova-o para qualquer outro ponto, dentro ou fora da laje ou laje de telhado. Um pequeno marcador em forma de pirâmide representa o ponto de pivô.

ÿ Uma linha imaginária que passa por uma laje ou laje de telhado na linha do perímetro (na seção) é chamada de inclinação. A linha de inclinação alinha a laje ou laje de cobertura com a altura da base da parede. A linha de inclinação é a posição da linha de base da laje ou laje do telhado em relação à sua face inferior. O valor inserido para o deslocamento da espessura no estilo de laje ou laje de telhado determina a distância entre a laje ou a linha de base da laje de telhado e a face inferior da laje ou laje do telhado.

Geometria de uma laje de cobertura



Machine Translated by Google

Bordas da laje/telhado

Os seguintes parâmetros definem uma laje ou borda de laje de telhado:

ÿ orientação de corte de borda (prumo ou quadrado)

ÿ ângulo (relativo à orientação)

ÿ estilo de borda (fascia e intradorso)

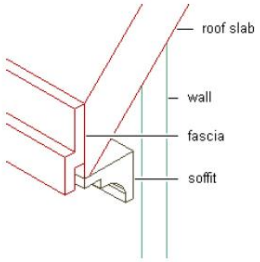
ÿ saliência (define o ponto em que a fáscia começa)

Você aplica uma borda e um intradorso a lajes ou arestas de lajes de telhado com estilos que definem as condições das arestas

ÿ A testeira é definida por um perfil, com seu ponto de inserção localizado no topo da laje ou borda da laje de cobertura. O eixo *Y* local da polilinha do perfil se alinha com a laje ou o ângulo de borda da laje do telhado.

ÿ O intradorso também é definido por um perfil, com seu ponto de inserção posicionado nos deslocamentos *X* e *Y* do ponto de inserção da borda.

Laje de cobertura com painéis e componentes de intradorso



Controle de borda

Você pode customizar cada laje ou borda de laje individualmente, aplicando estilos e fazendo outros ajustes conforme a necessidade do seu projeto. Um estilo de borda de laje ou laje de telhado define o projeto de borda e borda de perfis que você cria para esses componentes. Você pode especificar se o estilo usa uma borda, um intradorso, ambos ou nenhum. Você também especifica como a fachada e o intradorso são posicionados em relação à laje ou laje do telhado.

Estilos de laje e laje de telhado

Lajes e lajes de telhado têm suas próprias categorias de estilo distintas nas quais estilos individuais especificam as propriedades padrão para tipos específicos de lajes ou lajes de telhado.

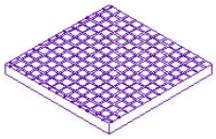
Machine Translated by Google

Essas propriedades incluem dimensões, estilos de borda para borda e intradorso e propriedades de entidade para camada, cor e tipo de linha. Os estilos de laje e laje de telhado permitem que você use um estilo de aresta diferente para cada aresta.

Materiais em Lajes e Lajes de Cobertura

Você pode atribuir materiais a uma laje ou laje de telhado. Por exemplo, uma laje de piso pode ser atribuída a um material representando ladrilhos com bordas de concreto. Esses materiais são exibidos em wireframe ou visualizações renderizadas. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de lajes ou lajes de cobertura, como o corpo, a fachada e o intradorso.

Aparência da laje em diferentes vistas



2D wireframe

rendered

O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Esses materiais contêm configurações para lajes ou lajes de telhado que você pode usar conforme fornecido ou modificar para projetos especiais. Você também pode criar materiais do zero. Se você criar um material para usar apenas para lajes, nomeie-o de acordo; por exemplo, Laje—Telha Cerâmica ou Borda da Laje—Concreto. Isso ajudará na organização de suas definições de material. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

Ferramentas de edição

Além do controle fornecido pelos estilos de laje ou laje de telhado e estilos de borda, o AutoCAD Architecture inclui uma variedade de ferramentas que permitem editar lajes e lajes de telhado para atender a condições exclusivas. Por exemplo, você pode adicionar furos a lajes para estruturas como chaminés e tubos de ventilação. Você também pode usar lajes de telhado para criar águas-furtadas. Para obter uma descrição das ferramentas disponíveis, consulte Edição de lajes e lajes de telhado na página 2400.

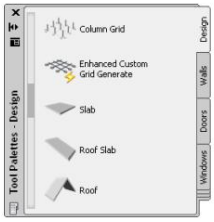
Machine Translated by Google

Usando ferramentas para criar lajes e lajes de telhado

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque rapidamente lajes ou lajes de telhado selecionando uma ferramenta com uma laje específica ou estilo de laje de telhado e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com todas as suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar ferramentas de laje ou laje de telhado para criar novas lajes ou lajes de telhado aplicando as propriedades da ferramenta a linhas, paredes e espaços existentes.

A paleta de ferramentas Design contém amostras de laje e ferramentas de laje de telhado que você pode usar e personalizar conforme necessário. As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de laje ou laje de telhado com estilos e propriedades personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de laje e laje de telhado



As ferramentas de laje e laje de telhado também estão incluídas no catálogo de ferramentas de estoque fornecido com o navegador de conteúdo. Para obter informações sobre como usar o Navegador de conteúdo, consulte Visão geral do Navegador de conteúdo na página 137.

Criando uma laje ou uma laje de telhado

Use este procedimento para adicionar uma nova laje ou laje de telhado que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de laje ou laje de telhado selecionada. Para especificar suas próprias configurações ao adicionar uma laje ou laje de telhado, consulte Criando uma laje/laje de telhado com configurações especificadas pelo usuário na página 2386.

Você adiciona a laje ou laje de telhado especificando pontos para definir seu perímetro da seguinte forma:

ÿ O primeiro ponto determina o ponto de inserção da laje ou laje de cobertura e o início da linha de base. Este ponto também localiza o ponto de pivô padrão da laje ou laje do telhado.

ÿ O segundo ponto determina o ponto final da linha de base.

ÿ Os pontos subseqüentes estabelecem os vértices do perímetro.

Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas Design e selecione a ferramenta Laje ou Telhado
Ferramenta de laje.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Lista suspensa de laje ÿ laje de telhado , ou guia Home ÿ painel Build ÿ Roof Lista suspensa de laje ÿ Laje .

2 Especifique o ponto inicial da laje ou laje do telhado.

3 Especifique um segundo ponto para definir a primeira aresta (linha de base) do laje.

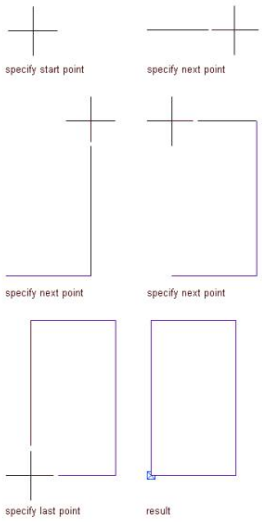
4 Especifique mais pontos para finalizar a definição do perímetro: **Se você**

deseja...	**Então...**
feche o perímetro desenhando duas arestas que se encontram em um ângulo reto	especifique um ponto na direção em que o perímetro deve fechar; então digite *o* (para Ortho). A borda é estendida até encontrar outra aresta perpendicular à primeira aresta.
feche o perímetro adicionando uma borda do ponto anterior ao ponto inicial da linha de base	insira **c** (para Fechar).

5 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Desenhar uma laje



Criando uma laje/laje de telhado com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar uma laje ou laje de telhado com as configurações que você especificar.

1 Abra a paleta de ferramentas Design e selecione a ferramenta Laje ou Telhado
Ferramenta de laje.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

OBSERVAÇÃO Você também pode acessar as ferramentas Laje e Laje de telhado no menu Construir painel na guia Início da faixa de opções.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

3 Em Estilo, selecione um estilo de laje ou laje de telhado.

4 Especifique um valor para Bound Spaces: **Se**

você deseja…	**Então…**
permitir que a laje ou laje de telhado seja usado como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Sim.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
evitar que a laje ou laje de telhado seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use as configurações de delimitação da seleção	Por estilo. laje ou estilo de laje de telhado

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

5 Selecione Projetado ou Direto para Modo.

Se você selecionar Projected, as coordenadas X,Y do primeiro ponto especificado serão projetadas para um valor Z da altura da base atual. Isso estabelece o ponto de inserção. O segundo ponto estabelece a linha de base. Todos os pontos subsequentes são projetados em um plano estabelecido pela linha de base e pelo ângulo de inclinação especificado. Este modo é fornecido para arquitetos que desejam dispor uma laje ou laje de telhado traçando sobre um desenho de planta.

Se você selecionar Direto, os pontos especificados se tornarão os vértices do perímetro da laje.

6 Expandir Dimensões.

7 Insira um valor para Espessura.

8 Insira um valor para a distância de deslocamento vertical da inserção ponto para Deslocamento Vertical.

9 Insira um valor para a distância de deslocamento horizontal da inserção ponto para Deslocamento Horizontal.

10 Selecione a justificação:

Se você deseja alinhar o …	Então, para Justificar,…
topo da laje ou laje de cobertura com o	select Top. primeiro ponto especificado
centro da laje ou laje de telhado com o primeiro ponto especificado	selecione Centro.
inferior da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	selecione Inferior.

Machine Translated by Google

Se você deseja alinhar o …	Então, para Justificar,…
inclinação da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	selecione Linha de inclinação.

NOTA Esta justificação é utilizada apenas para inserir uma laje ou laje de cobertura e não é mantida como parâmetro do objeto inserido. A justificação destina-se principalmente ao modo direto.

A linha de inclinação é a posição da linha de base da laje ou laje do telhado em relação à sua face inferior. O deslocamento da espessura no estilo determina a distância entre a linha de base e a face inferior.

11 Insira um valor para a altura do ponto de inserção da laje ou laje do telhado para Altura Base.

Isso está disponível somente quando você seleciona o modo Projetado.

12 Selecione uma direção ou defina como a laje ou laje de telhado é desenhada em relação à linha de base.

13 Insira um valor para a profundidade da saliência para Saliência.

14 Selecione um estilo para aresta Perimeter.

15 Se você selecionou o modo Projetado, expanda Inclinação e insira valores para Elevação, Trajeto ou Ângulo para definir a inclinação da laje ou laje do telhado.

16 Especifique o ponto inicial da laje ou laje do telhado.

O ponto inicial é o ponto de inserção e o início da linha de base.
O ponto inicial também determina a localização do ponto de pivô padrão para a laje ou laje do telhado.

17 Especifique um segundo ponto para definir a primeira aresta (linha de base).

18 Especifique outros pontos para estabelecer os vértices da laje ou perímetro da laje de cobertura: **Se você**

quiser…	Então…
feche o perímetro desenhando duas arestas que se encontram em um ângulo reto	especifique um ponto na direção em que o perímetro deve fechar; então digite *o* (para Ortho). A borda é estendida até encontrar outra aresta perpendicular à primeira aresta.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
feche o perímetro adicionando uma borda do ponto anterior ao ponto inicial da linha de base	insira **c** (para Fechar).

19 Continue a colocar lajes ou lajes de telhado e pressione *ENTER* quando finalizado.

Criando uma laje ou laje de telhado a partir de paredes

Use este procedimento para criar uma laje retangular ou laje de telhado a partir de uma ou mais paredes. Isso é útil quando você deseja um alinhamento específico entre a linha de base da laje ou da laje do telhado e a linha de base da parede. Ao criar uma laje ou laje de telhado a partir de uma única parede, a altura base da parede define a aresta da linha de base da laje ou laje de telhado. Ao criar uma laje ou laje de telhado a partir de várias paredes, o topo da primeira parede selecionada define a aresta da linha de base da laje ou laje de telhado.

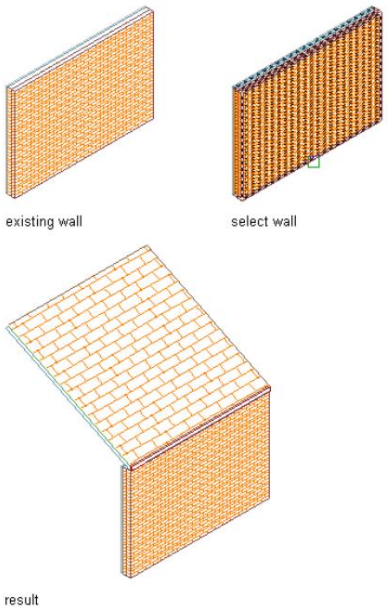
Você pode criar uma laje plana ou laje de telhado que segue o contorno de várias paredes especificando uma inclinação zero. Se você selecionar várias paredes e uma inclinação diferente de zero, serão criadas várias lajes ou lajes de telhado.

Se a polilinha fechada interceptar uma das paredes selecionadas, a laje ou laje de telhado é inválida e você deve selecionar as paredes novamente.

DICA Este procedimento é útil para colocar lajes de telhado em cima de paredes existentes. O comando Converter, acessado a partir da guia Telhado contextual de um objeto de telhado existente, é útil quando você deseja um alinhamento específico entre a linha de base da laje e a linha de base da parede.

Machine Translated by Google

Criando uma laje de telhado a partir de uma parede



OBSERVAÇÃO Ao selecionar várias paredes, se suas paredes não forem devidamente “limpas”, a conversão da laje ou da laje do telhado é imprevisível. Para obter mais informações, consulte Definições de grupo de limpeza na página 1337.

1 Abra a paleta de ferramentas Design e selecione a ferramenta Laje ou Telhado
Ferramenta de laje.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linha de trabalho e paredes (ou Linha de trabalho, paredes e telhado, no caso de ferramentas de laje de telhado).

3 Selecione uma ou mais paredes e pressione *ENTER.*

4 Insira **y** (Sim) para apagar as paredes ou **n** (Não) para manter as paredes na desenho.

5 Especifique um método de justificação de laje:

Se você deseja alinhar o… Então…
topo da laje ou laje de cobertura com enter **t** (Top). primeiro ponto especificado

Machine Translated by Google

Se você deseja alinhar o…	Então…
centro da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	enter **c** (Centro).
inferior da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	enter **b** (Inferior).
inclinação da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	insira **s** (linha de inclinação).

NOTA Esta justificação é utilizada apenas para inserir uma laje ou laje de cobertura e não é mantida como parâmetro do objeto inserido.

A linha de inclinação é a posição da linha de base da laje ou laje do telhado em relação à sua face inferior. O deslocamento da espessura no estilo determina a distância entre a linha de base e a face inferior.

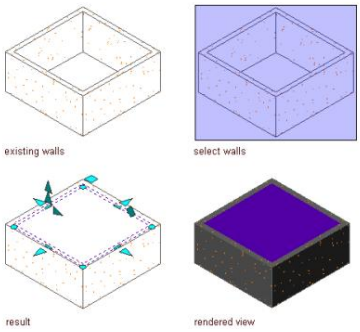
6 Especifique a justificação da parede para o alinhamento da aresta:

Se você deseja alinhar a aresta da linha de base da laje ou laje do telhado ao...	**Então…**
lado esquerdo da parede, com base na direção em que a parede foi desenhada	digite **l** (Esquerda).
centro da parede	digite **c** (Centro).
lado direito da parede, com base na direção em que a parede foi desenhada	entrada **r** (Direita).
linha de base da parede	insira **b** (linha de base).

7 Para especificar a direção da inclinação, insira **l** (Esquerda) ou **r** (Direita). Isso é baseado na direção em que a parede foi desenhada.

Machine Translated by Google

Criando uma laje com base em paredes

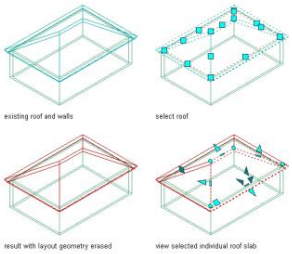


8 Edite as propriedades da laje ou laje de telhado na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma laje de telhado a partir de um telhado

Use este procedimento para converter as faces de um objeto de telhado existente em lajes de telhado individuais que tenham as propriedades da ferramenta de laje de telhado selecionada. Você pode então editar as lajes de telhado e suas arestas individualmente.

Você também pode converter um telhado em lajes de telhado na guia contextual Telhado. Para obter mais informações, consulte Convertendo um telhado em lajes de telhado na página 2372.



DICA Ao converter um telhado em lajes de telhado, as lajes de telhado terão a mesma saliência que o telhado.

---

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de laje que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linework, Walls and Roof.

Machine Translated by Google

3 Selecione o telhado a ser convertido e pressione *ENTER.*

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o telhado existente ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

5 Edite as propriedades das lajes do telhado na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma laje ou laje de telhado a partir de uma polilinha

Use este procedimento para converter uma polilinha fechada em uma única laje ou laje de telhado que tenha as propriedades da ferramenta selecionada. Você pode editar essas propriedades após a criação do objeto. A primeira linha desenhada na polilinha se torna a aresta da linha de base da laje ou laje do telhado.

Criar lajes ou lajes de telhado a partir de polilinhas é útil quando você precisa criar uma forma complexa ou uma com arestas curvas. A suavidade (tesselação) de bordas curvas é controlada por 2 configurações de resolução de exibição AEC chamadas Desvio de faceta e Máximo de faceta. A partir do Autodesk Architectural Desktop 2007, você pode ajustar essas configurações após a criação da laje ou laje do telhado. Além disso, os segmentos ou facetas individuais que compõem uma aresta curva não são mais tratados como arestas separadas; cada arco no perímetro de uma laje ou laje de cobertura é tratado como uma aresta única. Para obter mais informações, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208.

1 Desenhe uma polilinha fechada da forma desejada no local onde deseja colocar a laje ou laje de cobertura.

2 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de laje ou laje de telhado que você quer usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

3 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linha de trabalho e paredes (ou Linha de trabalho, paredes e telhado, no caso de ferramentas de laje de telhado).

4 Selecione uma polilinha fechada e pressione *ENTER.*

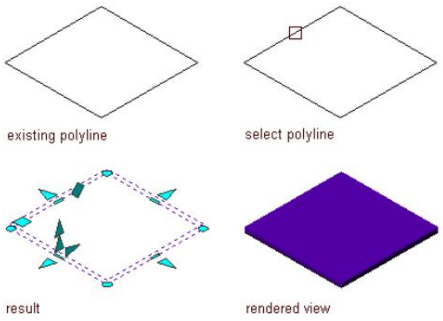
5 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

6 Especifique um modo:

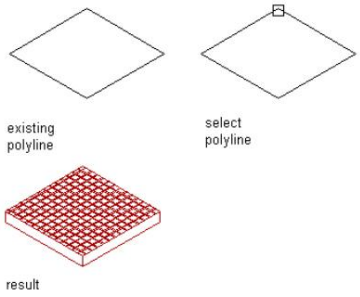
Se você inserir **d** (Direto), os vértices da polilinha se tornarão os vértices da laje ou do perímetro da laje do telhado. Qualquer valor de inclinação especificado nas propriedades da ferramenta é ignorado.

Machine Translated by Google

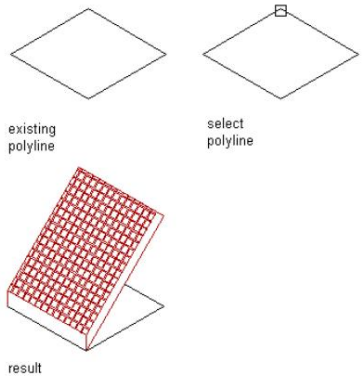
Convertendo uma polilinha em uma laje usando o modo direto



Convertendo uma polilinha em uma laje de telhado usando o modo direto



Convertendo uma polilinha em uma laje de telhado usando o modo direto e adicionando um ângulo de inclinação

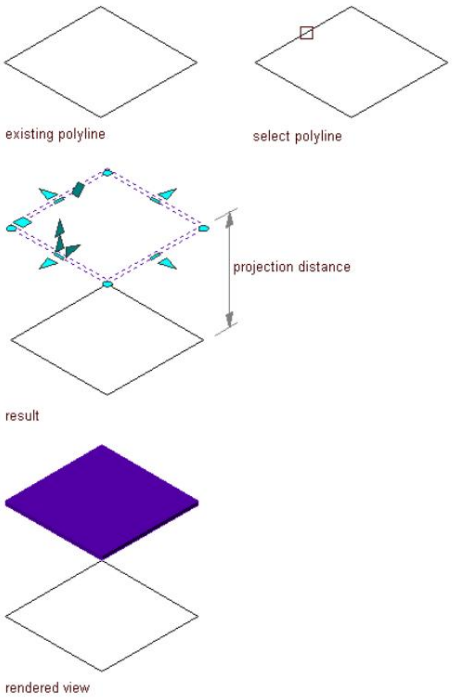


Se você inserir **p** (Projetado), será solicitado a fornecer a altura da base da laje ou laje do telhado. As coordenadas X,Y da primeira polilinha

Machine Translated by Google

vértice são projetados para um valor Z da altura da base. Isso estabelece o ponto de inserção.

Convertendo uma polilinha em uma laje usando o modo projetado



7 Se você especificou o modo Projetado, insira um valor para Base Height.

8 Especifique um método de justificação de laje:

Se você deseja alinhar a laje ou cobertura…	**Então… laje de**
topo com a polilinha (ou altura da base, ao usar o modo projetado)	digite **t** (topo).
centro com a polilinha (ou altura base, ao usar o modo projetado)	digite **c** (Centro).

Machine Translated by Google

Se você deseja alinhar a laje ou laje de cobertura…	Então…
inferior com a polilinha (ou altura da base, ao usar o modo projetado)	digite **b** (inferior).
inclinação com a polilinha (ou altura, ao usar o modo projetado)	insira **s** (Slopeline).

NOTA Esta justificação é utilizada apenas para inserir uma laje ou laje de cobertura e não é mantida como parâmetro do objeto inserido.

9 Edite as propriedades da laje ou laje de telhado na paleta Propriedades, se necessário. Por exemplo, você pode adicionar um ângulo de inclinação.

Criando uma laje a partir de um espaço

Use este procedimento para converter um espaço em uma laje que tenha as propriedades da ferramenta de laje selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a laje. Se houver uma condição de interferência em algum dos espaços selecionados, você pode especificar se deseja que sejam aplicados como furos na nova laje.

NOTA Este procedimento está atualmente disponível apenas para ferramentas de laje.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de laje que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Espaço.

3 Selecione um ou mais espaços e pressione *ENTER* para abrir a janela Converter Planilha Espaço para laje.

Machine Translated by Google

4 Se você deseja criar uma laje a partir do teto do espaço, selecione Converter teto em laje.

5 Se você deseja criar uma laje a partir do piso do espaço, selecione Converter Piso em Laje.

6 Se desejar que as condições de interferência em qualquer um dos espaços selecionados sejam ignoradas, desmarque Aplicar interferências à laje.

7 Selecione Apagar geometria do layout para apagar o espaço.

8 Clique em OK.

9 Edite as propriedades da nova laje na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma ferramenta de laje ou laje de telhado

Use este procedimento para criar uma ferramenta de laje ou uma ferramenta de laje de telhado e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas se estiver colocando várias lajes ou lajes de telhado de estilos específicos que tenham as mesmas propriedades.

Por exemplo, você está criando um prédio de escritórios com um sistema de telhado complexo. Embora todas as seções do telhado inclinado usem a mesma laje de telhado e estilo de borda, cada laje de telhado tem uma inclinação diferente. Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de laje de telhado para cada inclinação e selecionar a ferramenta apropriada para colocar as lajes de telhado com a inclinação correta para cada seção do telhado.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de laje ou laje de telhado:

ÿ Arraste uma laje ou laje de telhado que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

ÿ Arraste um estilo de laje ou laje de telhado do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta de laje ou laje de telhado existente e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta de laje ou laje de telhado de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e personalize as propriedades da ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma laje ou laje de telhado no desenho	selecione a laje ou telhado e arraste-o para a paleta de ferramentas. **DICA** Arraste a laje ou laje de telhado por um ponto em seu perímetro, não por uma de suas alças.
criar uma ferramenta a partir de uma laje ou laje de telhado estilo no gerenciador de estilo	Clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos , localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta, clique em Copiar e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da ferramenta, e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique ao lado de Descrição para inserir uma descrição da ferramenta.

8 Se não quiser usar a chave de camada padrão, clique ao lado de Chave de camada para selecionar uma chave de camada.

9 Se você deseja substituir os nomes de camada padrão, clique ao lado de Substituições de camada para selecionar uma substituição de camada.

10 Selecione um estilo de laje ou laje de telhado.

Machine Translated by Google

11 Para Localização do estilo, selecione o arquivo de desenho que contém o estilo a ser usado para esta ferramenta ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

12 Especifique um valor para Bound Spaces:

Se você quiser…	**Então…**
permitir que a laje ou laje de telhado seja usado como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Sim.
evitar que a laje ou laje de telhado seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use as configurações de delimitação da seleção Por estilo.	laje ou estilo de laje de telhado

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

13 Selecione Projetado ou Direto para Modo.

14 Expandir Dimensões.

15 Insira um valor para Espessura.

16 Insira um valor para a distância de deslocamento vertical da inserção ponto para Deslocamento Vertical.

17 Insira um valor para a distância de deslocamento horizontal do ponto de inserção para Deslocamento horizontal.

18 Selecione a justificação: **Se você**

deseja alinhar o … Então…	
topo da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	select Top.
centro da laje ou laje de telhado com o primeiro ponto especificado	selecione Centro.
inferior da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	selecione Inferior.
inclinação da laje ou laje de cobertura com o primeiro ponto especificado	selecione Linha de inclinação.

Machine Translated by Google

NOTA Esta justificação é utilizada apenas na inserção da laje e não é mantida como parâmetro da laje. A justificação destina-se principalmente ao modo direto.

A linha de inclinação é a posição da linha de base da laje ou laje do telhado em relação à sua face inferior. O deslocamento da espessura no estilo determina a distância entre a linha de base e a face inferior.

19 Selecione uma direção ou defina como a laje ou laje de telhado é desenhada em relação à linha de base.

20 Insira um valor para a profundidade da saliência para Saliência.

21 Selecione um estilo para aresta Perimeter.

22 Para Localização do estilo de aresta, selecione o arquivo de desenho que contém o estilo de aresta usado para lajes criadas com esta ferramenta ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

23 Clique em OK.

Edição de lajes e lajes de cobertura

Depois de colocar uma laje ou objeto de laje de telhado, você pode alterar seu estilo, localização, tamanho, forma, inclinação, estilos de borda e outras características. Você pode esquadrinhar suas arestas e apará-las ou ampliá-las usando outro objeto como referência. Você também pode modificar lajes e lajes de telhado usando outros objetos como condições de interferência ou modificadores de corpo.

Dependendo do tipo de edição que você deseja realizar, vários métodos podem estar disponíveis:

ÿ Depois de selecionar uma laje ou laje de telhado, você pode clicar em qualquer ponto sem aderência ao longo do perímetro e arrastar todo o objeto para um novo local. Você também pode mover o objeto clicando em uma alça, pressionando a barra de espaço e movendo o objeto para o novo local e clicando novamente.

ÿ Você pode arrastar as alças exibidas em uma laje ou laje de telhado selecionada para reorientá-la, redimensioná-la ou alterar outras características físicas.

ÿ Para edições de alça onde você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o O recurso Dynamic Input permite inserir um valor preciso em vez de arrastar uma alça. (Esse recurso é ativado por padrão; você pode ativá-lo e desativá-lo clicando em DYN na barra de status do aplicativo. Para obter mais informações, consulte Dimensões dinâmicas na página 128.)

Machine Translated by Google

- Você pode aplicar as propriedades de uma ferramenta de laje a uma laje existente ou as propriedades de uma ferramenta de laje de telhado a uma laje de telhado existente.
- Você pode alterar as configurações na paleta Propriedades do objeto. Você também pode use a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.
- Você pode usar comandos de edição da guia da faixa de opções contextual do objeto.

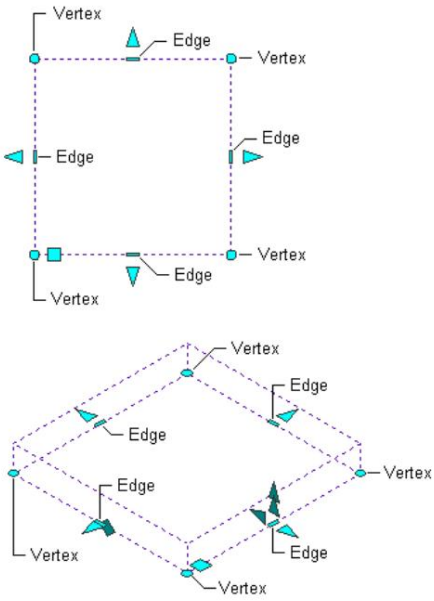
Usando alças para editar lajes/lajes de telhado

Vários tipos de alças de edição são exibidos para um objeto de laje ou laje de telhado selecionado. Você pode arrastar essas alças conforme necessário para reposicionar ou redimensionar o objeto, ou pode inserir valores precisos de distância ou ângulo usando o recurso Entrada dinâmica. Ao selecionar uma alça com várias funções, você pode alternar entre elas pressionando *Ctrl.*

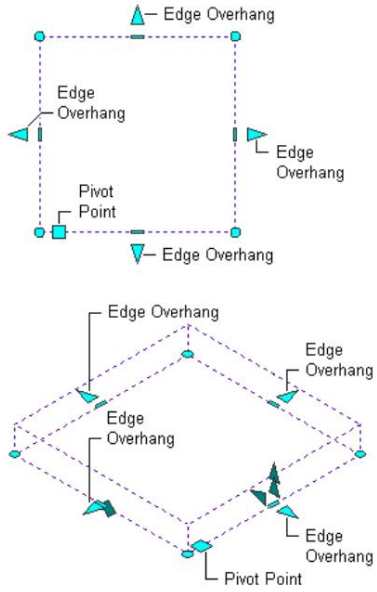
Os tipos de alças de edição disponíveis para uma laje ou laje de telhado selecionada dependem da direção da vista. Conforme mostrado nas ilustrações a seguir, as alças Aresta, Saliência da aresta, Vértice e Ponto de giro são exibidas em vistas isométricas planas e tridimensionais (3D). As alças Ângulo, Deslocamento vertical, Deslocamento horizontal e Espessura estão disponíveis apenas em vistas isométricas 3D.

Machine Translated by Google

Slab Vertex e Edge grips

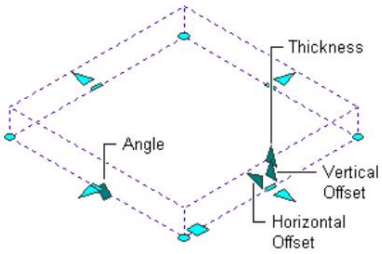


Saliência de borda de laje e alças de ponto de pivô

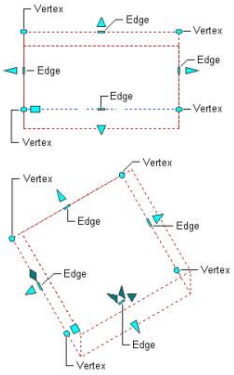


Machine Translated by Google

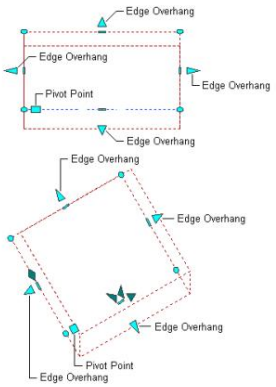
Ângulo da laje, espessura, deslocamento horizontal e alças de deslocamento vertical



Alças de vértice e borda da laje de telhado

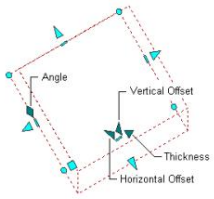


Saliência de borda de laje de telhado e garras de ponto de pivô



Machine Translated by Google

Ângulo da laje de telhado, espessura, deslocamento horizontal e alças de deslocamento vertical



Usando alças de borda de laje/telhado

As alças de borda permitem alterar o tamanho, a forma ou a inclinação de uma laje ou laje de telhado selecionada movendo uma borda por vez. Quando você move o cursor sobre uma alça de borda, uma dica de ferramenta lista os modos de edição disponíveis (consulte as descrições do modo seguindo o procedimento abaixo). Depois de clicar na alça Edge, você pode alternar entre os modos pressionando *Ctrl.*

Use o seguinte procedimento geral para selecionar um modo de aperto de aresta e editar uma aresta de uma laje ou laje de telhado:

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja editar.

As alças de borda são exibidas.

2 Mova o cursor sobre a alça Edge na aresta que deseja editar.

A lista de modos de edição disponíveis é exibida. (Os modos diferem para arestas retas e curvas; veja as descrições abaixo.)

3 Clique na alça Edge e mova o cursor levemente na direção em que deseja mover a borda. Se você quiser usar o modo de edição padrão, prossiga para a próxima etapa; caso contrário, pressione *Ctrl* para alternar entre os modos de edição para aquele que você deseja.

4 Insira os valores necessários para especificar uma distância ou posição ou mova o cursor até que a visualização esteja na posição desejada e, a seguir, clique para concluir a edição e desmarcar a alça.

5 Pressione *Esc* ou clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desmarcar a laje e desativar todas as alças.

A edição de alça normal mantém o ângulo de inclinação da laje ou laje de telhado independentemente do valor *Z* do ponto especificado.

OBSERVAÇÃO O ponto de pivô não é afetado pela edição da laje ou arestas da laje de telhado com alças.

Machine Translated by Google

Modos de edição para arestas retas

As alças de borda para laje reta ou bordas de laje de telhado têm os seguintes 6 modos de edição:

ÿ Mover borda - manter a inclinação

ÿ Mover borda - mudar inclinação

ÿ Adicionar novas arestas - manter a inclinação

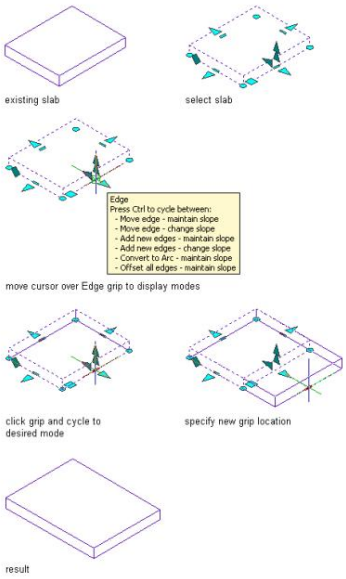
ÿ Adicionar novas arestas - alterar a inclinação

ÿ Converter em arco - manter a inclinação

ÿ Deslocar todas as arestas - manter a inclinação

Mover borda - manter a inclinação

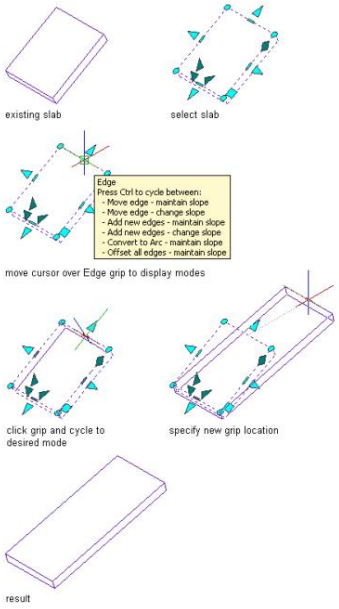
À medida que você move a aresta, as arestas adjacentes se estendem ou encurtam sem alterar a inclinação. Este é o modo padrão para bordas retas.



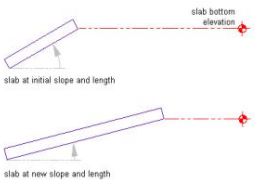
Machine Translated by Google

Mover aresta - alterar a inclinação

À medida que você move a borda, as bordas adjacentes se estendem ou encurtam de acordo com a direção do movimento, e a inclinação muda conforme necessário para manter a elevação da borda que está sendo movida.



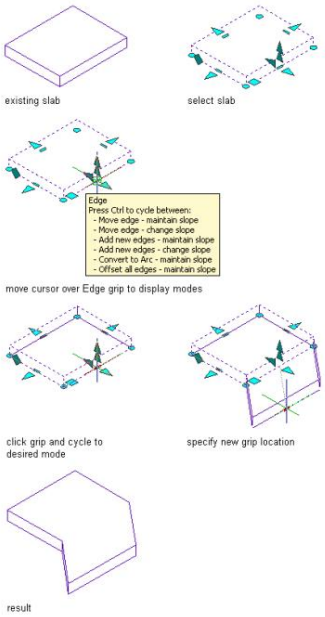
Vista lateral



Machine Translated by Google

Adicionar novas arestas - manter a inclinação

Conforme você move a aresta para fora, em vez de arestas adjacentes serem esticadas, novas arestas são adicionadas, cada uma com suas próprias alças de Borda e Saliência de Borda. Não há alteração na inclinação.

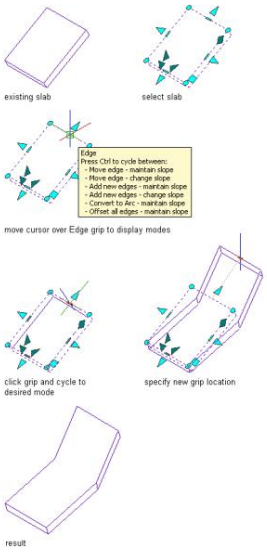


Adicionar novas arestas - alterar a inclinação

À medida que você move a aresta para fora, em vez de esticar arestas adjacentes, novas arestas são adicionadas, cada uma com sua própria aresta e aresta

Machine Translated by Google

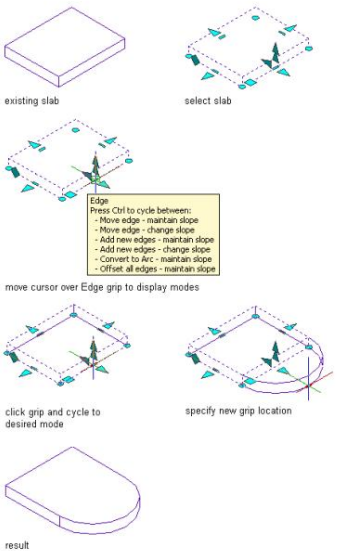
Punhos salientes. A inclinação muda conforme necessário para manter a elevação da aresta que está sendo movida.



Machine Translated by Google

Converter para arco - manter a inclinação

Converte a aresta em um arco, que você pode mover para dentro ou para fora no plano atual para especificar a direção e o grau do arco. As arestas adjacentes não são afetadas.

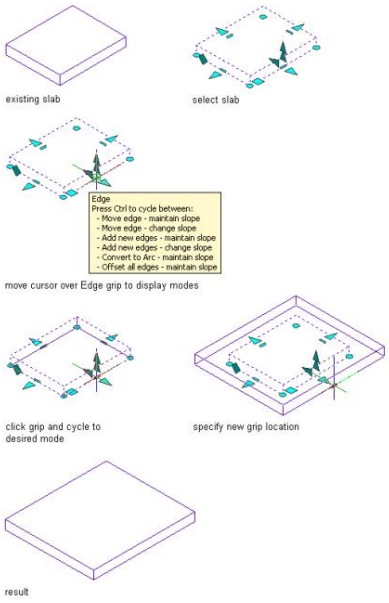


Deslocar todas as arestas - manter a inclinação

Todas as arestas do perímetro externo se movem para dentro ou para fora no plano atual na mesma distância que você move a alça de aresta selecionada. O

Machine Translated by Google

grau de arco é mantido. Se furos foram adicionados à laje ou laje do telhado, suas bordas não são afetadas.



Modos de edição de alça de borda para bordas curvas

Para arestas curvas (criadas originalmente como tal ou convertidas de uma aresta reta usando o modo Converter em arco listado acima), a alça de aresta tem 5 modos, nenhum dos quais altera a inclinação:

ÿ Esticar borda - manter a inclinação

ÿ Mover borda - manter a inclinação

ÿ Adicionar novas arestas - manter a inclinação

ÿ Converter para linha - manter a inclinação

ÿ Deslocar todas as arestas - manter a inclinação

Esticar aresta - manter a inclinação

Mova a alça Edge para dentro ou para fora no plano atual para reposicionar o ponto médio do arco. As arestas adjacentes não são afetadas.
Este é o modo padrão para arestas curvas.

Machine Translated by Google

Mover borda - manter a inclinação

À medida que você move a alça Edge para dentro ou para fora no plano atual, as bordas adjacentes se estendem ou diminuem de acordo com a direção do movimento. A distância entre as extremidades do arco muda, mas o grau do arco é mantido.

Adicionar novas arestas - manter a inclinação

À medida que você move a alça Edge para fora em seu plano atual, em vez de arestas adjacentes serem esticadas ou reorientadas, novas arestas são adicionadas, cada uma com suas próprias alças Edge e Edge Overhang. O grau do arco e a distância entre os pontos finais do arco são ambos mantidos.

Coberto para alinhar - manter a inclinação

Ao clicar, a aresta curva é convertida em uma linha reta entre as extremidades do arco. As arestas adjacentes não são afetadas.

Deslocar todas as arestas - manter a inclinação

Todas as arestas do perímetro externo se movem para dentro ou para fora no plano atual na mesma distância que você move a alça de aresta selecionada. O grau do arco é mantido. Se furos foram adicionados à laje ou laje do telhado, suas bordas não são afetadas.

Usando alças de saliência de borda de laje/laje de telhado

Use este procedimento para alterar a saliência de uma laje ou borda de laje de telhado. (Você também pode alterar a saliência usando a planilha disponível na paleta Propriedades do objeto ou em sua guia contextual da faixa de opções. Para obter mais informações, consulte Alteração das arestas de uma laje/laje de telhado na página 2426.)

1. Selecione a laje ou laje de telhado.
2. Selecione uma alça de borda saliente.
3. Insira um valor para especificar a distância de balanço desejada ou mova a alça até que o valor desejado seja exibido.

Machine Translated by Google

Alterando a saliência da aresta de uma laje usando a alça Saliência da aresta

Machine Translated by Google

Usando alças de vértice de laje/laje de telhado

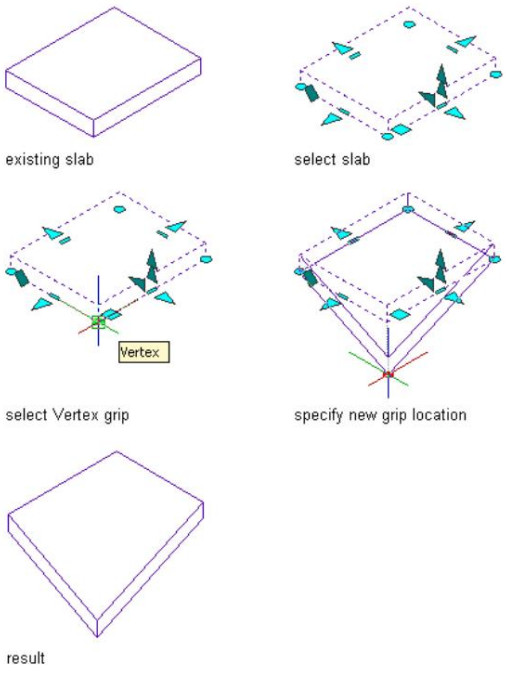
Use este procedimento para alterar o tamanho ou a forma de uma laje ou laje de telhado movendo um ou mais de seus vértices.

1 Selecione a laje ou laje de telhado.

2 Selecione a alça Vértice para o vértice que deseja mover (ou pressione *Shift* enquanto seleciona várias alças Vértice).

3 Mova o vértice para o local desejado e clique. As arestas adjacentes esticam ou encurtam de acordo. Se você tiver várias alças de vértice selecionadas com Shift, arraste uma delas para o local desejado e clique; qualquer outra alça de vértice selecionada também se move, mantendo sua posição em relação à alça que você arrasta.

Alterar o perímetro de uma laje movendo uma alça de vértice



Machine Translated by Google

Usando alças de espessura de laje/telhado

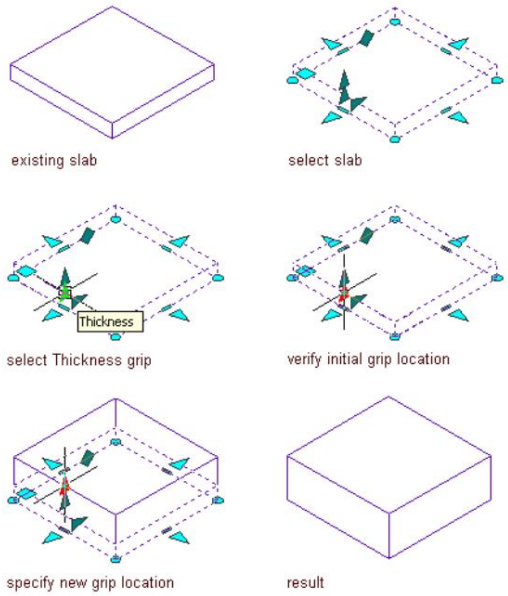
Use este procedimento para alterar a espessura de uma laje ou laje de telhado em uma vista isométrica 3D. (Para alterar a espessura de vários objetos de uma só vez, independentemente do tipo de vista, consulte Alteração da espessura de uma laje ou laje de telhado na página 2421.)

1 Selecione a laje ou laje de telhado.

2 Selecione a alça Thickness.

3 Insira um valor para especificar a espessura desejada ou mova o cursor até que o valor desejado seja exibido e, em seguida, clique.

Alterando a espessura de uma laje usando a alça Thickness



Usando alças de deslocamento de laje/telhado

Use este procedimento para alterar os deslocamentos vertical e horizontal de uma laje ou objeto de laje de telhado em uma vista isométrica 3D. (Para alterar os deslocamentos horizontais ou verticais de vários objetos de uma só vez, independentemente do tipo de vista, consulte Alteração dos deslocamentos de uma laje ou laje de telhado na página 2421.)

Machine Translated by Google

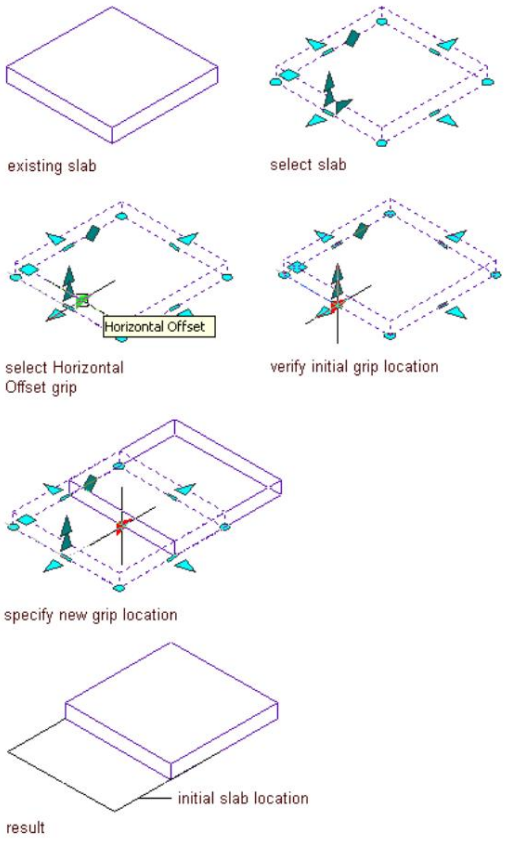
Os deslocamentos são as distâncias vertical e horizontal do ponto de inserção da laje.

1 Selecione a laje.

2 Selecione a alça Vertical Offset ou Horizontal Offset.

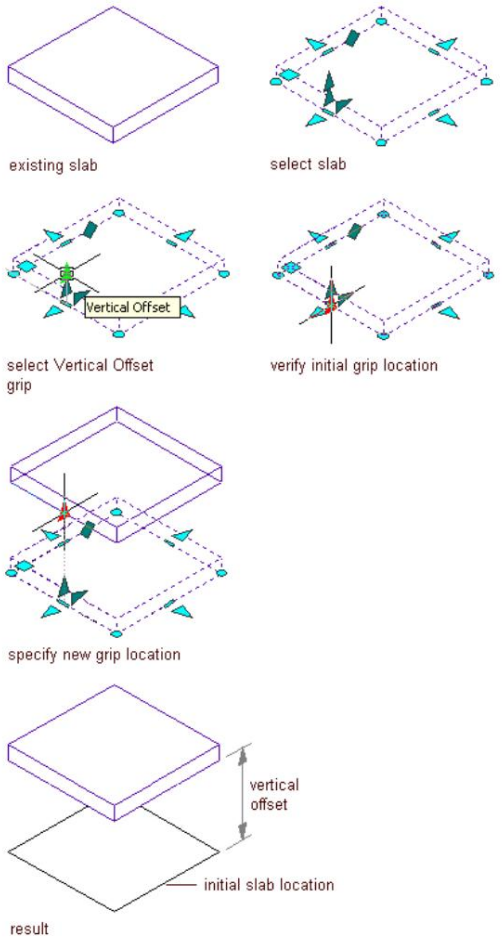
3 Insira um valor para especificar a distância de deslocamento desejada ou mova o cursor até que o valor desejado seja exibido e clique.

Alterando o deslocamento horizontal de uma laje usando a alça Deslocamento horizontal



Machine Translated by Google

Alterando o deslocamento vertical de uma laje usando a alça Vertical Offset



Usando alças de ângulo de laje/telhado

Use este procedimento para alterar a inclinação de uma laje ou laje de telhado em uma vista isométrica 3D. (Você também pode usar a paleta Propriedades para ajustar a inclinação e controlar o alinhamento automático da borda. Para obter mais informações, consulte Alteração das configurações de inclinação da laje/telhado na página 2422).

1 Selecione a laje.

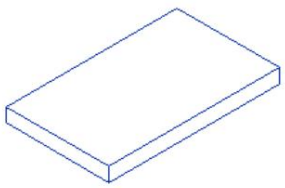
Machine Translated by Google

2 Selecione a alça Ângulo. Se a Entrada Dinâmica estiver ativada, os valores associados de Inclinação, Elevação e Corrida são exibidos na área de desenho.

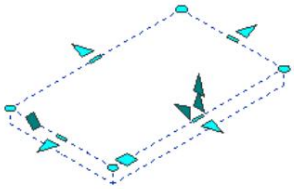
IMPORTANTE A alça Ângulo está disponível apenas quando você seleciona uma laje ou laje de telhado em uma vista isométrica 3D.

Machine Translated by Google

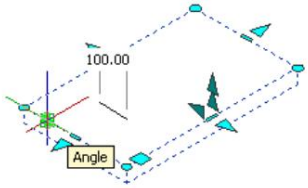
Usando a alça Ângulo para editar a inclinação da laje



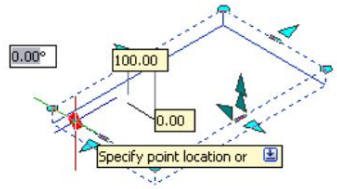
existing slab



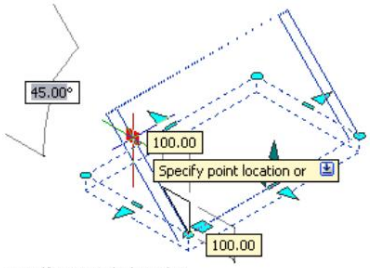
select slab



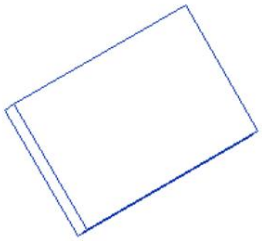
move cursor over Angle grip



verify initial grip location



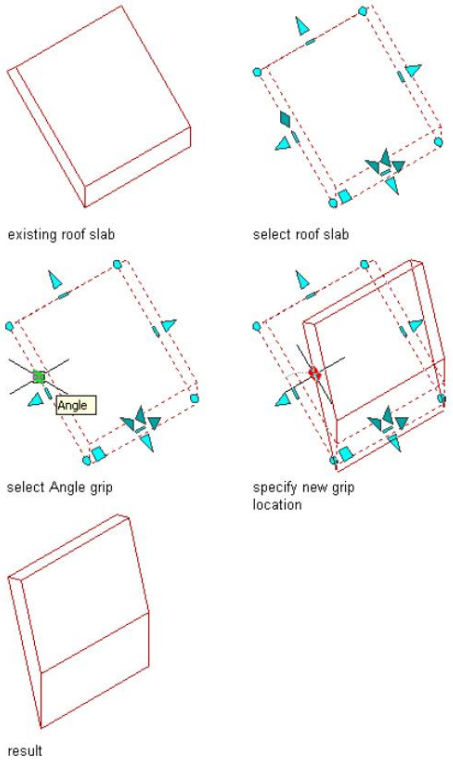
specify new grip location



result

Machine Translated by Google

Usando a alça Ângulo para editar a inclinação da laje do telhado



3 Ajuste a inclinação: **Se**

você quiser…	**Então…**
ajustar a inclinação manualmente	insira um valor ou mova a alça até que o ângulo desejado seja exibido e, em seguida, clique.
ajuste a inclinação alterando a elevação da laje	pressione *TAB* até que o valor do aumento seja realçado e, em seguida, insira um valor ou mova a alça até que o aumento desejado seja exibido e, em seguida, clique.

4 Clique uma vez.

Machine Translated by Google

Usando alças de ponto de pivô de laje/telhado

Use este procedimento para alterar o ponto de pivô de uma laje ou laje de telhado. (Você também pode usar a paleta Propriedades para alterar os valores X, Y e *Z* do ponto de giro.)

Por padrão, o ponto de pivô é o primeiro vértice da linha de base. No entanto, você pode mover o ponto de pivô para qualquer outro ponto, dentro ou fora da laje ou laje do telhado.

OBSERVAÇÃO Se uma restrição de elevação de retenção da borda foi definida para o objeto, o ponto de giro é ignorado. Para obter informações sobre como definir esta opção, consulte Alteração das configurações de inclinação da laje/laje do telhado na página 2422.

---

1 Selecione a laje ou laje de telhado.

2 Selecione a alça Pivot Point.

3 Mova o cursor até que o ponto de giro esteja no local desejado e clique.

Aplicando as propriedades da ferramenta a uma laje/laje de telhado existente

Use este procedimento para modificar uma ou mais lajes ou lajes de telhado aplicando as propriedades de uma ferramenta de laje ou laje de telhado. As propriedades incluem o estilo e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de laje ou laje de telhado que você quer usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Laje ou Aplique Propriedades da ferramenta a ÿ Laje de telhado.

3 Selecione as lajes ou lajes de cobertura a serem modificadas e pressione *ENTER*.

4 Edite as propriedades das lajes modificadas ou lajes de cobertura no Paleta de propriedades, se necessário.

Alterando as propriedades de lajes ou lajes de telhado

Muitas das propriedades de laje ou laje de telhado que você pode editar usando alças também podem ser editadas na paleta Propriedades. Nos casos em que vários objetos selecionados têm o mesmo valor para uma propriedade, você pode alterar o valor de todos os objetos com uma única entrada na paleta Propriedades. A paleta Propriedades também

Machine Translated by Google

fornece acesso às planilhas Slab Edges e Roof Slab Edges e permite anexar hiperlinks, notas ou arquivos a lajes ou lajes de telhado.

Mudando o estilo de lajes ou lajes de telhado

Use este procedimento para alterar o estilo de uma ou mais lajes ou de uma ou mais lajes de telhado em um desenho. Observe que o procedimento não pode ser aplicado a lajes e lajes de cobertura simultaneamente.

1. Selecione uma ou mais lajes ou lajes de telhado e clique duas vezes em uma das eles.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.

   Se os objetos selecionados forem de estilos diferentes, o valor da propriedade Style será *VARIES*.
3. Para Estilo, selecione um novo estilo na lista suspensa.

   O estilo selecionado é atribuído a todos os objetos selecionados.

Alterar a espessura de uma laje ou laje de telhado

Use este procedimento para alterar a espessura de uma laje ou laje de telhado para a qual a variável Base Thickness (BT) é usada para definir o valor Thickness no estilo do objeto. Se o estilo especificar uma espessura fixa para a laje ou laje de telhado (ou para qualquer componente de uma laje multicomponente ou laje de telhado), então o valor Espessura na paleta Propriedades é somente leitura e só pode ser alterado editando o estilo ou aplicar um estilo diferente. Para obter mais informações sobre como usar a variável BT, consulte Especificando a espessura e o deslocamento de um componente de laje/laje de telhado na página 2467.

1. Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Dimensões.
3. Clique no valor Espessura e insira um novo valor.

Alterar os deslocamentos de uma laje ou laje de telhado

Use este procedimento para alterar o deslocamento vertical ou horizontal de uma laje ou laje de telhado. Os deslocamentos são as distâncias verticais e horizontais do ponto de inserção da laje ou laje de cobertura.

1. Clique duas vezes na laje ou laje do telhado que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique no valor Deslocamento vertical ou Deslocamento horizontal e insira um novo valor.

Mudança de bordas de laje ou laje de telhado

Use este procedimento para acessar a planilha Bordas da laje ou Bordas da laje do telhado na paleta Propriedades.

1 Clique duas vezes na laje ou laje de telhado cuja(s) aresta(s) deseja mudar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 clique ao lado de Bordas.

As planilhas Bordas da Laje e Bordas da Laje do Telhado são idênticas em função às planilhas Editar Bordas da Laje e Editar Bordas da Laje do Telhado acessadas a partir da aba contextual da laje ou laje do telhado. Para obter mais informações sobre como usar essas planilhas, consulte Alteração das arestas de uma laje/laje de telhado na página 2426

4 Clique em OK.

Alteração das configurações de inclinação da laje/laje do telhado

Use este procedimento para alterar as configurações de inclinação de uma laje ou laje de telhado e para especificar se a borda deve ser alinhada quando a inclinação for alterada.

Você também pode controlar o ajuste da saliência ou altura da linha de base da laje. Essa restrição se aplica apenas à aresta da linha de base e funciona apenas quando a linha de base é horizontal.

1 Clique duas vezes na laje que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Dimensions e expanda Slope.

3 Insira um valor para Rise, Run ou Angle para definir a inclinação.

Machine Translated by Google

4 Selecione uma configuração para Manter a elevação da

borda: **Se você quiser...**	**Então...**
force a fáscia para alinhar com outra seleção Ajustando a saliência. painéis de laje ou laje de telhado, independentemente do estilo, ajustando o balanço	
forçar a fáscia a se alinhar com outra seleção Ajustando a altura da linha de base. lajes ou lajes de telhado, independentemente do estilo, ajustando a altura da linha de base	
ignorar o alinhamento da fáscia	selecione Não.

Alteração da localização de uma laje ou laje de telhado

Use este procedimento para realocar uma laje ou laje de telhado alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A laje ou objeto de laje de telhado também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior do objeto forem paralelas ao plano *XY* , a normal do objeto será paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação do objeto alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o objeto em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

1 Clique duas vezes na laje ou laje do telhado que deseja mover.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Clique ao lado de Informações Adicionais.

Machine Translated by Google

4 Especifique a localização da laje ou laje de telhado: **Se**

você deseja…	**Então…**
realocar a laje ou laje de telhado	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localizar a laje ou laje de telhado no plano *XY*	fazer a normal da laje ou telhado laje paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localizar a laje ou laje de telhado no plano *YZ*	fazer a normal da laje ou telhado laje paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localizar a laje ou laje de telhado no avião *XZ*	fazer a normal da laje ou telhado laje paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da laje ou laje de telhado	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Especificando a exibição do plano de corte de uma laje ou laje de telhado

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para uma laje individual ou laje de telhado. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes na laje ou laje do telhado que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as lajes ou lajes de telhado no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as lajes ou lajes de telhado deste estilo, selecione Laje ou Estilo de laje de telhado:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de laje e laje de telhado na página 2460.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. Alternativamente, você pode clicar , e especifique 2 pontos na área de desenho para definir o novo altura.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto da laje ou da laje de telhado, conforme a seguir:

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

em **4** Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para anexar hiperlinks, inserir notas ou anexar arquivos de referência a uma laje ou laje de telhado. Você também pode editar notas existentes e editar ou desanexar arquivos de referência atualmente anexados.

1 Clique duas vezes na laje ou laje de telhado à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Machine Translated by Google

4 Para adicionar ou editar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar uma referência, clique ao lado de referência documentos e, em seguida, faça o seguinte: **Se você deseja…**

	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Usando ferramentas contextuais de laje e laje de telhado

Além de editar com alça as lajes e lajes de telhado ou alterar os valores em suas paletas de propriedades, você pode editar esses objetos usando as ferramentas disponíveis em suas guias contextuais da faixa de opções e menus de contexto. Essas ferramentas permitem aparar, estender e cortar um objeto, editar suas arestas, adicionar e editar condições de interferência e modificadores de corpo e editar as propriedades de exibição do objeto.

Alterando as arestas de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para editar uma ou mais arestas de uma laje ou laje de telhado. Para cada aresta selecionada, você pode alterar a saliência, estilo, corte (quadrado ou prumo) e ângulo. Uma caixa de visualização mostra qual(is) aresta(s) da laje você está editando.

Machine Translated by Google

1 Selecione a laje ou laje de cobertura a ser modificada e,

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Aresta ÿ Editar .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ Panorâmica de borda o ÿ Editar .

2 Selecione as arestas a serem modificadas e pressione *ENTER.*

3 Na planilha Editar arestas da laje ou Editar arestas da laje de telhado, na lista de arestas, selecione a aresta a ser editada. Para modificar várias arestas usando os mesmos valores, pressione e segure *CTRL* enquanto seleciona cada aresta.

OBSERVAÇÃO A partir do Autodesk Architectural Desktop 2007, os segmentos ou facetas individuais que compõem uma aresta curva não são mais listados como arestas separadas nesta planilha. Cada arco no perímetro de uma laje ou laje de cobertura é tratado como uma aresta única.

As arestas selecionadas são realçadas no visualizador no painel direito da planilha.

4 Digite um valor para Saliência.

5 Selecione um estilo de aresta de laje.

6 Selecione Quadrado ou Prumo para Corte de borda.

7 Digite um valor para Ângulo.

Para redefinir o ângulo para os padrões de estilo de laje ou laje de telhado, clique com o botão direito do mouse no número da aresta e clique em Redefinir para padrões de estilo. Esta opção está disponível apenas se um estilo de aresta foi atribuído e o valor para Ângulo é diferente do padrão.

8 Se desejar, selecione arestas adicionais na lista e edite-as como descrito acima.

9 Quando as edições forem concluídas para todas as arestas, clique em OK.

Aparando uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para cortar uma laje ou laje de telhado usando uma polilinha, parede, laje de telhado ou laje para definir o plano de corte. O próprio objeto de recorte não precisa

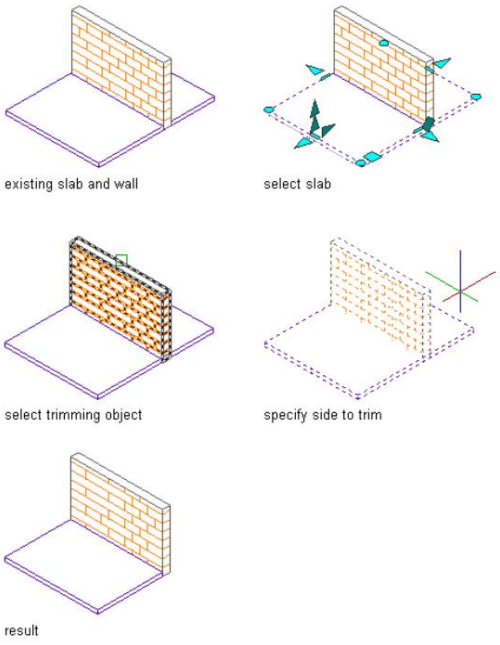
Machine Translated by Google

intersectar a laje ou laje de cobertura, desde que projete uma interseção no sistema de coordenadas do usuário (UCS) atual. No entanto, o plano de caimento deve cruzar a linha de perímetro da laje ou laje de cobertura; você não pode aparar apenas a saliência.

Qualquer fáscia ou perfil de intradorso que cruza o plano de acabamento é aparado no mesmo ângulo que a laje ou laje do telhado.

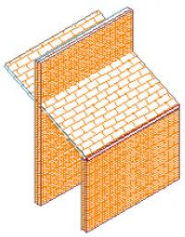
Se o objeto de recorte for uma parede ou laje, o plano de recorte estará na superfície mais próxima. A nova borda no plano de corte tem seu ângulo de borda definido pelo plano de corte.

Aparando uma laje em uma parede

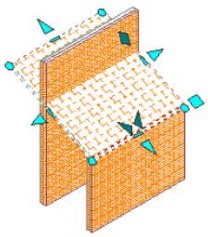


Machine Translated by Google

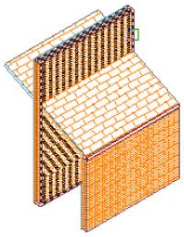
Aparando uma laje de telhado em uma parede



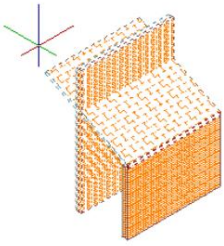
existing roof slab and wall segments



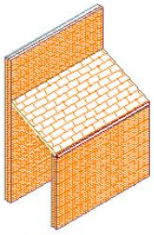
select roof slab



select trimming object



specify side to be trimmed



result

1 Selecione a laje ou laje de telhado a ser aparada e

se o objeto selecionado for...	**então...**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan o ÿ Corte .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan o ÿ Corte .

2 Selecione uma parede, uma polilinha ou outra laje ou laje de telhado para o objeto de recorte.

3 Selecione o lado da laje ou laje do telhado a ser aparado.

Machine Translated by Google

Estendendo uma laje/laje de telhado

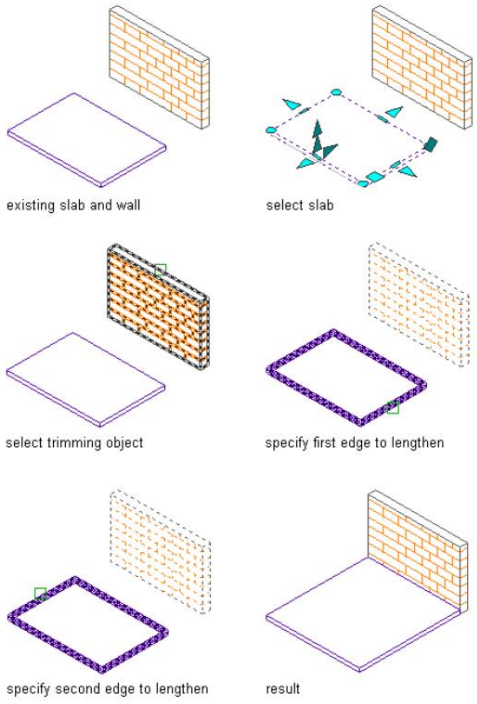
Use este procedimento para estender uma laje ou laje de telhado até um plano definido por outra laje, laje de telhado ou parede. Este objeto de destino em si não precisa fazer interseção com a laje estendida ou laje de cobertura, desde que projete uma interseção no sistema de coordenadas do usuário (UCS) atual.

Como várias arestas podem precisar ser movidas em uma operação de extensão, você será solicitado a selecionar as arestas adjacentes a serem alongadas, em vez das arestas específicas a serem movidas. Essas arestas selecionadas retêm seu vetor atual (ângulo) e são esticadas até cruzarem o plano do objeto de destino.

Se existirem várias arestas entre as arestas selecionadas, elas serão unidas para formar uma única aresta. A nova aresta é definida para o ângulo da superfície de destino.

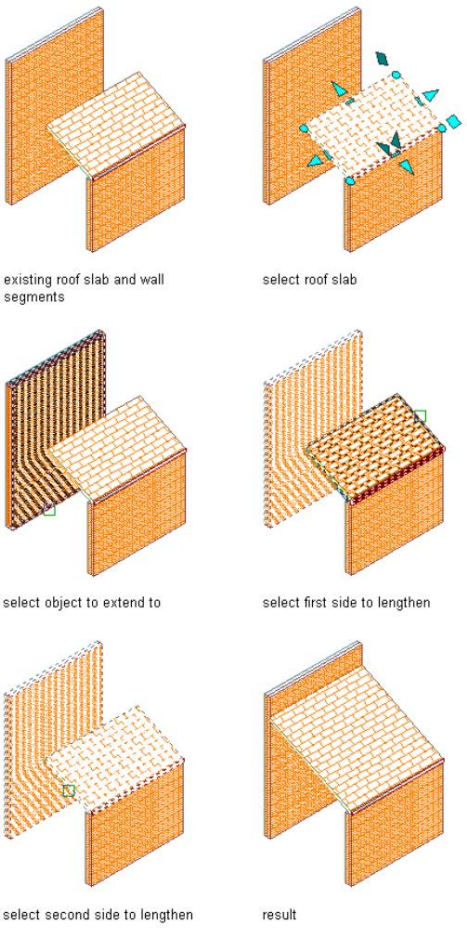
Qualquer fáscia ou perfil intradorso nas arestas adjacentes é estendido para a superfície alvo e aparado em seu ângulo.

Estendendo uma laje para uma parede



Machine Translated by Google

Estendendo uma laje de telhado a uma parede



1 Selecione a laje ou laje de cobertura a ser estendida e

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Modificar ÿ Ex tratar .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan o ÿ Estender .

Machine Translated by Google

2 Selecione a parede, laje ou laje de telhado de destino à qual a laje ou telhado laje deve ser estendida.

3 Selecione a laje ou laje de cobertura a ser estendida.

4 Selecione a primeira aresta para alongar.

5 Selecione a segunda aresta para alongar.

OBSERVAÇÃO Você não pode usar paredes curvas como objetos para alongar uma laje ou laje de telhado.

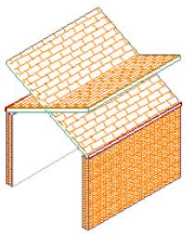
Lajes de Esquadria/Lajes de Cobertura por Interseção

Use este procedimento para chanfrar 2 lajes de interseção ou lajes de telhado. Ambas as lajes ou lajes de telhado são aparadas ao longo da interseção de suas linhas de perímetro. Os vértices são adicionados ou removidos conforme necessário. As novas arestas das lajes ou lajes de telhado são definidas nos ângulos necessários para um verdadeiro corte em esquadria. Se as espessuras das lajes das duas arestas forem diferentes, os ângulos serão diferentes.

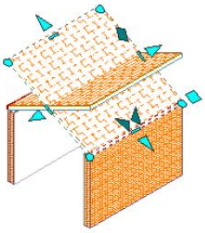
Se você deseja esquadrinhar lajes ou lajes de telhado que não se cruzam, você pode esquadrá-las pelas arestas. Para obter mais informações, consulte Esquadria de lajes de telhado usando arestas na página 2434

Machine Translated by Google

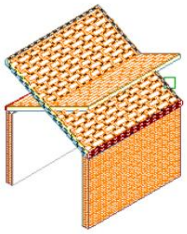
Esquadria de lajes de cobertura por cruzamento



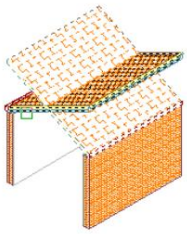
existing roof slabs and wall segments



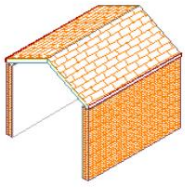
select roof slab



select first roof slab at side to keep



select second roof slab at side to keep



result

1 Selecione uma das duas lajes ou lajes de telhado que deseja esquadrinhar e

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan o ÿ Mitra .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan o ÿ Mitra .

2 Insira **i** (Interseção) para esquadria na interseção das duas lajes ou lajes de cobertura.

3 Selecione a primeira laje do telhado ao lado dessa laje para manter.

Machine Translated by Google

O lado oposto é aparado.

4 Selecione a segunda laje do telhado ao lado dessa laje para manter.

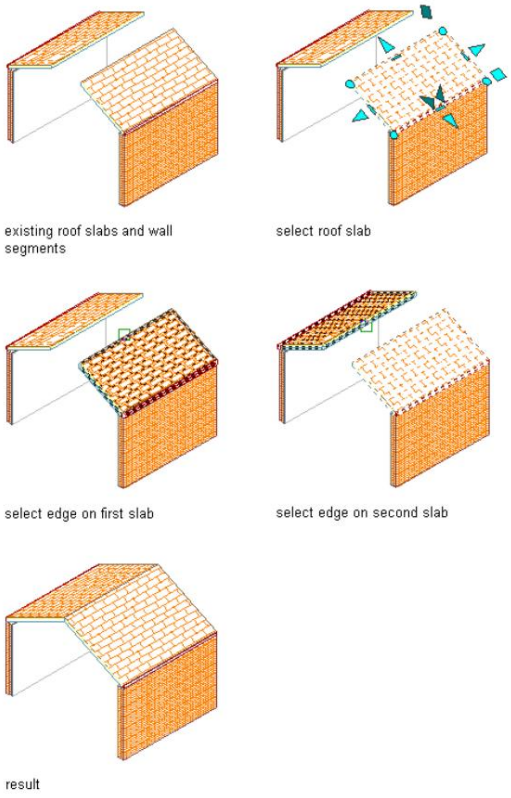
O lado oposto é aparado.

Esquadria de lajes de telhado usando arestas

Use este procedimento para chanfrar duas lajes de telhado que não se cruzam. Você pode selecionar arestas específicas para esquadria. Você pode chanfrar arestas de lajes de telhado sobrepostas sem aparar toda a laje. Para conseguir isso, no entanto, pode ser necessário inserir vértices adicionais. Apenas uma aresta de cada laje de cobertura é esquadrada.

Se você precisar esquadrinhar várias arestas de uma laje de telhado, estique-as para sobrepor a outra laje de telhado e depois esquadre-as em sua interseção. Para obter mais informações, consulte Lajes de esquadria/lajes de telhado por interseção na página 2432.

Esquadria de lajes de cobertura por aresta



Machine Translated by Google

1 Selecione uma das duas lajes de telhado que deseja esquadrinhar e, **se o**

objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan o ÿ Mitra .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan o ÿ Mitra .

2 Insira **e** (Edges) para chanfrar as arestas selecionadas das lajes do telhado.

3 Selecione uma aresta na primeira laje do telhado.

4 Selecione uma aresta na segunda laje do telhado.

Cortando uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para cortar uma laje ou laje de telhado em duas ou mais lajes ou lajes de telhado. Você pode usar qualquer objeto 3D ou polilinha para definir a geometria de corte.
Se você usar um corpo 3D, como uma parede, laje, elemento de massa ou polilinha fechada, a laje ou laje de telhado será cortada ao longo das linhas de interseção das superfícies.

A laje ou laje de telhado é cortada somente quando o corpo 3D ou polilinha fechada cruza sua linha de perímetro. Se você usar uma polilinha aberta, a laje ou laje do telhado será cortada ao longo da projeção até sua superfície.

Em ambos os casos, quando a linha de interseção cruza a laje ou laje de telhado várias vezes, são criadas lajes múltiplas ou lajes de telhado. Se a linha de interseção tiver várias arestas, várias arestas serão adicionadas aos novos objetos.

A suavidade (tesselação) de bordas curvas é controlada por 2 configurações de resolução de exibição AEC chamadas Desvio de faceta e Máximo de faceta. A partir do Autodesk Architectural Desktop 2007, você pode ajustar essas configurações após a criação da laje ou laje do telhado. Além disso, os segmentos ou facetas individuais que compõem uma aresta curva não são mais tratados como arestas separadas; cada arco no perímetro de uma laje ou laje de cobertura é tratado como uma aresta única. Para obter mais informações, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208.

1 Desenhe um objeto ou polilinha para definir a geometria de corte.

Machine Translated by Google

2 Selecione a laje ou laje de cobertura a ser cortada, e **se**

o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan o ÿ Corte .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan o ÿ Corte .

3 Selecione os objetos ou polilinhas que representam a geometria de corte, e pressione *ENTER*.

4 Digite **n** (Não) para manter a geometria ou digite **y** (Sim) para apagar geometria.

Adicionando um vértice a uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para adicionar um vértice a uma laje ou aresta de laje de telhado. Adicionar um vértice cria duas arestas a partir de uma aresta.

1 Selecione uma laje ou laje de telhado e

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Modificar ÿ Ver menu suspenso tex ÿ Adicionar .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan el ÿ menu suspenso Vértice ÿ Adicionar .

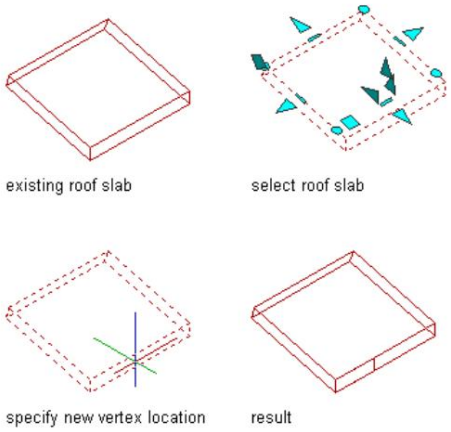
2 Especifique um ponto para o novo vértice.

Para colocar um novo vértice em um ponto de interseção preciso, use os snaps de objeto Interseção ou Interseção Aparente.

O novo vértice é adicionado à aresta mais próxima, perpendicular ao ponto especificado. Se não houver nenhum ponto perpendicular à laje ou laje de cobertura, nenhum vértice é adicionado.

Machine Translated by Google

Adicionando um vértice a uma laje de telhado



3 Para ver o novo vértice, selecione a laje ou a laje do telhado.

Uma nova alça de vértice é exibida no ponto especificado e novas alças são exibidas para a aresta que foi adicionada.

Excluindo um vértice de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para excluir um vértice de uma laje ou laje de telhado. Depois que o vértice é excluído, os 2 vértices adjacentes se conectam em uma linha reta.

1 Selecione a laje ou laje de cobertura, e

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Modificar ÿ Ver menu suspenso tex ÿ Remover .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Vértice ÿ Remover .

2 Selecione o vértice a ser removido.

Machine Translated by Google

Adicionar um furo a uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para adicionar um furo a uma laje ou laje de telhado. O furo adiciona novos vértices e arestas, que você pode editar como faz com outras lajes ou vértices e arestas de laje de telhado.

Você pode usar polilinhas ou objetos tridimensionais (3D), como paredes e elementos de massa, para criar o furo.

ÿ Os furos gerados por uma polilinha fechada são projetados da polilinha para a laje ou laje de telhado, usando o sistema de coordenadas do usuário (UCS) atual.

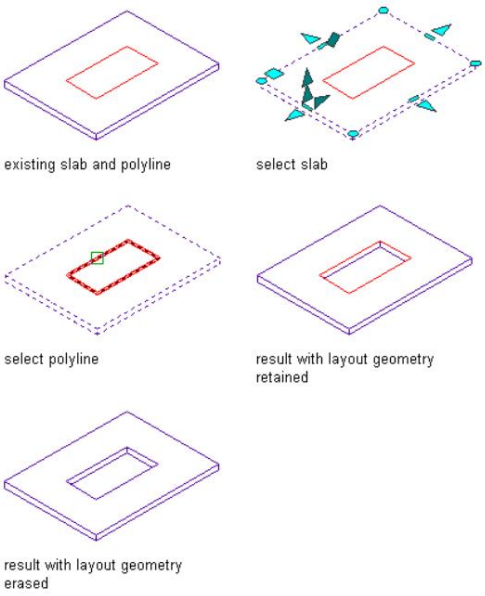
ÿ Os objetos 3D devem cruzar a laje ou laje de telhado sem nenhuma projeção.

Se os objetos contiverem um vazio interno, você será solicitado a usar a superfície interna ou externa para criar o orifício. Por exemplo, se você criar uma chaminé usando quatro objetos de parede, poderá cortar o orifício na parte interna ou externa da chaminé.
As novas faces do furo são alinhadas com as superfícies dos corpos de corte e não são necessariamente paralelas entre si.

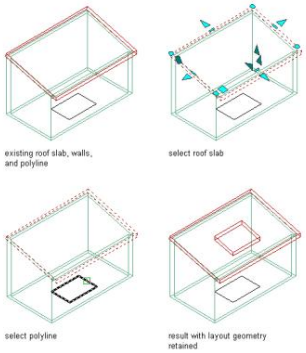
A suavidade (tesselação) de bordas curvas é controlada por 2 configurações de resolução de exibição AEC chamadas Desvio de faceta e Máximo de faceta. A partir do Autodesk Architectural Desktop 2007, você pode ajustar essas configurações após a criação da laje ou laje do telhado. Além disso, os segmentos ou facetas individuais que compõem uma aresta curva não são mais tratados como arestas separadas; cada arco no perímetro de uma laje ou laje de cobertura é tratado como uma aresta única. Para obter mais informações, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208.

Machine Translated by Google

Adicionando um furo a uma laje



Adicionando um furo a uma laje de telhado



1 Desenhe uma polilinha fechada na forma e no local do furo ou adicione um objeto no local do furo.

2 Selecione a laje ou laje de telhado e

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan el ÿ Lista suspensa Furo ÿ Adicionar .

Machine Translated by Google

se o objeto selecionado for…	então…
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar pan el ÿ Lista suspensa Furo ÿ Adicionar .

3 Selecione a polilinha fechada ou os objetos conectados que definem o furo e pressione *ENTER.*

4 Digite **n** (Não) para manter a geometria ou digite **y** (Sim) para apagar geometria.

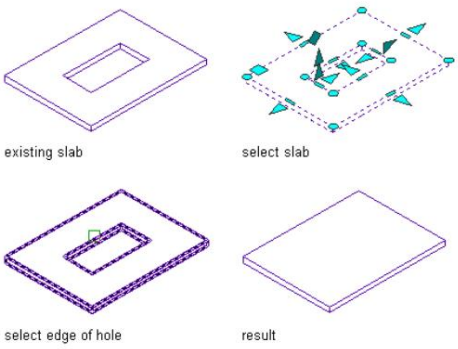
5 Se você selecionar objetos 3D, será solicitado a criar o furo na superfície interna ou externa dos objetos de corte. Pressione *ENTER* para usar o lado de fora do objeto para definir o furo, ou digite **i** (Inside) para usar o lado de dentro ou o vazio do objeto para definir o furo. Este prompt é exibido mesmo se os corpos não contiverem um vazio interno, caso em que a opção Dentro não cria um furo.

OBSERVAÇÃO Se você criar um furo que esteja fora ou que sobreponha a laje ou linha de base da laje de telhado ou linha de perímetro em uma saliência, o corpo da laje ou laje de telhado é cortado, mas a borda e o intradorso permanecem. Nesse caso, é melhor fazer um furo cortando a laje ou a laje do telhado. Para obter mais informações, consulte Corte de laje/laje de telhado na página 2435.

Removendo um buraco de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para remover um furo de uma laje ou laje de telhado.

Removendo um buraco de uma laje



Machine Translated by Google

1 Selecione a laje ou laje de cobertura, e

se o objeto selecionado for…	então…
uma laje	clique na guia Laje ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Furo ÿ Remover .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Modificar painel ÿ menu suspenso Furo ÿ Remover .

2 Selecione qualquer aresta do furo para remover.

Criando Condições de Interferência de Laje/Laje de Telhado

Assim como você pode usar outro objeto para definir o perímetro de um furo que deseja adicionar a uma laje ou laje de telhado, também pode modificar a geometria de uma laje ou laje de telhado usando outro objeto para criar uma condição de interferência dentro da laje ou laje de telhado. Ao contrário do objeto usado para adicionar um furo, que não tem conexão com a laje ou laje de cobertura e pode ser apagado após a adição do furo, o objeto usado para criar uma condição de interferência permanece parcialmente ou totalmente embutido na laje ou laje de cobertura, cortando e substituindo uma parte de sua geometria. Todas as condições de interferência são subtrativas nesse sentido, mas a opção de efeito de encolhimento que você usa para criar a condição de interferência (Aditivo ou Subtrativo) determina se o contorno da condição de interferência é incluído ou excluído do contorno de encolhimento da laje ou laje de telhado em vista de planta.

Normalmente, depois de criar condições de interferência para uma laje ou laje de telhado, você congela a camada onde os objetos interferentes são colocados. Se você mover ou editar os objetos, a laje ou a laje do telhado serão atualizadas de acordo.

NOTA Objetos usados como condições de interferência não são incluídos para a Área no comando LIST ou em um resultado de Consulta de Agendamento.

Use o procedimento a seguir para criar condições de interferência aditivas ou subtrativas para uma laje ou laje de telhado. Se você deseja criar condições de interferência aditivas e subtrativas, é necessário executar o procedimento separadamente para cada tipo.

Machine Translated by Google

1 Crie um ou mais objetos no local real onde deseja que a condição de interferência seja posicionada em relação à laje ou laje do telhado.

2 Selecione a laje ou laje de cobertura, e **se**

o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Modificar ÿ solte Condição de interferência para baixo ÿ Adicionar
uma laje de telhado	clique na aba Roof Slab ÿ Modify pan el ÿ Interference Condition drop para baixo ÿ Adicionar

3 Selecione os objetos a serem usados como condições de interferência e pressione *DIGITAR.*

OBSERVAÇÃO Objetos AEC de arquivos referenciados externamente (xref) podem ser adicionados a uma laje ou laje de telhado como condições de interferência, desde que as seguintes condições sejam atendidas: ÿ O objeto é um corpo tridimensional (3D)

ÿ A refex é encontrada

ÿ A refex é lida/gravada

ÿ A refex não está bloqueada ou aberta por outro usuário

ÿ A refex é carregada

4 Especifique o efeito de encolhimento desejado: **Se**

você deseja…	**Então…**
inclua a(s) condição(ões) de interferência, insira **um** (Aditivo). dentro do contorno da embalagem retrátil na vista de planta	
excluir as condições de interferência ção(ões) do contorno da embalagem retrátil na vista de planta	digite **s** (subtrativo).

Machine Translated by Google

Os objetos selecionados são adicionados à laje ou laje de telhado como condições de interferência aditivas ou subtrativas. Você pode excluir uma condição de interferência ou alterar seu efeito de contorno usando a planilha Condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Editando condições de interferência de laje/laje de telhado na página 2443

Removendo Condições de Interferência de Laje/Laje de Telhado

Use este procedimento para remover uma condição de interferência de uma laje ou laje de telhado. Observe que apenas a condição de interferência é removida; o objeto a partir do qual a condição de interferência foi criada permanece no desenho.

1 Selecione a laje ou laje de cobertura, e **se o**

objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Modificar ÿ solte Condição de interferência para baixo ÿ Remover .
uma laje de telhado	clique na aba Roof Slab ÿ Modify pan el ÿ Interference Condition drop para baixo ÿ Remover .

2 Selecione os objetos a serem removidos como condições de interferência e pressione *DIGITAR*.

OBSERVAÇÃO Você também pode remover condições de interferência por meio da planilha Condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Editando condições de interferência de laje/laje de telhado na página 2443.

Editando Condições de Interferência de Laje/Laje de Telhado

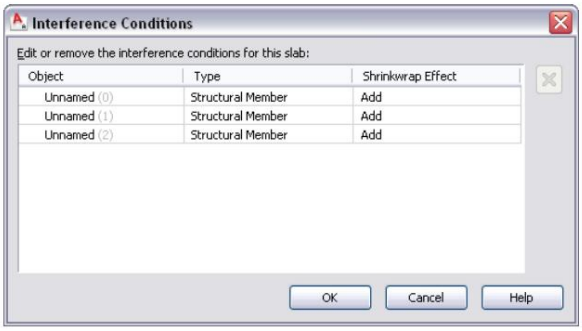
Os objetos aplicados como condições de interferência em lajes e lajes de telhado podem ser editados como qualquer outro objeto, usando alças, opções de guia contextual ou a paleta Propriedades. Se você mover ou editar os objetos, a laje ou a laje do telhado serão atualizadas de acordo. Você também pode alterar a configuração que determina se uma condição de interferência é adicionada ou subtraída do contorno retrátil da laje ou laje do telhado na vista de planta usando o procedimento a seguir.

Machine Translated by Google

1 Selecione a laje ou laje de cobertura e,

se o objeto selecionado for…	então…
uma laje	clique na guia Slab ÿ painel Modify ÿ menu suspenso In terference Condition ÿ Interference Conditions .
uma laje de telhado	clique na guia Laje do telhado ÿ Painel Modificar ÿ menu suspenso Condição de interferência ÿ Condições de interferência .

OBSERVAÇÃO Você também pode acessar essa planilha na guia Design da paleta Propriedades, em Avançado.



2 Na planilha Condições de interferência, clique no valor do Efeito Shrinkwrap que deseja alterar e selecione um valor diferente no menu suspenso.

3 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar esta planilha para remover uma condição de interferência clicando com o botão direito do mouse em seu valor de Objeto ou Tipo e, em seguida, clicando em Remover. O método alternativo é usar a guia contextual da laje ou laje de telhado, conforme explicado em Remoção de condições de interferência de laje/laje de telhado na página 2443. Ao remover uma condição de interferência, você remove a associação entre a laje ou laje de telhado e o objeto que foi usado para criar a condição de interferência. O objeto em si não é removido do desenho.

Machine Translated by Google

Criando modificadores de corpo de laje/laje de telhado

Assim como as condições de interferência, os modificadores de corpo permitem modificar a geometria de uma laje ou laje de telhado incorporando outro objeto tridimensional (3D).
No entanto, onde as condições de interferência sempre subtraem da massa de uma laje ou laje de telhado e afetam apenas os componentes em que tocam, os modificadores de corpo podem ser usados para adicionar, subtrair ou substituir completamente um componente específico. Se uma laje ou laje de telhado tiver apenas um componente, o modificador de corpo se aplica a toda a laje ou laje de telhado.

Você pode criar um modificador de corpo a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

Depois de criar um modificador de corpo de um objeto, você pode excluir o objeto original. No entanto, se você criou um objeto complexo, como um grupo de massa que compreende muitos elementos de massa, você pode querer reter o objeto no desenho até ter certeza de obter os resultados desejados para a laje ou laje de telhado.

NOTA Objetos usados como condições de interferência não são incluídos para a Área no comando LIST ou em um resultado de Consulta de Agendamento.

Para criar um modificador de corpo para uma laje ou laje de telhado:

1. Crie um ou mais objetos no local onde deseja que o modificador de corpo seja posicionado em relação à laje ou laje de telhado.
2. Selecione a laje ou laje de telhado que deseja modificar e, **se o objeto**

selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan el ÿ Body Modifier drop para baixo ÿ Adicionar .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ Modificar painel ÿ Solte Modificador de corpo para baixo ÿ Adicionar .

Machine Translated by Google

3 Selecione os objetos a serem aplicados como modificadores de corpo e pressione *ENTER*.

4 Na planilha Adicionar modificador de corpo, especifique o seguinte:

- ÿ Para Componente de laje (ou Componente de laje de telhado), selecione o componente ao qual deseja aplicar o modificador de corpo.
- ÿ Para Operação, selecione Aditivo, Subtrativo ou Substituir, dependendo se você deseja que o modificador de corpo seja adicionado ao componente selecionado, subtraído dele ou usado para substituir o componente inteiro.
- ÿ Para Descrição, insira uma descrição de texto do(s) modificador(es) de corpo que você está aplicando.

5 Se você não quiser que o contorno do(s) objeto(s) fique visível na desenho, selecione Apagar objeto(s) selecionado(s).

6 Clique em OK.

Editando um modificador de corpo de laje/laje de telhado no local

Use este procedimento para editar a forma de um modificador de corpo anexado a uma laje ou laje de telhado. Você pode editar o corpo usando alças para editar faces, usando comandos booleanos para adicionar ou remover outros objetos do modificador de corpo e outros comandos de edição para alterar sua forma.

Machine Translated by Google

1 Selecione a laje ou laje de cobertura que possui o modificador de corpo que deseja alterar e,

se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan el ÿ Body Modifier drop para baixo ÿ Editar no local .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ Modificar painel ÿ Solte Modificador de corpo para baixo ÿ Editar no local .

Um elemento de massa temporário é criado para você editar a geometria do modificador de corpo. Se a laje ou laje de telhado contiver vários modificadores de corpo, um elemento de massa será criado para cada modificador de corpo. Se um objeto não era originalmente um elemento de massa (por exemplo, se você usou um membro estrutural como um modificador de corpo), o objeto torna-se um elemento de massa de forma livre temporário com faces que você pode editar.

2 OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição no Edit in Place guia contextual, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados na guia contextual, selecione novamente um perfil para exibir novamente a guia contextual Editar no local.

Edite o modificador de corpo:

Se você quiser …	**Então …**
alterar a forma de um modificador de corpo que é um elemento de massa de forma livre	selecione o modificador de corpo. Selecione uma alça de face para ativar alças de borda para a face. Mova as alças para os locais desejados. Continue editando outras faces da mesma maneira.
alterar a forma de um modificador corporal que é um elemento de massa convencional mento	selecione o modificador de corpo. Selecione as alças e mova-as para alterar a forma do modificador de corpo. As alças disponíveis dependem do tipo de elemento de massa usado como modificador de corpo e da direção da vista atual.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
adicionar um objeto a um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde é necessário. ÿ Para um objeto de laje, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ União. ÿ Para um objeto de laje de telhado, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje de telhado ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ União. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
subtrair um objeto de um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. ÿ Para um objeto de laje, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Subtrair. ÿ Para um objeto de laje de telhado, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje de telhado ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Subtrair. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
criar um modificador de corpo que seja a interseção do modificador de corpo original com outro objeto	coloque o objeto no local onde ele é necessário. ÿ Para um objeto de laje, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Interseção. ÿ Para um objeto de laje de telhado, clique em Editar No local: modificação do corpo da laje de cobertura

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	er ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Interseção. Selecione o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apague isso.
aparar um modificador de corpo	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Modificar ÿ Recortar por Avião . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: corpo da laje do telhado Modificador ÿ Modificar panorâmica el ÿ Aparar por plano . Especifique os pontos que definem o plano de corte e selecione o lado do modificador de corpo a ser aparado. O modificador de corpo aparado é convertido em um elemento de massa de forma livre mento.
dividir a face de um modificador de corpo em duas faces	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: Modificador de corpo de laje ÿ Painel Modificar ÿ Dividir face . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: corpo da laje do telhado Modificador ÿ Modificar panorâmica o ÿ rosto dividido . Especifique os pontos que definem a aresta criada pela divisão das faces.
unir duas faces que estão no mesmo plano em uma única face	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Modificar ÿ Unir faces .

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: corpo da laje do telhado Modificador ÿ painel Modificar ÿ Unir Rostos . Selecione a aresta que separa as faces coplanares.
remover um modificador de corpo	selecione o objeto que forma o modificador de corpo e pressione *DELETE*.

3 Salve ou descarte as alterações:

Se desejar …	Então …
restaure o modificador de corpo à sua origem - selecione o modificador de corpo e a forma ginal	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Edits ÿ Cancel. ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje de telhado ÿ painel Edits ÿ Can cel.
salve as alterações no modificador do corpo	selecione o modificador de corpo e ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje ÿ painel Edits ÿ Finish. ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique em Editar no local: Modificador de corpo de laje de telhado ÿ painel Edits ÿ Finish.

Gerenciando modificadores de corpo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para editar ou remover modificadores de corpo tridimensionais (3D) de uma laje ou laje de telhado. Você pode alterar o componente ao qual o modificador de corpo é aplicado ou a maneira como ele é aplicado (se ele adiciona, subtrai,

Machine Translated by Google

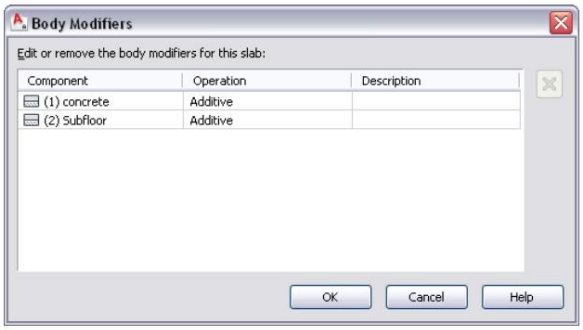
ou substitui o componente selecionado). Você também pode inserir ou editar as descrições dos modificadores corporais.

OBSERVAÇÃO Para remover um modificador de corpo de uma laje ou componente de laje de telhado e restaurar o modificador como um elemento de massa que você pode editar ou aplicar a outras lajes ou lajes de telhado, consulte Restaurando um modificador de corpo de laje/laje de telhado para um elemento de massa na página 2452 .

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar e, **se o objeto**

selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan el ÿ Body Modifier drop para baixo ÿ Modificadores de corpo .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ Modificar painel ÿ Solte Modificador de corpo para baixo ÿ Modificadores de corpo .

OBSERVAÇÃO Você também pode acessar essa planilha na guia Design da paleta Propriedades, em Avançado.



2 Selecione um modificador de corpo e altere suas configurações:

Se você quiser …	**Então …**
aplique o modificador de carroceria a uma laje diferente ou componente de laje de telhado	selecione um componente diferente para Componente.

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
alterar a operação usada para aplicar o modificador de corpo à laje ou componente da laje de telhado	selecione uma operação diferente para Op eração: ÿ Selecione Aditivo para adicionar o modificador de corpo ao componente. ÿ Selecione Subtrair para subtrair o forma do modificador de corpo do componente. ÿ Selecione Substituir para substituir o componente pelo modificador de corpo.
exclua o modificador de corpo da laje ou componente da laje de telhado	selecione o modificador de corpo e clique em , ou clique com o botão direito do mouse e clique em Re mover.
insira uma descrição do modificador de corpo	clique em Descrição, digite o texto e pressione *ENTER*.

3 Clique em OK.

Restaurando um modificador de corpo de laje/laje de telhado para um elemento de massa

Use este procedimento para remover um modificador de corpo de uma laje ou laje de telhado e adicioná-lo ao desenho como um elemento de massa. A restauração de um modificador de corpo para um elemento de massa permite modificar a forma como um elemento de massa e, em seguida, adicioná-lo à laje ou laje de telhado novamente como um modificador de corpo. Você também pode restaurar o modificador de corpo para um elemento de massa enquanto deixa o modificador de corpo ainda aplicado à laje ou laje de telhado. Isso é útil se você deseja criar outras lajes ou lajes de telhado com a mesma forma.

Se o objeto usado para criar o modificador de corpo for um elemento de massa convencional, ele será restaurado para esse elemento de massa. Por exemplo, um elemento de massa de frontão é restaurado como um elemento de massa de frontão. No entanto, se o modificador de corpo foi criado a partir de outro objeto, como um membro estrutural, ou foi editado usando operações booleanas ou comandos de edição de face, o modificador de corpo é restaurado como um elemento de massa de forma livre.

Machine Translated by Google

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar e, **se o objeto**

selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na aba Slab ÿ Modify pan el ÿ Body Modifier drop baixo ÿ Restaurar .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ Modificar painel ÿ Solte Modificador de corpo baixo ÿ Restaurar .

2 NOTA Este procedimento restaura todos os modificadores de corpo anexados a uma laje ou laje de telhado.

Crie elementos de massa a partir dos modificadores de corpo: **Se**

você quiser ...	**Então ...**
criar elementos de massa do corpo	pressione *ENTER.* modificadores enquanto mantém os modificadores de corpo presos à laje ou laje do telhado
remova *todos* os modificadores de corpo de	enter **y** (Sim) e pressione *ENTER.* laje ou laje de telhado e crie elementos de massa a partir de suas formas

Especificando o material de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para selecionar um material diferente para componentes de uma laje individual ou laje de telhado.

Para alterar os materiais atribuídos a todas as lajes ou lajes de telhado do mesmo estilo, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição do componente, você pode alterar as propriedades do componente de exibição conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de uma laje/laje de telhado na página 2454.

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

Machine Translated by Google

2 Para verificar se a atribuição de material determina as propriedades de exibição do componente, clique na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações,
e clique .

3 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, verifique se Por material está selecionado para o componente e clique em OK.

4 Clique na guia Materiais.

5 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

ADVERTÊNCIA Quando você edita uma definição de material a partir desta caixa de diálogo, todas as alterações feitas serão aplicadas a todos os objetos aos quais o material foi atribuído.

6 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição de uma laje individual ou laje de telhado:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Para alterar essas propriedades de exibição para todas as lajes ou lajes de telhado do mesmo estilo, consulte Especificando as propriedades de exibição de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2473.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição de um componente, você poderá alterar as propriedades desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando o material de uma laje/laje de telhado na página 2453.

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de uma laje ou laje de telhado. A hachura é exibida apenas em representações de exibição usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Para alterar a hachura de todas as lajes ou lajes de telhado do mesmo estilo, consulte Especificando a hachura de um estilo de laje/laje de telhado na página 2475.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determina as propriedades de hachura de um componente de exibição de laje, você pode alterar a hachura do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando o material de uma laje/laje de telhado na página 2453.

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

2 Na guia Propriedades de exibição, selecione a representação de exibição para a qual deseja alterar uma propriedade e selecione Substituição de estilo.

3 Se necessário, clique .

em **4** Na guia Hachuras, selecione o componente de exibição e clique na configuração de Padrão.

5 Selecione a hachura para o componente de exibição:

Se você quiser…	Então…
especifique um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
especificar um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo personalizado arquivo padrão está localizado.
especificar hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
especificar hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para o tipo e selecione Hachura dupla.
especificar preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

6 Clique em OK.

7 Clique na configuração para Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

8 Clique na configuração para Ângulo e insira o ângulo para o padrão.

Machine Translated by Google

9 Clique na configuração para Orientação e especifique como a hachura é orientado:

Se você quiser…	Então…
orientar a hachura para a laje ou laje de cobertura, independentemente da sua rotação	clique para selecionar Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	clique para selecionar Global.

10 Clique na configuração para X Offset e insira um valor de deslocamento.

11 Clique na configuração para Deslocamento Y e insira um valor de deslocamento.

12 Clique em OK duas vezes.

Especificando a altura do plano de corte de uma laje/laje de telhado

Use este procedimento para especificar a altura do plano de corte de uma laje ou laje de telhado.

Se o valor especificado para a altura do plano de corte for maior que zero, você deverá especificar a camada, cor e tipo de linha para os elementos acima e abaixo da altura do plano de corte. Isto é especialmente importante para lajes ou lajes de cobertura com condições de interferência ou modificadores de corpo.

Para alterar a altura do plano de corte para todas as lajes ou lajes de telhado do mesmo estilo, consulte Especificando a altura do plano de corte de um estilo de laje/laje de telhado na página 2477.

1 Selecione a laje ou laje de telhado que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Outro.

5 Selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição e insira um valor para Altura do plano de corte.

6 Clique em OK duas vezes.

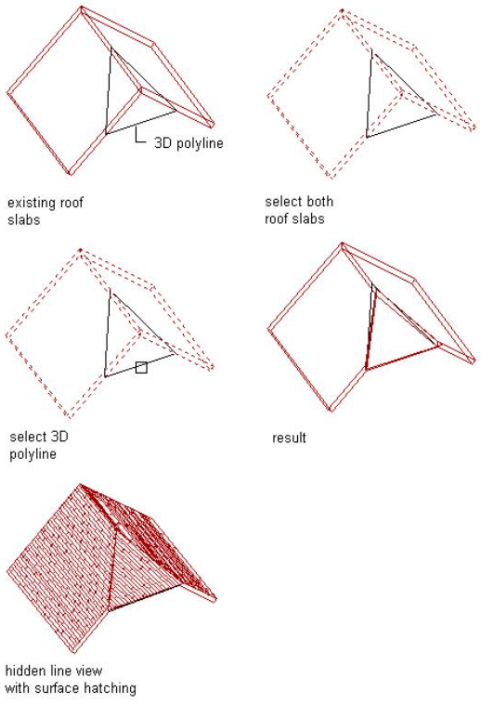
Machine Translated by Google

Criando um telhado de duas águas recortado

Use este procedimento para modificar duas lajes de telhado para adicionar uma terceira laje, criando um telhado de duas águas recortado.

1. Crie um telhado de duas águas com duas lajes de telhado.
2. Em uma vista isométrica, desenhe uma polilinha 3D na forma e localização da laje de cobertura recortada.
3. Insira **laje de telhado.**
4. Digite **e** (Editar).
5. Digite **x** (Xcut).
6. Selecione as duas lajes de cobertura e pressione *ENTER.*
7. Selecione a polilinha 3D e pressione *ENTER* duas vezes.

Criando um telhado de duas águas recortado



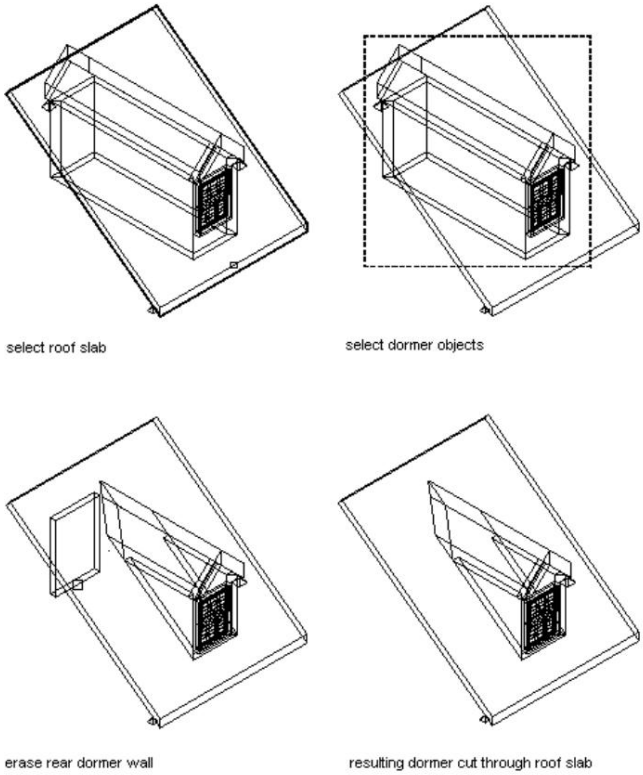
OBSERVAÇÃO Você pode editar a aresta externa da nova laje do telhado para alterá-la de quadrado para prumo. Para obter mais informações, consulte Alteração de bordas de laje ou laje de telhado na página 2422.

Machine Translated by Google

Criando um Dormer em uma laje de telhado

Use este procedimento para adicionar uma mansarda a uma laje de telhado. Você deve primeiro criar as lajes do telhado, paredes e todas as outras partes da mansarda, para que um orifício apropriado possa ser feito na laje do telhado. As paredes que você cria para a mansarda devem incluir um segmento traseiro, de modo que um furo completo para a mansarda possa ser feito na laje do telhado.

Adicionando uma mansarda a uma laje de telhado



1 Crie as paredes para a mansarda, incluindo uma parede traseira de fechamento.

2 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de laje de telhado que você deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

3 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linhas, Paredes e Cobertura.

Machine Translated by Google

4 Selecione as paredes e pressione *ENTER.*

5 Esquadreje as bordas da laje do telhado conforme necessário.

6 Mova a estrutura para que as paredes e lajes do telhado da mansarda penetrem totalmente na laje existente na posição correta.

7 Selecione a laje de telhado à qual adicionar a mansarda e clique em Laje de telhado guia ÿ painel Dormer ÿ Adicionar .

8 Selecione os objetos que formam a mansarda e pressione *ENTER.*

9 Quando solicitado a cortar as paredes com a laje do telhado, pressione *ENTER* para cortar as paredes ou digite **n** (Não) para deixar as paredes como estão.

10 Apague a parede na parte de trás da mansarda.

Estilos de laje e laje de telhado

Um estilo de laje ou laje de telhado é um conjunto de parâmetros que determina a aparência e outras características da laje ou objeto de laje de telhado ao qual é atribuído.
Ao editar um estilo, você pode controlar as propriedades de todos os objetos que usam esse estilo, sem precisar alterar as propriedades de cada um desses objetos em um desenho.
Para lajes e lajes de telhado, o estilo controla as seguintes propriedades:

ÿ dimensões padrão, incluindo espessura

ÿ condições de aresta padrão, incluindo estilos de fáscia e intradorso

ÿ propriedades de exibição padrão, incluindo fáscia e intradorso

ÿ componentes físicos (concreto, plataforma de metal e assim por diante)

ÿ materiais atribuídos a componentes de lajes

As ferramentas padrão de laje e laje de telhado fornecidas com o software usam estilos padrão. Você pode usá-los como fornecidos, editar os estilos padrão no Gerenciador de estilos ou criar seus próprios estilos e usá-los para criar novas ferramentas.

Usando materiais em estilos de laje/laje de telhado

Você pode controlar como as lajes ou lajes de telhado de um determinado estilo são exibidas em um desenho atribuindo materiais à laje ou aos componentes da laje de telhado no estilo. Os componentes são exibidos usando as propriedades de exibição dos materiais atribuídos. Para obter mais informações, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Você pode usar esses materiais conforme fornecidos, modificá-los para atender às suas

Machine Translated by Google

requisitos do projeto ou definir novos materiais. Para obter mais informações sobre materiais e como defini-los, consulte Criando e editando definições de material na página 905 e Especificando o material de uma laje/laje de telhado na página 2453.

Criando ferramentas a partir de estilos de laje/laje de telhado

Você pode criar uma ferramenta de laje ou laje de telhado a partir de um estilo de laje ou laje de telhado arrastando o estilo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas. As configurações padrão fornecidas pelo estilo são aplicadas a qualquer objeto criado com essa ferramenta. Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas para criar lajes e lajes de telhado na página 2384.

Gerenciando Estilos de Laje/Laje de Telhado

Para criar, copiar, editar ou eliminar estilos para lajes e lajes de telhado, use o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de laje ou laje de telhado

Use este procedimento para criar um estilo de laje ou laje de telhado. Você pode começar usando as propriedades padrão do estilo padrão ou pode copiar um estilo existente para usar como modelo. Em seguida, você edita as propriedades de estilo para personalizar o estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de laje ou Laje de telhado Estilos.

3 Crie um estilo:

Se você quiser…	Então …
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de laje ou laje de telhado e clique em Novo. Digite um nome para o novo estilo e pressione *ENTER*.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de laje ou laje de telhado que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar. Clique com o botão direito na cópia e clique em Renomear.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então …
	Insira um nome para o novo estilo e pressione *ENTER*.

4 Para especificar ou editar as propriedades do novo estilo, use as guias no painel direito do Gerenciador de estilo, conforme descrito na tabela a seguir.

Se você quiser …	**Então …**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
especificar os componentes físicos da laje ou laje de cobertura	consulte Especificando os componentes de um estilo de laje ou laje de telhado na página 2463.
especifique uma espessura fixa ou variável ou deslocamento para a laje ou laje de telhado ou seus componentes	consulte Especificando a espessura e o deslocamento de uma laje/componente de laje de telhado na página 2467.
atribuir materiais aos componentes de exibição do estilo	consulte Atribuindo materiais a um estilo de laje/laje de telhado na página 2472 e Ativando materiais para um estilo de laje/ laje de telhado na página 2475.
adicionar classificações ao estilo	consulte Adicionando classificações a um estilo de laje ou laje de telhado na página 2478.
especifique a hachura, as propriedades do plano de corte e outras propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de laje ou laje de telhado na página 2473.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de laje ou laje de telhado na página 2479.

5 Se quiser criar uma ferramenta que use o novo estilo, arraste o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de laje ou laje de telhado na página 2397.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando os componentes de uma laje ou estilo de laje de telhado

Os componentes da laje ou laje de telhado são as estruturas físicas da laje ou laje de telhado, como concreto, plataforma metálica, isolamento e assim por diante.

Componentes da laje/telhado e suas propriedades

Cada componente em um estilo de laje ou laje de telhado corresponde a um componente estrutural ou material de uma laje ou laje de telhado. Ao criar um componente, você especifica valores para as seguintes propriedades do componente:

ÿ **Nome** (geralmente identifica o material utilizado, como concreto, deck metálico, ou isolamento)

ÿ **Espessura** (análoga à propriedade Largura de um componente de parede; pode ser um valor fixo ou uma variável)

ÿ **Deslocamento de espessura** (especifica a posição do componente dentro da laje ou laje de cobertura, em relação à laje ou linha de base da laje de cobertura ou à laje adjacente ou aos componentes da laje de cobertura; pode ser um valor fixo ou uma variável)

Usando componentes de outros estilos de laje/laje de telhado

Além de criar novos componentes a partir do zero em um estilo de laje ou laje de telhado, você também pode colar componentes copiados de um estilo diferente do mesmo tipo. Ou seja, você pode colar componentes de um estilo de laje em outro estilo de laje ou componentes de um estilo de laje de telhado em outro estilo de laje de telhado.

Aba Componentes

Use a guia Componentes do Gerenciador de estilo para as seguintes tarefas:

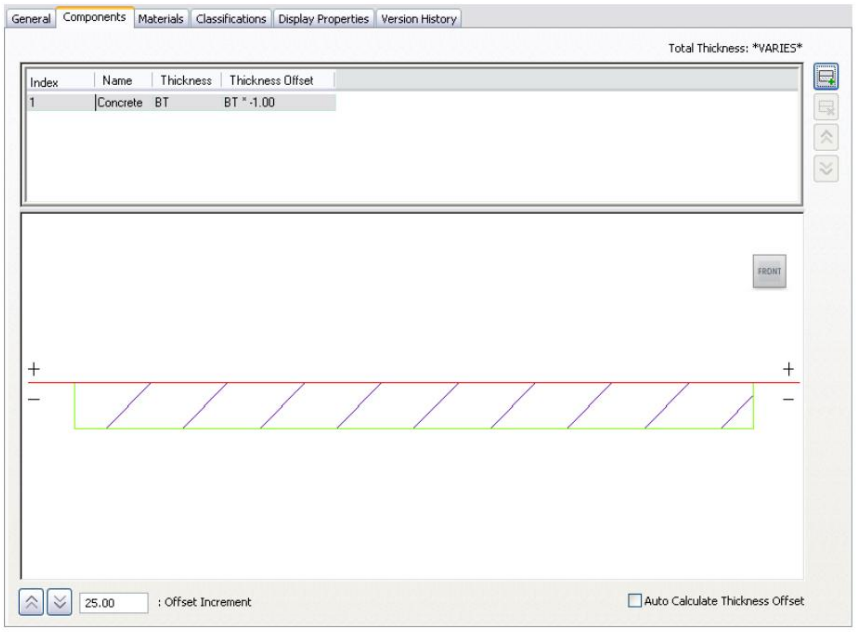
ÿ Adicionar ou remover componentes de laje ou laje de telhado e editar suas propriedades.

ÿ Visualize os componentes conforme você os cria e os configura.

ÿ Alterar a ordem dos componentes em relação a outros componentes no estilo.

Machine Translated by Google

Especificando as propriedades dos componentes da laje



Criando ou Editando um Componente em um Estilo de Laje/Laje de Telhado

Use este procedimento para criar uma laje ou componente de laje de telhado ou para editar componentes existentes em um estilo de laje ou laje de telhado.

Você também pode adicionar componentes a um estilo colando componentes copiados de outros estilos do mesmo tipo.

DICA Somente os primeiros 20 componentes de um estilo de laje ou laje de telhado são controlados pelo sistema de exibição. Sugere-se limitar o número de componentes a 20, pois quaisquer componentes adicionais seriam controlados apenas pela atribuição de material.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Componentes.

4 Para adicionar um novo componente, .

clique em Se nenhum componente existente foi selecionado, o novo componente recebe um número de índice de 2, mas, fora isso, tem os mesmos valores do primeiro componente na lista. Se um componente existente foi selecionado, o novo componente é uma duplicata do componente selecionado, exceto que seu número de índice é 1 maior. Em ambos os casos, você pode editar as propriedades do novo componente conforme descrito nas etapas a seguir.

5 Para editar o nome de um componente selecionado, clique no campo Nome coluna e digite um novo nome.

6 Para especificar a espessura de um componente, clique duas vezes em seu valor de Espessura e siga um destes procedimentos: **Se**

desejar ...	**Então ...**
especifique uma espessura fixa que não pode inserir um novo valor para Espessura. ser editado quando você adiciona ou edita objetos deste estilo	
especifique uma espessura variável com base em um valor de espessura base (BT) que pode ser determinado quando você adiciona ou edita objetos desse estilo	clique para exibir caixas de texto que permitem especificar uma fórmula que define como a espessura base variável é usada para calcular a espessura do componente. Para obter mais informações, consulte Especificando a espessura e o deslocamento de uma laje/componente de laje de telhado na página 2467.

7 Para especificar a distância de deslocamento entre o componente e o linha de base da laje ou da laje do telhado, clique duas vezes no valor Deslocamento da espessura para o componente e siga um destes

procedimentos: **Se você deseja ...**	**Então ...**
mover o componente para cima ou para baixo em um incremento especificado	clique ou no canto inferior esquerdo canto da guia Componentes para compensar o componente pelo valor de Incremento de deslocamento especificado.

Machine Translated by Google

Se você quiser ...	Então ...
	O componente selecionado é realçado em verde no visualizador.
deixe o software calcular o deslocamento	selecione Calcular automaticamente a espessura Desvio.
especificar um deslocamento fixo	insira um valor para Deslocamento de espessura.
especifique um deslocamento variável que é calculado a partir dos valores que você especificar	clique na compensação de espessura coluna para exibir caixas de texto que permitem especificar uma fórmula que define como a espessura base variável é usada para calcular a espessura do componente. Para obter mais informações, consulte Especificando a espessura e o deslocamento de uma laje/componente de laje de telhado na página 2467.

8 Repita as etapas 5 a 8 para adicionar mais componentes ao estilo.

9 Para alterar a ordem dos componentes no estilo, selecione um componente e clique no canto superior direito da guia para mover o componente para a posição desejada em relação aos outros componentes.

ou

Os números do índice são atualizados para refletir o novo pedido.

10 Clique em OK.

Adicionando um componente de outra laje ou estilo de laje de telhado

Use este procedimento para copiar uma laje ou componente de laje de telhado de um estilo e adicioná-lo a outro estilo do mesmo tipo que você está criando ou editando.

DICA Somente os primeiros 20 componentes de um estilo de laje ou laje de telhado são controlados pelo sistema de exibição. Sugere-se limitar o número de componentes a 20, pois quaisquer componentes adicionais seriam controlados apenas pela atribuição de material.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que contém o componente que deseja copiar:

Se você quiser …	Então …
visualizar os componentes de um estilo no desenho atual	no painel esquerdo do gerenciador de estilo, selecione um estilo. O painel direito lista os componentes e suas propriedades e exibe o estilo no visualizador.
visualizar os componentes de um estilo em outro desenho	clique , navegue até o desenho desejado, clique em Abrir e selecione um estilo no painel esquerdo do Gerenciador de estilo.

3 Na guia Componentes do estilo selecionado, clique com o botão direito do mouse componente desejado e clique em Copiar.

4 No painel esquerdo do Gerenciador de estilo, selecione o estilo ao qual você deseja adicionar o componente:

5 Mova o cursor para a guia Componentes, clique com o botão direito do mouse e clique Colar.

Agora você pode editar ou excluir os novos componentes conforme necessário. Para obter mais informações, consulte Criando ou editando um componente em um estilo de laje/laje de telhado na página 2464 e Removendo um componente de um estilo de laje/laje de telhado na página 2469.

6 Clique em OK para salvar o estilo com o novo componente.

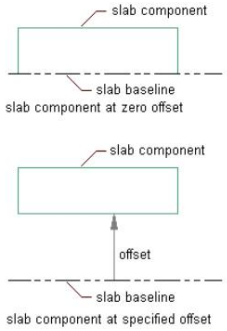
Especificando a espessura e o deslocamento de uma laje/laje de telhado Componente

Ao criar ou editar uma laje ou componente de laje de telhado em um estilo, você pode inserir valores que estabelecem uma espessura fixa e um deslocamento fixo da laje ou linha de base da laje de telhado. Se todos os componentes em um estilo de laje ou laje de telhado usarem esses valores fixos, você não poderá alterar a espessura de um objeto desse estilo

Machine Translated by Google

quando você adiciona um a um desenho. (O valor Thickness na paleta Properties é somente leitura e nenhuma alça Thickness está disponível no próprio objeto.)

Especificando deslocamentos de componentes de laje



Como alternativa, ao especificar os valores de Espessura ou Deslocamento de espessura para uma laje ou componente de laje de telhado, você pode usar uma variável chamada Espessura Base (BT), que tem um valor padrão de 4'', mas pode ser alterada no momento em que você adiciona o laje ou laje de telhado a um desenho ou posteriormente, através da paleta Propriedades ou pela edição de alças. Você pode usar a variável Espessura base sozinha ou como parte de uma fórmula que será usada para calcular a espessura ou deslocamento do componente.

Por exemplo, se você deseja criar um estilo no qual um componente de pavimentação de 2'' é posicionado diretamente acima de uma base de pavimentação de espessura variável cuja aresta inferior é a mesma da linha de base da laje, você deve especificar a Espessura e Valores de compensação de espessura da seguinte forma:

Index	Name	Thickness	Thickness Offset
1	Paving	2.00000	BT
2	Paving B...	BT	0.00000

Para relações de posicionamento mais complicadas envolvendo a variável Base Thickness, você pode construir fórmulas para calcular os valores Thickness e Thickness Offset.
Por exemplo, se você sabe que deseja que o vergalhão de 0,5'' seja posicionado no meio de uma camada de concreto com uma espessura fixa de 6'', você pode configurar os componentes no estilo de laje da seguinte maneira:

Index	Name	Thickness	Thickness Offset
1	Concrete	6''	0''
2	Rebar	1/2''	2 3/4''

Machine Translated by Google

No entanto, se você deseja que o vergalhão seja posicionado no meio do componente de concreto, independentemente de sua espessura, você pode configurar os componentes da seguinte maneira, onde a espessura do concreto é especificada como uma variável (BT) e o deslocamento do vergalhão componente é especificado como metade da espessura do concreto, qualquer que seja, menos metade da espessura do vergalhão (1/4").

Index	Name	Thickness	Thickness Offset
1	Concrete	BT	0"
2	Rebar	1/2"	-1/4"+ BT / 2.00000

Para especificar uma fórmula usando a variável Espessura Base, clique no botão Espessura ou

Thickness Offset valor para o componente e, em seguida, clique nas caixas de para exibir o texto para a fórmula, conforme mostrado.

A fórmula pode ser tão simples quanto a mostrada, na qual apenas a Espessura Base é utilizada, ou pode especificar um valor a ser adicionado à Espessura Base, ou ainda uma operação matemática envolvendo a Espessura Base. (Observe que o menu suspenso de operação e a caixa de operando na extrema direita só estão disponíveis se Espessura Base for selecionada.) No caso do vergalhão de 1/2" posicionado no meio de uma laje de concreto de espessura variável, o A fórmula para o deslocamento da espessura do vergalhão seria construída da seguinte forma:

Depois de inserir a fórmula desejada, pressione *Enter* para descartar as caixas de texto e transfira a fórmula para o valor Espessura ou Deslocamento da Espessura para o componente selecionado.

Removendo um componente de um estilo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para excluir um componente de um estilo de laje ou laje de telhado. Quando você remove um componente de um estilo, o componente também é removido de todos os objetos existentes que usam esse estilo.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Componentes.

4 Selecione a laje ou o componente da laje de telhado que deseja remover e clique .

5 Clique em OK.

Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado

Um objeto de laje ou laje de telhado consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a eles.

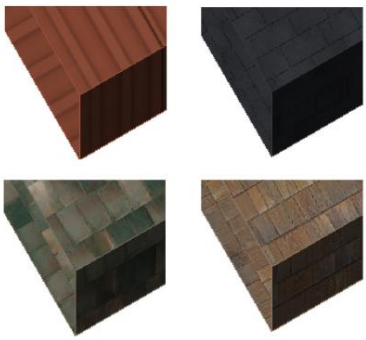
Você atribui um material a cada componente de exibição do objeto. Por exemplo, você pode atribuir um material de ladrilho a um corpo de laje e um material de concreto a uma aresta de laje.

Se quiser usar as propriedades de exibição de um objeto ou estilo de laje ou laje de telhado, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do objeto ou seu estilo.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e sua descrição, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

Lajes de telhado com materiais atribuídos



Machine Translated by Google

Materiais de Laje/Laje de Telhado e Componentes de Exibição

A tabela a seguir identifica o componente material que corresponde a cada componente de laje ou laje de cobertura.

Representações de Exibição	Exibição de laje/telhado Componente	Componente de Exibição de Material
Planeje, Planeje Alto Detalhe, Plano baixo detalhe, plano refletido, rastreado	Abaixo do corpo do plano de corte Embalar a vácuo	
	Acima do corpo do plano de corte Embalar a vácuo	Nenhum
	Abaixo do contorno do plano de corte	Nenhum
	Acima do contorno do plano de corte	Nenhum
	Plano de corte Shrinkwrap	Nenhum
	Plano de corte Shrinkwrap Escotilha	Nenhum
	Limite	Linha de trabalho do plano
	Escotilha	Plano Hatch
	Linha de base	Nenhum
	Fáscia	Linha de trabalho do plano
	Intradorso	Linha de trabalho do plano
	Ponto de Pivô	Nenhum
Modelo	Linha de base	Nenhum
	Laje	Corpo 3D
	Fáscia	Corpo 3D
	Intradorso	Corpo 3D

Machine Translated by Google

Representações de Exibição	Exibição de laje/telhado Componente	Componente de Exibição de Material
	Ponto de pivô	Nenhum

Atribuição de materiais a um estilo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de uma laje ou estilo de laje de telhado. Os componentes usarão as propriedades de exibição dos materiais em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico da laje ou laje do telhado. Componentes personalizados e componentes que são apenas simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, a laje ou o corpo da laje de cobertura é um componente físico, enquanto o ponto de pivô é um componente simbólico.

NOTA Embora as bordas e bordas sejam componentes físicos de lajes ou lajes de cobertura, elas são definidas no estilo de laje ou borda de laje de cobertura, e não no estilo de laje ou laje de cobertura. Para obter informações sobre como atribuir materiais a estilos de aresta, consulte Atribuir materiais a um estilo de aresta de laje/laje de telhado na página 2494.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de uma laje ou componente de laje de telhado, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2473.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

8 Clique na guia Materiais.

9 Clique no componente que deseja alterar, clique em seu material atual definição e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Quaisquer alterações feitas na definição do material nesta caixa de diálogo serão aplicadas a todos os objetos aos quais o material foi atribuído.

---

10 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de laje ou laje de telhado

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência de lajes ou lajes de telhado que usam o mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, especifique as seguintes propriedades de exibição em cada estilo:

ÿ A camada, cor e tipo de linha de componentes de laje ou laje de telhado

ÿ A hachura usada para a superfície da laje ou laje do telhado em vistas de planta

ÿ A altura do plano de corte

Componentes com propriedades de exibição incluem dimensões para laje ou espessura da laje de telhado, condições de borda para a borda e intradorso, linha de trabalho, planos de corte, linhas de corte, fatores de sombreamento 3D, linha de base e ponto de pivô. As propriedades de exibição da fáscia e do intradorso também são controladas pelo estilo de laje ou laje do telhado, embora a geometria desses componentes seja controlada por meio de estilos de borda.

Você também pode usar materiais para controlar as propriedades de exibição dos componentes físicos de uma laje ou laje de telhado. Componentes simbólicos, como o ponto de pivô, não são controlados por materiais. Para obter mais informações sobre como usar materiais em lajes e lajes de telhado, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

Machine Translated by Google

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de uma laje/laje de telhado Estilo

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição para exibir componentes de uma laje ou estilo de laje de telhado:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determina as propriedades dos componentes no estilo de laje ou laje de telhado, você pode alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material ou substituindo a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuição de materiais a um estilo de laje/laje de telhado na página 2472.

---

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

---

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Ativação de materiais para um estilo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para ativar as atribuições de material para representações de exibição individuais em um estilo de laje ou laje de telhado.

Para obter mais informações sobre como usar materiais para controlar a exibição de componentes de laje ou laje de telhado, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione Por material para cada componente a ser controlado pelo material. A caixa de seleção Por material não está disponível para componentes que não podem ser atribuídos a um material.

Quando você seleciona Por material para um componente de exibição, todas as outras configurações na caixa de diálogo ficam indisponíveis. Como as propriedades de exibição agora são obtidas da definição do material, você não pode mais defini-las diretamente nas propriedades de exibição do estilo de laje ou laje de telhado.

8 Clique em OK.

Especificando a hachura de um estilo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para especificar a hachura de um estilo de laje ou laje de telhado. A hachura é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

Machine Translated by Google

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Hachuras.

7 Clique na configuração para Padrão.

8 Selecione o padrão de hachura: **Se**

desejar…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

9 Clique em OK.

10 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

Machine Translated by Google

12 Clique em Orientação e especifique como a hachura deve ser orientada:

Se você quiser…	Então…
orientar a hachura para a laje ou laje de cobertura, independentemente da sua rotação	clique para selecionar o objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	clique para selecionar global.

13 Clique em OK duas vezes.

Especificando a altura do plano de corte de um estilo de laje/laje de telhado

Use este procedimento para especificar a altura do plano de corte de um estilo de laje ou laje de telhado.

Se o valor especificado para a altura do plano de corte for maior que zero, você deverá especificar a camada, cor e tipo de linha para os elementos acima e abaixo da altura do plano de corte. Isso é especialmente importante quando condições de interferência ou modificadores corporais estão presentes.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Outros.

7 Selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição e insira um valor para Altura do plano de corte.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Adicionando classificações a um estilo de laje ou laje de telhado

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a uma laje ou estilo de laje de telhado.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de laje ou laje de telhado.

4 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja aplicar ao estilo atual.

5 Clique em OK.

Definindo um Estilo de Laje/Laje de Telhado como Limite para Associativo Espaços

Use este procedimento para definir um estilo de laje ou laje de telhado que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo é definido como delimitador, por padrão, todos os objetos desse estilo serão usados na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Por padrão, essa configuração está marcada.

Você pode substituir a configuração de limite para o estilo em uma laje individual ou laje de telhado, se necessário.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Geral.

4 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

5 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a uma laje ou estilo de laje de telhado

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de laje ou laje de telhado. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência do estilo.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de laje ou laje de telhado, clique com o botão a ferramenta e clique em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Geral.

4 Para adicionar uma descrição ao estilo, digite-a em Descrição.

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e insira a nota ou Editar% s.

7 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

8 Clique em OK.

Estilos de borda de laje e laje de telhado

Os estilos de aresta de laje e laje de telhado controlam a aparência das arestas de objetos de laje e laje de telhado. Usando estilos de aresta, você pode especificar dimensões, como o comprimento da saliência e a orientação e o ângulo das arestas. Você também pode especificar uma borda e um intradorso para o estilo de aresta.

Componentes de estilos de borda de laje/telhado

O estilo de borda de laje ou laje de telhado define a aparência da laje ou bordas de laje de telhado. Cada estilo consiste em dois componentes opcionais: uma fáscia e um intradorso.

Uma fáscia é uma forma aplicada à face externa de uma laje ou borda de laje de telhado. Um intradorso é uma forma aplicada na parte inferior de uma saliência de aresta.

Você pode criar componentes de borda e borda definindo perfis que fornecem a geometria bidimensional (2D) do componente cuja forma é extrudada ao longo da laje ou borda da laje do telhado.

O componente da fáscia segue a orientação da aresta da laje (prumo ou corte reto). O componente intradorso, no entanto, é sempre orientado para a horizontal. Qualquer componente pode ter um ângulo positivo ou negativo, em relação à sua orientação de base.

As direções +/- para os ângulos dos componentes da aresta permanecem as mesmas independentemente de sua orientação no plano *XY* . Eles sempre seguem a inclinação da laje ou laje de cobertura, de modo que, por exemplo, um intradorso de +30° e uma laje de +30° ou laje de cobertura fiquem paralelos entre si. Da mesma forma, uma fáscia de +10° (corte de prumo) e um intradorso de -10° se encontrariam em um ângulo reto. O espelhamento de uma laje ou laje de telhado mantém os mesmos sinais de ângulo para todos os componentes.

Machine Translated by Google

Controlando a colocação da fáscia e do sofito nas bordas da laje/laje do telhado

O perfil da borda é desenhado em tamanho real, exceto quando você seleciona Ajuste automático.
Se a laje ou a borda da laje do telhado for inclinada em relação ao plano do solo, o comprimento será medido paralelamente a essa inclinação e não aprumado com o solo.
Quando você seleciona Auto-ajuste à altura da borda, o perfil da borda é dimensionado em torno de seu ponto de inserção para que seu ponto mais baixo do eixo *Y* se alinhe com a parte inferior da laje ou borda da laje do telhado.

OBSERVAÇÃO Os deslocamentos de inclinação são medidos em relação à laje ou ao ângulo da borda da laje do telhado a partir do plano do solo, e não em relação ao UCS mundial.

O perfil intradorso é desenhado em tamanho real, exceto quando você seleciona Ajuste automático.
O ângulo intradorso é medido em torno de seu ponto de inserção, usando o eixo *X* local do perfil.

Quando você seleciona Autoajuste para Profundidade da Saliência, o perfil do intradorso é dimensionado sobre o ponto de inserção, de forma que o ponto mais distante do eixo *X* se alinhe com uma linha de prumo da laje ou linha de base da laje do telhado ou linha de perímetro. A escala de ajuste automático é ajustada pelo deslocamento horizontal da dimensão da linha de base.

Propriedades de exibição da fáscia e sofito

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência das bordas ou sofitos que usam o mesmo estilo de aresta seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, você especifica as seguintes propriedades de exibição em cada laje ou estilo de borda de laje de telhado:

ÿ A camada, cor e tipo de linha de laje ou componentes de borda de laje de telhado

ÿ A hachura usada para a superfície da laje ou bordas da laje do telhado em vistas de planta

ÿ A altura do plano de corte

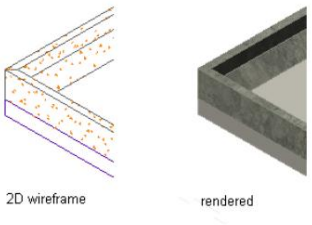
Componentes de borda de laje com propriedades de exibição incluem dimensões para espessura de laje, borda e borda, deslocamentos verticais e horizontais, linha de trabalho, planos de corte, linhas de corte, fatores de sombreamento 3D, linha de base, laje e ponto de pivô. As propriedades de exibição da fachada e do intradorso também são controladas pelo estilo de laje ou laje de telhado, embora a geometria desses componentes seja controlada por estilos de borda de laje ou laje de telhado.

Materiais em Bordas de Laje/Laje de Telhado

Você pode atribuir materiais a uma laje ou aresta de laje de telhado. Esses materiais são exibidos em wireframe ou visualizações renderizadas. Os materiais têm configurações específicas para componentes individuais de uma laje ou borda de laje de telhado, como a fachada e o intradorso.

Machine Translated by Google

Visualização de detalhes da borda da laje em wireframe 2D e visualizações renderizadas



O AutoCAD Architecture fornece materiais predefinidos para propósitos comuns de projeto. Esses materiais contêm configurações para lajes e bordas de lajes que você pode usar “como estão” ou modificar para projetos especiais. Você também pode criar materiais do zero. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

Gerenciando estilos de borda de laje/laje de telhado

Para criar, importar, exportar ou editar estilos, use o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um estilo de borda de laje ou laje de telhado

Use este procedimento para criar um novo estilo de borda de laje ou laje de telhado. Você pode começar usando as propriedades padrão do estilo padrão ou pode copiar um estilo existente para usar como modelo. Em seguida, você edita as propriedades de estilo para personalizar o estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de borda de laje ou Estilos de borda de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione um desenho de objeto de laje ou laje de telhado e, a partir do painel Geral da faixa de opções contextual, clique no menu suspenso Editar estilo e escolha Estilos de aresta.

3 Crie um estilo de borda de laje ou laje de telhado:

Se você quiser…	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de aresta de laje ou Estilos de aresta de laje de telhado e clique em Novo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Insira um nome para o novo estilo e pressione *ENTER*.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar. Clique com o botão direito do mouse na cópia e clique em Renomear. Digite um nome para o novo estilo e pressione *ENTER*.

4 Para especificar ou editar as propriedades do novo estilo, use as guias no painel direito do Gerenciador de estilo, conforme descrito na tabela a seguir:

Se você quiser…	Então…
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
especificar a saliência, corte de aresta e ângulo para o estilo	consulte Especificando a saliência, o corte de aresta e o ângulo de um estilo de aresta de laje/laje de telhado na página 2484.
especificar soffits e bordas para o estilo	consulte Especificando uma borda e um sofito para um estilo de borda de laje/laje de telhado na página 2488.
atribuir materiais aos componentes de exibição do estilo	consulte Atribuição de materiais a um estilo de borda de laje/laje de telhado na página 2494.
ativar materiais para o estilo	consulte Ativação de materiais para um estilo de borda de laje/laje de telhado na página 2495.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de borda de laje/laje de telhado na página 2496.

5 Ao terminar de especificar as propriedades do estilo, clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando a saliência, corte de borda e ângulo de uma laje/telhado

Estilo de borda de laje

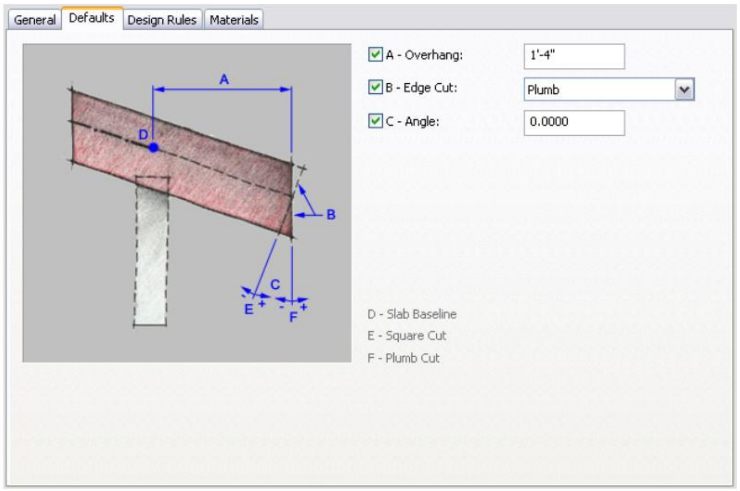
Use este procedimento para especificar a profundidade da saliência padrão, corte de aresta e ângulo de aresta para laje ou arestas de laje de telhado usando um estilo de aresta.

1 Selecione uma laje ou laje de telhado e,

se o objeto selecionado for…	então…
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Laje Estilo de Borda .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Estilo de aresta da laje de telhado.

2 Selecione uma aresta da laje ou laje do telhado.

3 Clique na guia Padrões.



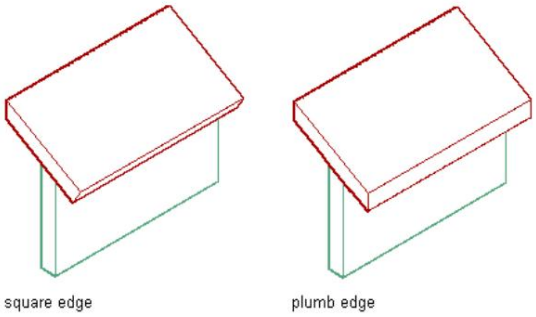
4 Especifique a saliência, o corte da aresta e o ângulo da aresta: **Se desejar...**

Então…
especifique a saliência da laje ou insira um valor para a saliência. laje do telhado

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a orientação da borda corte	selecione uma configuração para Edge Cut: ÿ Selecione Quadrado para cortar a aresta 90 graus com o plano da laje ou laje do telhado. ÿ Selecione Prumo para cortar a aresta perpendicular ao chão.
especificar o ângulo da aresta	insira um valor para Ângulo. Um valor positivo move a parte inferior do borda para fora e um valor negativo move a parte inferior da borda para dentro.

Especificando bordas quadradas e de prumo



5 Clique em OK.

Criação de perfis para a fáscia e sofito

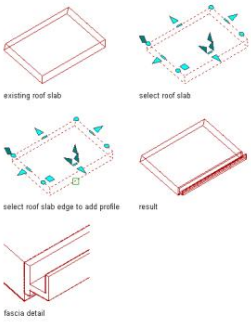
Use este procedimento para criar um perfil para a borda e o intradorso.

O perfil é formado por polilinhas fechadas. Para representar bordas ou bordas sólidas, como uma borda de madeira, você pode criar um perfil a partir de uma única polilinha. Para representar bordas ou sofitos que são extrudados, como sofitos de alumínio, você pode criar um perfil de polilinhas concêntricas que podem incluir um ou mais vazios. A polilinha externa, ou anel, torna-se a forma exposta e a polilinha interna, se usada, torna-se o vazio. Você pode criar vários vazios adicionando mais polilinhas internas fechadas. As polilinhas são proporcionais em tamanho e forma umas às outras e à laje.

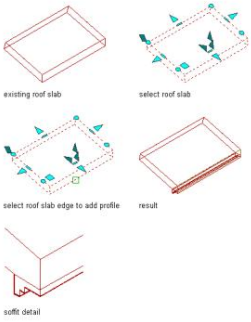
Machine Translated by Google

Você pode desenhar essas polilinhas em qualquer lugar do desenho e usar qualquer escala conveniente em relação à sua fáscia final ou tamanho do intradorso. Um método para dimensionar as polilinhas em relação à laje ou borda da laje do telhado é desenhá-las encaixando-as em uma borda existente e, a seguir, mover as polilinhas concluídas para uma área aberta do desenho para criar o perfil.

Atribuindo um perfil como uma borda



Atribuindo um perfil como intradorso



1 Desenhe uma ou mais polilinhas fechadas representando a borda ou intradorso.

2 Selecione as polilinhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter para ÿ Perfil Definição.

3 Selecione a polilinha mais externa.

4 Digite **a** (Adicionar anel) conforme necessário.

5 Selecione uma polilinha interna conforme necessário.

6 Repita as etapas 3 e 4 conforme necessário para adicionar mais vazios ao perfil.

7 Especifique o ponto de inserção para a borda ou intradorso. (A inserção normalmente é o canto inferior esquerdo.)

8 Digite **n** (Novo), digite um nome para o perfil e clique em OK.

Machine Translated by Google

Controlando arestas de perfil e extrusão

Use este procedimento para especificar os seguintes parâmetros para um perfil:

ÿ a posição de cada aresta em um perfil (esquerda, direita, atrás, descartar, nenhum)

ÿ o eixo ao longo do qual um objeto é extrudado da forma de um perfil

Essas configurações determinam como a hachura de superfície é aplicada a objetos criados a partir do perfil e como os objetos são extrudados a partir do perfil bidimensional (2D).

OBSERVAÇÃO Os objetos já criados a partir do perfil mudam quando você altera as arestas do perfil ou o eixo de extrusão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Perfil Definições .

2 Selecione o perfil que deseja alterar.

3 Clique na guia Arestas do perfil.

4 Especifique as posições das bordas:

Se você quiser…	**Então…**
deixe o software determinar a posição das arestas	clique em Calcular posições de borda padrão. Você pode então substituir o posição de arestas individuais, se ne cessar.
selecione uma posição para uma aresta	selecione o número da aresta em Aresta e selecione uma nova posição em Posição.
excluir uma aresta da hachura da superfície	selecione o número da aresta em Aresta e selecione Nenhum em Posição.
descartar uma borda	selecione o número da borda em Borda e selecione Descartar em Posição.

Machine Translated by Google

5 Especifique o eixo de extrusão com base no tipo de objeto criado do perfil: **Se você**

quiser…	**Então…**
criar uma laje de telhado ou painel de laje	selecione X para Direção da Extrusão.
criar um sofito de laje	selecione Y para Direção da extrusão.
extrudar elementos de massa	selecione Z para Direção da extrusão.

6 Clique em OK.

Especificando uma fachada e um sofito para um estilo de borda de laje/laje de telhado

Use este procedimento para especificar uma borda e um intradorso para uma laje ou estilo de aresta de laje de telhado. O desenho deve conter perfis para a fachada e intradorso. Para obter mais informações, consulte Criando perfis para a fachada e o intradorso na página 2485.

1 Selecione uma laje ou laje de telhado e,

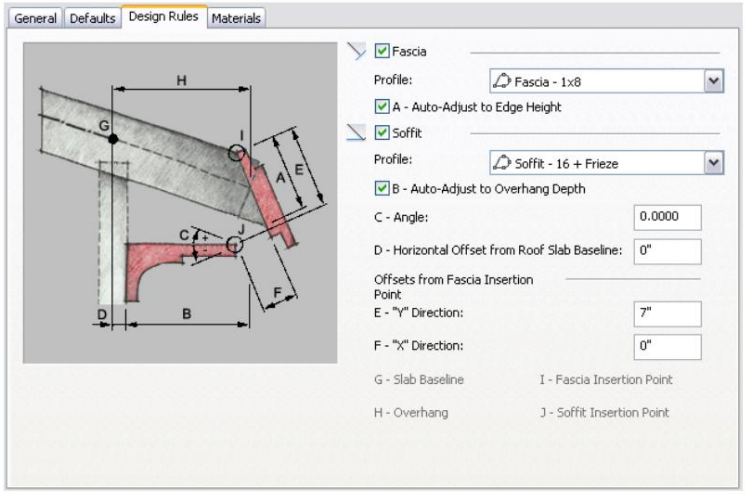
se o objeto selecionado for…	**então…**
uma laje	clique na guia Laje ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Laje Estilos de Borda .
uma laje de telhado	clique na guia Laje de telhado ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Estilos de borda de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Estilo Manager e, a seguir, expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de borda de laje ou Estilos de borda de laje de telhado.

2 Selecione o estilo de aresta da laje ou laje de telhado que deseja editar.

Machine Translated by Google

3 Clique na guia Regras de design.



4 Selecione Fascia e selecione um perfil que defina a geometria da fáscia.

Se você selecionar *NENHUM*, as configurações do componente de exibição serão aplicadas à laje ou linha de borda da laje de telhado ou plano onde a borda está localizada.

5 Especifique como a borda da laje deve ser dimensionada na laje ou na borda da laje:

Se você quiser…	**Então…**
dimensionar a fáscia para ajustar a altura da borda	selecione Ajuste automático para altura da aresta para dimensionar a borda para a altura da aresta.
use a fáscia em seu tamanho desenhado	desmarque o ajuste automático para a altura da borda.

6 Selecione Sofito e selecione um perfil que defina a geometria do intradorso.

Se você selecionar *NENHUM*, as configurações do componente de exibição serão aplicadas à laje ou linha de aresta da laje de telhado ou plano onde o intradorso está localizado.

7 Especifique como o intradorso será dimensionado na laje ou laje de cobertura saliência: **Se**

você quiser...	**Então…**
dimensionar o intradorso para ajustar a profundidade da saliência	selecione Auto-Ajuste para Profundidade de Saliência.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
use o intradorso em seu tamanho desenhado	desmarque Auto-Ajuste para Profundidade de Saliência.

8 Especifique a colocação do intradorso: **Se**

você quiser…	Então…
especificar o ângulo intradorso da laje ou borda da laje de telhado	insira um valor para o Ângulo, com zero sendo horizontal. Um valor positivo inclina o intradorso para cima a partir do ponto de inserção e um valor negativo inclina o intradorso para baixo.
especificar o deslocamento horizontal de a laje ou linha de base da laje do telhado ou linha de perímetro para a borda da laje	insira um valor para Deslocamento horizontal da linha de base [Laje/Laje de telhado]. (Esta opção está disponível somente se você selecionar Auto-Ajuste para Profundidade de Saliência.)
especifique os deslocamentos do intradorso a partir do ponto de inserção da borda	insira um valor para a Direção “X” e Direção “Y”.

9 Clique em OK.

Editando a geometria da fáscia e sofitos

Use este procedimento para editar a geometria do perfil usado para definir a borda e o sofito de uma laje ou estilo de aresta de laje de telhado. Você também pode adicionar um perfil à borda ou soffit de um estilo de aresta que atualmente não usa um perfil para definir sua forma.

OBSERVAÇÃO Se você deseja substituir a geometria do perfil por polilinhas recém-desenhadas, desenhe-as antes de iniciar este procedimento.

1 Selecione a laje ou laje de telhado que possui o estilo que deseja alterar.

2 Adicione ou edite um

perfil: **Se desejar…**	Então…
adicionar um perfil existente ao estilo ÿ Para uma laje, clique em Laje guia ÿ painel Edge ÿ Add Pro arquivos .	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	ÿ Para uma laje de telhado, clique na guia Roof Slab ÿ painel Edge ÿ Add Pro arquivos . Selecione uma aresta. Selecione o nome do perfil para a borda ou intradorso e clique em OK.
criar um perfil e adicioná-lo ao estilo	ÿ Para uma laje, clique na guia Slab ÿ painel Edge ÿ Add Pro arquivos . ÿ Para uma laje de telhado, clique na guia Roof Slab ÿ painel Edge ÿ Add Pro arquivos . Selecione uma aresta. Selecione Iniciar do zero para o perfil Fascia ou Soffit Definição, insira um nome para o novo perfil e clique em OK. Um perfil de ângulo reto é criado para você editar.
edite o perfil existente para o estilo	ÿ Para uma laje, clique em Laje guia ÿ painel Edge ÿ Editar perfil No lugar . ÿ Para uma laje de telhado, clique em Laje de telhado guia ÿ painel Edge ÿ Editar perfil No lugar .

OBSERVAÇÃO Se for perguntado sobre a aresta selecionada não ter um estilo de aresta e saliência, clique em Sim.

3 Se você receber uma mensagem informando que o perfil não foi desenhado no tamanho certo, clique em Sim.

A área da laje ou borda da laje de cobertura definida pelo perfil é selecionada e hachurada no desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição na guia contextual Editar no local, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados na guia contextual, selecione novamente um perfil para exibir novamente a guia contextual Editar no local.

4 Edite o perfil conforme necessário:

Se você quiser…	Então…
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use alças de aresta e vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem dois modos de edição: Esticar e mover. O padrão modo é Esticar, e a direção do alongamento depende da orientação das arestas conectadas à aresta selecionada. Por exemplo, se as arestas em ambas as extremidades da aresta selecionada forem paralelas uma à outra, o modo de edição da alça será Esticar (Paralelo) e a direção do estiramento é limitada na direção das arestas paralelas. Se as arestas conectadas não forem paralelas, o modo de edição da alça é Esticar (deslocamento) e a direção do alongamento é perpendicular à direção da aresta selecionada. O modo de edição Mover permite uma movimento da aresta selecionada.
adicionar vértices ao perfil	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: guia Perfil de aresta da laje ÿ painel Perfil ÿ Adicionar versão tex . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: borda da laje do telhado Guia Perfil ÿ Panorâmica de perfil o ÿ Adicionar vértice . Selecione um ponto para cada novo vértice e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
remover vértices do perfil	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: arquivo Slab Edge Pro ÿ painel Perfil ÿ Remover Vértice . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: borda da laje do telhado Guia Perfil ÿ painel Perfil ÿ Re mover vértice . Selecione cada vértice para remover e pressione *ENTER*.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: guia Perfil de aresta da laje ÿ painel Perfil ÿ Substituir Anel . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: borda da laje do telhado Guia Perfil ÿ painel Perfil ÿ Re coloque Anel . Selecione o anel para substituir e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.

5 Salve ou descarte as alterações:

Se você quiser…	Então…
restaurar o perfil à sua forma original	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar no local: guia Perfil de aresta da laje ÿ painel Edits ÿ Cancel. ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique em Editar no local: guia Perfil de aresta da laje de telhado ÿ painel Edits ÿ Can cel.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
salvar as alterações no perfil atual	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar no local: guia Perfil de aresta da laje ÿ painel Edits ÿ Finish. ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique em Editar no local: guia Perfil de aresta da laje de telhado ÿ painel Edits ÿ Finish. O estilo de laje ou laje de telhado usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.
salve as alterações em uma nova definição de perfil	ÿ se o objeto for uma laje, clique em Editar No local: guia Perfil de aresta da laje ÿ painel Edições ÿ Salvar como . ÿ se o objeto for uma laje de telhado, clique Editar no local: borda da laje do telhado Guia Perfil ÿ painel Edições ÿ Salvar Como . Insira um nome para a nova definição de perfil e clique em OK. A laje ou laje de cobertura utiliza o novo perfil para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos deste estilo são atualizados com a nova geometria. Outros estilos ou objetos que usam o perfil original não são afetados.

Atribuindo materiais a um estilo de borda de laje/laje de telhado

Use este procedimento para atribuir materiais a componentes individuais de uma laje ou estilo de borda de laje de telhado.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos , a seguir expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de borda de laje ou Estilos de borda de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de aresta de laje ou Estilos de aresta de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo ao qual deseja atribuir materiais.

3 Clique na guia Materiais.

4 Selecione o componente de aresta ao qual deseja atribuir um material e clique em sua definição de material atual.

5 Selecione uma definição de material na lista.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Quaisquer alterações feitas na definição do material nesta caixa de diálogo serão aplicadas a todos os objetos aos quais o material foi atribuído.

6 Clique em OK.

Ativação de materiais para um estilo de borda de laje/laje de telhado

Use este procedimento para ativar as atribuições de material para representações de exibição individuais em um estilo de borda de laje ou laje de telhado. Os componentes de exibição para arestas não são ativados no estilo de aresta, mas sim no estilo de laje ou laje de telhado que os utiliza.

Para obter informações sobre como criar e atribuir materiais, consulte Especificando os materiais de uma laje ou estilo de laje de telhado na página 2470.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de laje ou Estilos de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo que contém as arestas que deseja ativar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique em .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione Por material para cada componente a ser controlado pelo material.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

8 Clique em OK duas vezes.

Anexar notas e arquivos a um estilo de borda de laje/laje de telhado

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma laje ou estilo de aresta de laje de telhado. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo . Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de borda de laje ou Estilos de borda de laje de telhado.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar uma laje ou laje de telhado no desenho e clicar em Estilos de aresta de laje ou Estilos de aresta de laje de telhado no menu suspenso Editar estilo no painel Geral do menu contextual da faixa de opções.

2 Selecione o estilo que deseja editar.

3 Clique na guia Geral.

4 Para adicionar uma descrição ao estilo de aresta, insira-a em Descrição.

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Membros Estruturais 31

Um membro estrutural é um objeto que pode representar uma viga, contraventamento ou coluna em um desenho. Todas as vigas, contraventamentos e colunas que você cria são subtipos de um único objeto de membro estrutural.

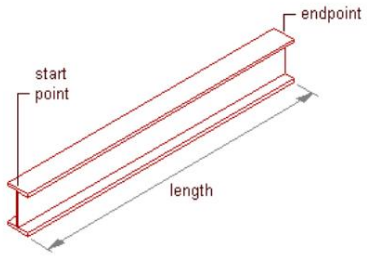
Membros Estruturais

Um membro estrutural é um objeto que pode representar uma viga, contraventamento ou coluna em um desenho. Todas as vigas, contraventamentos e colunas que você cria são subtipos de um único objeto de membro estrutural.

Criando membros estruturais

Você cria um membro estrutural no AutoCAD Architecture extrudando uma forma estrutural ao longo de um caminho. O estilo que você usa para criar o membro estrutural fornece a forma. A forma, semelhante a um perfil, é uma seção transversal bidimensional de um membro estrutural. Você define o caminho de extrusão (eixo) do membro ao especificar o início e as extremidades do membro ou ao converter o trabalho de linha em um membro.

Criando um membro estrutural



Machine Translated by Google

Conectando membros estruturais

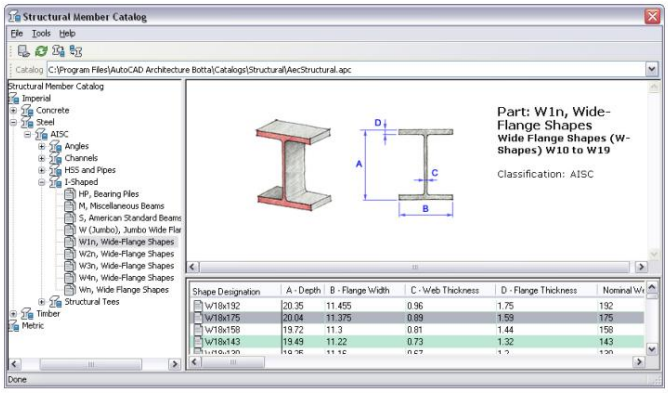
Conexões entre membros estruturais são suportadas. Os membros estruturais são considerados conectados quando um ponto final de um membro está em um ponto final ou ao longo do eixo de outro. Com algumas exceções, você tem a opção de manter ou interromper essas conexões ao mover um membro usando sua alça de localização. As conexões entre membros estruturais também são reconhecidas em desenhos de referência externa (xref), e você pode usar objetos em uma xref para posicionar e estabelecer planos de corte para os membros que está adicionando. Por exemplo, ao trabalhar em um desenho, você pode abrir uma refex contendo uma grade de coluna e usá-la para dispor colunas ou vigas. Se você editar a refex no local, as conexões entre os membros estruturais serão mantidas exatamente como seriam no desenho hospedeiro. Para obter mais informações sobre o comportamento das conexões durante as edições, consulte Usando alças para editar componentes estruturais na página 2560.

Criando estilos com o catálogo de membros estruturais e membros estruturais

Assistente de estilo

Para criar estilos para a maioria das vigas, contraventamentos e colunas padrão, você pode usar o Catálogo de membros estruturais incluído no AutoCAD Architecture. O catálogo contém especificações para formas estruturais de concreto, aço e madeira padrão da indústria, organizadas em uma visualização em árvore semelhante ao Windows® Explorer. Você pode navegar no catálogo, selecionar uma forma e criar um estilo.

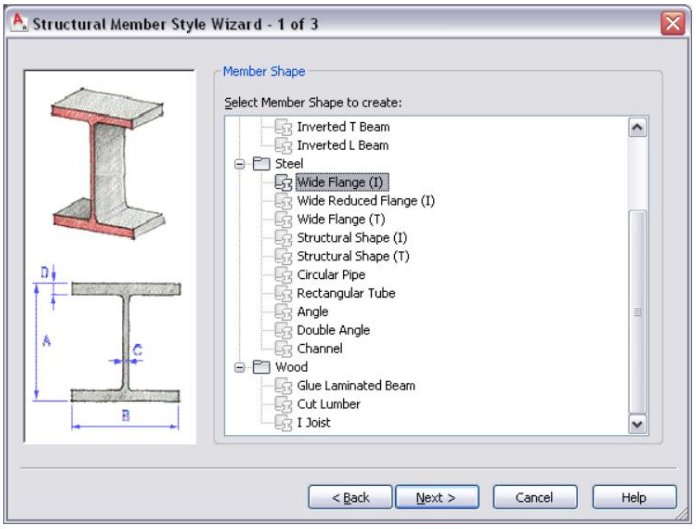
Catálogo de Membros Estruturais



Se você conhece o tipo, a forma e as dimensões da forma do membro que deseja criar, pode inserir rapidamente as informações no assistente de Estilo de membro estrutural para criar um estilo. Você pode criar uma forma de membro estrutural em um estilo baseado em qualquer uma das formas de membro no catálogo.

Machine Translated by Google

Assistente de Estilo de Membro Estrutural

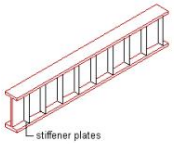


Depois de criar estilos de membros estruturais, você pode arrastá-los do Gerenciador de estilos para paletas de ferramentas para criar ferramentas de membros estruturais.

Adicionar gráficos a membros estruturais

Você pode adicionar blocos à exibição de membros estruturais como componentes em representações de exibição. Por exemplo, você pode criar blocos que representam placas de reforço e adicioná-los a vigas ou criar blocos que representam ângulos de corte e adicioná-los a membros.

Viga com placas de reforço adicionadas



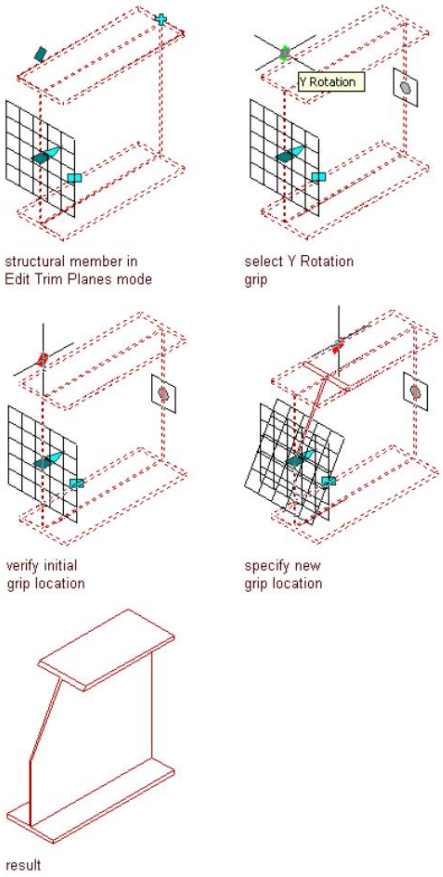
Aparando Membros Estruturais

Os membros estruturais são aparados usando objetos chamados planos de apara, que permitem limpar juntas entre vários membros estruturais ou entre membros estruturais e outros objetos. Usando a paleta Propriedades para uma ferramenta de membro estrutural, você pode criar planos de corte específicos que são aplicados quando você adiciona um novo membro com a ferramenta. Ou você pode especificar que os planos de corte sejam criados automaticamente ao conectar o novo membro a um membro estrutural existente em um desenho. Uma vez que um membro tenha sido adicionado a um desenho, você pode

Machine Translated by Google

edite seus planos de corte ou adicione novos. Planos de compensação adicionais podem ser definidos no próprio membro ou em relação a uma aresta de outro objeto. Para obter mais informações, consulte Aparar componentes estruturais na página 2576.

Aparando um membro estrutural com um plano de aparagem



Criando Grades de Colunas

Ao criar uma coluna, você pode anexá-la a uma grade. Você também pode criar uma grade de coluna com a ferramenta de grade de coluna estrutural incluída no AutoCAD Architecture. A ferramenta cria uma grade com colunas pré-ancoradas aos nós da grade. Para obter mais informações, consulte [Referência a WScedd0d2069f88934b1c260fa2566209d-7fff].

Machine Translated by Google

Materiais em Membros Estruturais

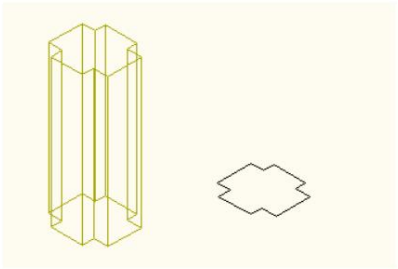
No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a um membro estrutural.
Esses materiais são exibidos em visualizações de estrutura de arame e sombreamento de trabalho ou quando renderizados. Os materiais têm configurações específicas para os componentes físicos de um membro estrutural.

O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para todos os propósitos de projeto comuns, que contêm configurações para membros estruturais. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais.
Você também pode criar seus próprios materiais a partir do zero.

Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de membro estrutural na página 2604.

Criando colunas com perfis definidos pelo usuário

Se você precisar de uma forma personalizada para uma coluna que não existe nas paletas de ferramentas ou no catálogo de membros estruturais de seu aplicativo, você pode criar uma coluna com um perfil de linha de trabalho definido pelo usuário. Para obter mais informações, consulte Criando colunas com perfis definidos pelo usuário na página 2512.



Criando membros estruturais personalizados

Você pode usar os estilos do Catálogo de Membros Estruturais e do assistente de Estilo de Membros Estruturais para criar membros estruturais para a maioria das suas necessidades de projeto. No entanto, os requisitos do seu projeto podem exigir que você crie membros estruturais que não podem ser criados a partir de uma forma no catálogo ou criados com o assistente. Por exemplo, você pode querer criar:

ÿ uma coluna com uma forma que afunila do início ao fim

ÿ uma coluna composta criada a partir de uma forma de aço envolta em uma forma de concreto

ÿ uma estrutura rígida criada a partir de várias formas afiladas extrudadas ao longo do caminho do quadro

Machine Translated by Google

ÿ um membro estrutural com uma forma personalizada que não pode ser criada no catálogo ou com o assistente

Para criar membros estruturais personalizados, use as regras de projeto em um estilo de membro estrutural para extrudar uma ou mais formas ao longo do caminho do membro. Você pode usar formas criadas no catálogo ou com o assistente, ou pode criar suas próprias formas personalizadas.

Estilos de membros estruturais personalizados predefinidos

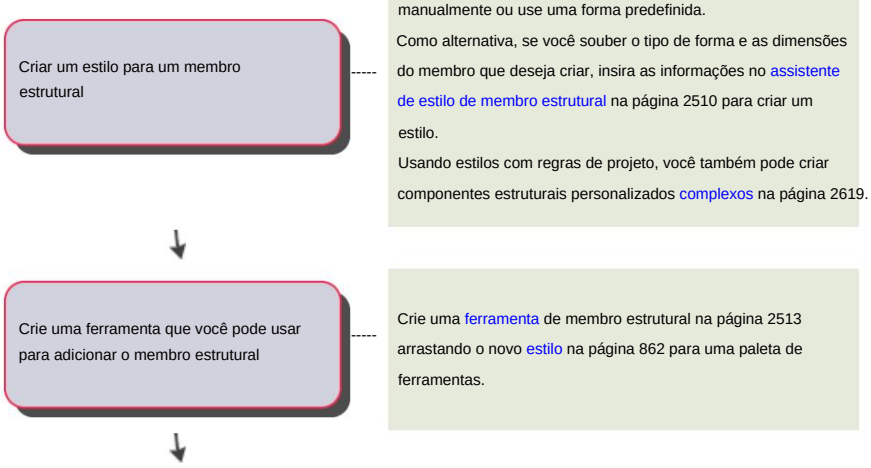
Você pode acessar estilos predefinidos para membros estruturais personalizados nos desenhos Estilos de membro e Estilos de vigas de barra localizados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial ou Métrico>.*

Fluxo de trabalho para criar estilos para membros estruturais

Os membros estruturais incluem contraventamentos, vigas e colunas, pois o mesmo objeto é usado para todos os três, a orientação difere apenas para alcançá-los (diagonal, horizontal, vertical). Além dos estilos predefinidos de membros estruturais, você também pode criar novos estilos.

Assista o filme

Revise as etapas



Machine Translated by Google

Assista o filme

Adicione o membro estrutural ao seu edifício

Revise as etapas

Crie na página 2527 um componente estrutural no desenho com a ferramenta que você criou.

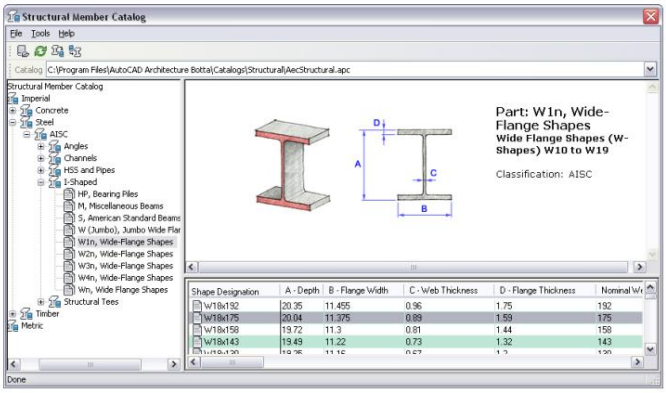
Criando Estilos de Membros Estruturais no Estrutural Catálogo de membros

O Catálogo de Membros Estruturais contém especificações para diferentes tipos e tamanhos de formas estruturais padrão. Você pode navegar no catálogo, selecionar uma forma e criar um estilo de componente estrutural que contenha a forma selecionada. Ao criar um membro estrutural com o estilo, o estilo fornece a forma do membro.

Organização do Catálogo de Membros Estruturais

O painel esquerdo do Catálogo de Membros Estruturais contém formas estruturais padrão organizadas em uma visualização em árvore semelhante ao Windows® Explorer. Várias especificações padrão da indústria são organizadas na árvore, primeiro por unidades imperiais ou métricas e depois por material.

Catálogo de Membros Estruturais



Navegando no Catálogo

Você pode abrir todos os níveis no painel de árvore em uma unidade e material para visualizar os diferentes tipos de formas estruturais disponíveis no catálogo. Quando você seleciona

Machine Translated by Google

um tipo de forma na exibição em árvore, uma imagem de visualização da forma com suas dimensões é exibida no painel superior direito. Todos os tamanhos disponíveis do tipo de forma são exibidos no painel inferior direito.

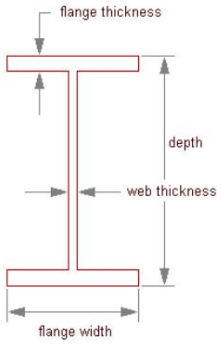
Se você tiver um membro estrutural em um desenho com um estilo criado no catálogo, poderá localizar a forma do catálogo contida nesse estilo a partir do membro.

Criando Estilos de Membros Estruturais a partir de Formas de Catálogo

Ao criar um estilo de membro estrutural no catálogo, as cotas da forma do catálogo selecionada definem e armazenam a forma no estilo.

Por exemplo, as dimensões da viga de aço selecionada na ilustração anterior incluem sua profundidade (d), largura do flange (bf), espessura do flange (tf) e espessura da alma (tw). Quando você cria um estilo, essas dimensões criam a seguinte forma que é armazenada no estilo.

Parâmetros transversais de forma estrutural de flange largo



Quando você cria uma viga em seu desenho com este estilo, o estilo fornece a forma da viga. Você determina o comprimento, deslocamentos iniciais e finais, justificação e rotação da viga ao criá-la.

Conteúdo do Catálogo de Membros Estruturais

Ao exibir o Catálogo de Membros Estruturais, um arquivo de catálogo padrão, -AecStructural.apc, fornece o conteúdo do catálogo. Este arquivo está localizado em: *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Catalogs\Structural.*

No futuro, arquivos de catálogo adicionais que você pode abrir no catálogo podem ficar disponíveis no site da Autodesk ou você pode criar seus próprios arquivos de catálogo.

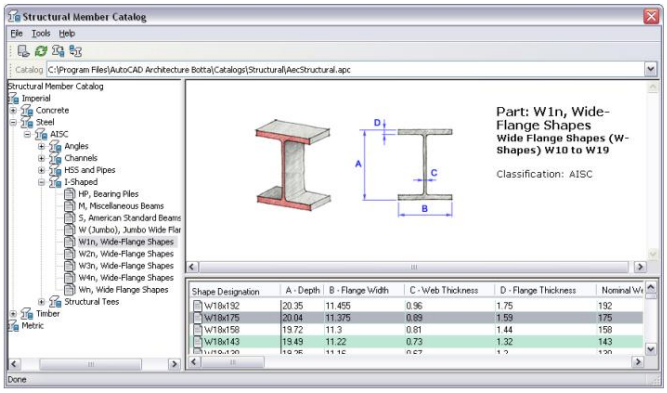
Machine Translated by Google

Abrindo o Catálogo de Membros Estruturais

Use este procedimento para abrir o Catálogo de Membros Estruturais.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

Abrindo o Catálogo de Membros Estruturais



2 Mova e redimensione o Catálogo de componentes estruturais ou redimensione os painéis esquerdo e direito no catálogo conforme necessário para visualizar as informações do catálogo.

3 clique para fechar o Catálogo de Membros Estruturais.

Criando um Estilo a partir de uma Forma no Catálogo de Membros Estruturais

Use este procedimento para criar um estilo de membro estrutural a partir de uma forma selecionada no Catálogo de membro estrutural.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

Uma visualização em árvore no painel esquerdo do catálogo lista as formas disponíveis.

2 Expanda Imperial ou Métrico na visualização em árvore.

3 Expanda o tipo de material (Concreto, Aço ou Madeira) para a forma estrutural que deseja criar com o estilo.

4 Expanda a forma que deseja criar.

Machine Translated by Google

Dependendo do membro, pode ser necessário expandir um ou mais níveis na árvore.

5 Selecione o tipo de forma do membro que deseja criar.

No painel superior direito, uma visualização da forma é exibida.

No painel inferior direito, uma lista dos tamanhos disponíveis da forma selecionada é exibida. As formas a seguir podem levar um tempo significativo para serem exibidas:

ÿ Imperial ÿ Aço ÿ AISC ÿ HSS e Tubos ÿ HSS, Pequeno Oco
Seções Estruturais

ÿ Métrica ÿ Aço ÿ CISC ÿ Ângulos ÿ L, formas de ângulo

ÿ Métrica ÿ Aço ÿ CISC ÿ Forma em I ÿ W, formas de flange largas

ÿ Métrico ÿ Aço ÿ CISC ÿ Em forma de I ÿ WWF, soldado largo
Formas de Flange

ÿ Métrico ÿ Aço ÿ CISC ÿ Tees Estruturais ÿ WT, Formas

6 Em Designação de forma no painel inferior direito, selecione o tamanho da forma que deseja usar para criar seu estilo, clique com o botão direito do mouse e clique em Gerar estilo de barra.

7 Digite um nome de estilo, se necessário, e clique em OK.

O nome da forma é usado como o nome do estilo padrão. Caracteres especiais no nome da forma, como aspas, são substituídos por sublinhados. Se você alterar o nome do estilo padrão, não poderá usar nenhum dos seguintes caracteres especiais em seu nome de estilo:

ÿ Símbolos de menor e maior (< >)

ÿ Barras e barras invertidas (/ \)

ÿ Aspas ("")

ÿ Dois-pontos (:)

ÿ Ponto-e-vírgula (;)

ÿ Pontos de interrogação (?)

ÿ Vírgulas (,)

ÿ Asteriscos (*)

ÿ Barras verticais (|)

Machine Translated by Google

ÿ Sinais de igual (=)

ÿ Aspas invertidas (`)

8 Continue criando estilos de membros estruturais ou clique em fechar o Catálogo de Membros Estruturais.

Você pode acessar o estilo que criou no Gerenciador de estilo, criar uma nova ferramenta de membro estrutural a partir do estilo, modificar uma ferramenta existente para usar esse estilo ou aplicar o estilo a um membro existente.

Localizando uma Forma no Catálogo de Membros Estruturais a partir de um Membro Estrutural em um Desenho

Use este procedimento para localizar uma forma no catálogo Estrutural a partir de uma forma contida no estilo de um componente estrutural em um desenho. Este comando pode ser útil se você criou um estilo a partir de uma forma no catálogo e não o nomeou com o mesmo nome da forma do catálogo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

2 No menu Ferramentas do Catálogo de componentes estruturais, clique em Localizar.

3 Selecione o componente estrutural no desenho que deseja selecionar no catálogo.

A forma localizada no membro existente é selecionada no Catálogo de membros estruturais.

Abrindo um Arquivo de Catálogo no Catálogo de Membros Estruturais

Use este procedimento para abrir um novo arquivo de catálogo no Catálogo de Membros Estruturais.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

2 Especifique a localização do novo arquivo de catálogo: **Em**

Se você…	**seguida…**
saber a localização e o nome do arquivo de catálogo	insira o caminho completo e o nome do arquivo de catálogo na barra Catálogo em

Machine Translated by Google

Se você…	Então…
	a barra de ferramentas do Catálogo de Membros Estruturais.
deseja navegar em seu disco rígido ou servidor para um catálogo	no menu Arquivo no Estrutural Catálogo de Membros, clique em Abrir. Selecione um novo arquivo de catálogo e clique em Abrir.

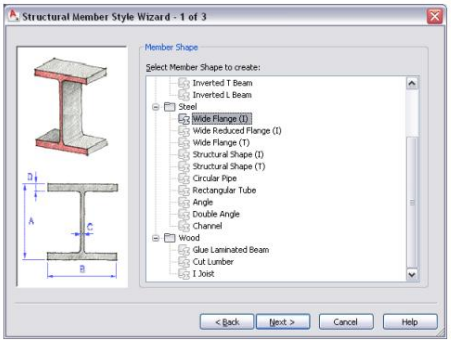
Criando um estilo de membro estrutural com o estrutural Assistente de Estilo de Membro

Use este procedimento para criar um estilo de membro estrutural com o assistente de Estilo de membro estrutural. Você pode criar uma forma de membro estrutural dentro do estilo baseado em qualquer um dos 19 tipos de forma diferentes no Catálogo de membro estrutural. As unidades de desenho atuais determinam as unidades do estilo que você cria.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Assistente de membro.

2 Selecione o tipo de forma de componente estrutural que deseja criar e clique em Avançar.

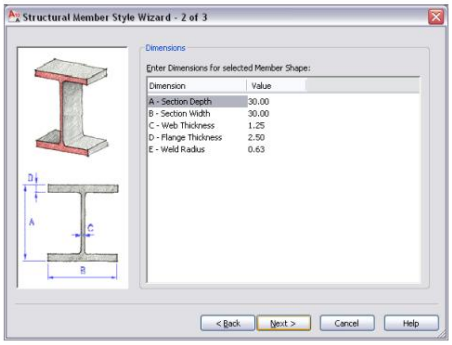
Selecionando um tipo de forma de membro estrutural



3 Insira as dimensões da forma e clique em Avançar.

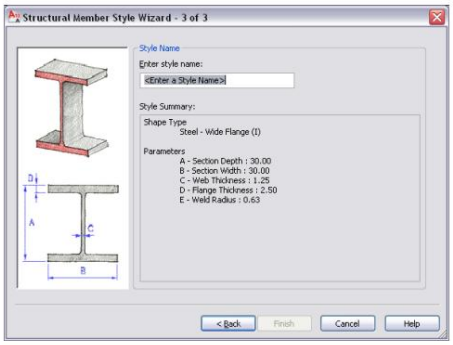
Machine Translated by Google

Inserindo as dimensões do membro estrutural



4 Insira um nome para o estilo de componente estrutural e clique em Concluir.

Inserindo um nome de estilo de membro estrutural



Você não pode usar os seguintes caracteres especiais em seu estilo nomes:

ÿ Símbolos de menor e maior (< >)

ÿ Barras e barras invertidas (/ \)

ÿ Aspas ("")

ÿ Dois-pontos (:)

ÿ Ponto-e-vírgula (;)

ÿ Pontos de interrogação (?)

ÿ Vírgulas (,)

ÿ Asteriscos (*)

Machine Translated by Google

ÿ Barras verticais (|)

ÿ Sinais de igual (=)

ÿ Aspas invertidas (`)

Você pode acessar o estilo que criou no Gerenciador de estilo, criar uma nova ferramenta de membro estrutural a partir do estilo, modificar uma ferramenta existente para usar esse estilo ou aplicar o estilo a um membro existente.

Criando colunas com perfis definidos pelo usuário

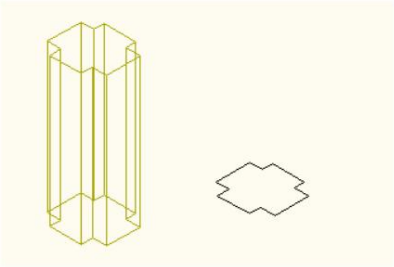
Se você precisar de uma forma personalizada para uma coluna que não existe nas paletas de ferramentas ou no catálogo de membros estruturais de seu aplicativo, você pode criar uma coluna com um perfil de linha de trabalho definido pelo usuário. Você pode usar os seguintes objetos de linha de trabalho fechados e sem interseção como perfis de coluna:

ÿ círculos e retângulos

ÿ elipses e splines

ÿ polilinhas fechadas

DICA Você pode inserir uma definição de perfil como uma polilinha no desenho e usá-la como o perfil da coluna. Para obter mais informações, consulte Convertendo perfis em polilinhas na página 2828.



1 Desenhe o trabalho de linha para o perfil da coluna personalizada.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Column ÿ Custom Coluna.

3 Selecione o trabalho de linha.

4 Defina o ponto de inserção (base) da coluna.

Machine Translated by Google

5 Na caixa de diálogo Converter em coluna, insira um nome para a coluna estilo.

6 Se quiser remover o trabalho de linha de origem para o novo estilo, selecione Apague a geometria do layout.

7 Clique em OK.

A coluna é inserida no desenho. Ao mesmo tempo, um novo estilo de coluna é criado no Gerenciador de estilos.

8 Use a paleta Propriedades para alterar a dimensão, localização e outras propriedades da instância da coluna e use o Gerenciador de estilos para alterar regras de projeto, materiais e propriedades de exibição para o novo estilo, se necessário.

Criando Ferramentas de Membros Estruturais

Você pode criar ferramentas de membros estruturais e adicioná-las às paletas de ferramentas. As paletas de ferramentas no AutoCAD Architecture permitem posicionar rapidamente vigas, contraventamentos e colunas selecionando uma ferramenta de membro estrutural com um estilo específico e outras propriedades predefinidas.

Se você criou estilos de membro estrutural no Catálogo de membro estrutural ou com o assistente de Estilo de membro estrutural, você pode arrastar os estilos do Gerenciador de estilo para as paletas de ferramentas e personalizar as propriedades das novas ferramentas.

Você também pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar ferramentas de membros estruturais:

ÿ Arraste um membro estrutural que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

ÿ Copie uma ferramenta existente na paleta atual, cole-a na atual paleta ou uma paleta diferente e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta do Navegador de conteúdo para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

Criando uma ferramenta de viga

Use este procedimento para criar uma ferramenta de viga estrutural e adicioná-la a uma paleta de ferramentas.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma estrutura estilo de membro no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
criar uma ferramenta a partir de uma viga no desenho	selecione a viga e arraste-a para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da ferramenta, e clique em OK.

A descrição é exibida na dica de ferramenta quando você seleciona a ferramenta na paleta de ferramentas e descreve a ferramenta se você armazená-la em um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Insira uma descrição das vigas que você pode criar usando este ferramenta de feixe.

8 Se você não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho, especifique uma chave de camada e qualquer sobreposição de chave de camada.

Machine Translated by Google

9 Selecione um estilo de membro estrutural e selecione uma localização de estilo, se não for o desenho atual.

O estilo fornece a forma da viga.

10 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se você quiser…	**Então…**
permitir que a viga seja usada como um objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a viga seja usada como um objeto delimitador para associação espaços	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção	Por estilo. estilo de viga

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

11 Especifique um valor para Aparar automaticamente: **Se**

desejar…	**Então…**
a geometria da viga a ser aparada automaticamente para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho às quais ela esteja logicamente conectada	selecione Sim.
evitar que a geometria da viga seja cortada automaticamente	selecione No.
use a configuração de corte do feixe, selecione	Por estilo. estilo

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

12 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

13 Especifique os

deslocamentos: **Se você deseja…**	**Então…**
deslocar a viga em seu eixo de extrusão no ponto inicial da viga	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta o feixe em sua eixo, enquanto um valor negativo alonga a viga em seu eixo.
deslocar a viga em seu eixo de extrusão na extremidade da viga	insira um valor para Deslocamento final. Um valor positivo alonga a viga em seu eixo, enquanto um valor negativo encurta a viga em seu eixo.

14 Insira um valor para Rolo.

Este valor especifica a orientação da viga em relação ao seu eixo extrudado em termos de graus de rotação. Um valor positivo rola o feixe no sentido anti-horário quando visto de seu final para o início.

15 Se o tipo de Layout for Preenchimento e você quiser que as vigas sejam adicionadas ao aresta selecionada de uma grade de coluna, laje, laje de telhado ou parede em um ângulo diferente do padrão de 90 graus, insira um valor para Ângulo relativo ao objeto selecionado.

16 Selecione um tipo de layout para especificar como uma viga é posicionada em relação a uma aresta realçada de uma grade de coluna, laje, laje de telhado ou parede: **Se você deseja**

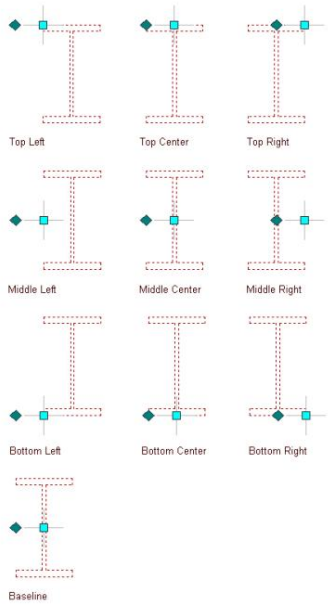
posicionar a viga Then… viga…	
ao longo da borda destacada do objeto	selecione Borda para o tipo de layout.
dentro dos limites do objeto, (de uma aresta para uma aresta ou arestas opostas)	selecione Preenchimento para o tipo de layout.

Machine Translated by Google

17 Especifique a justificação da viga, que posiciona a forma da viga em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha a viga: **Se você deseja...**

	Então…
posicionar o eixo da viga ao longo do centróide da forma da viga	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
posicione o eixo da viga ao longo de uma das 9 posições na forma da viga	selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em um rolo de zero, visualizando o feixe da extremidade ao começar.

Opções de justificação para uma viga



Machine Translated by Google

18 Para especificar a justificação de membros com várias formas e segmentos criados com esta ferramenta, selecione uma configuração para Justificar usando extensões gerais:

Se você quiser justificar o membro…	**Então…**
com base na maior extensão da seção transversal das formas de prioridade mais baixa do membro	selecione Sim. A justificação aplica-se APENAS às definições de perfil de menor prioridade, e é calculada com base no nó (vértice) da barra com a maior seção transversal.
em cada nó, com base em todas as formas	selecione Não. A justificação é calculada com base na seção transversal extensões em cada nó e aplicadas a todas as formas sem considerar a prioridade.

Para obter mais informações sobre membros com várias formas e segmentos, consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.

19 Se o tipo de Layout for Preenchimento e você quiser agrupar várias vigas entre duas vigas existentes ou dentro de uma grade de coluna, laje, laje de telhado ou parede, expanda Layout e selecione Sim para Matriz.

20 Especifique o método de layout para a matriz:

Se você deseja agrupar vigas… Então…	
para que eles criem um número específico de compartimentos de tamanho igual	selecione Espaçar uniformemente para Método de layout e insira um valor para Número de baias.
a uma distância específica um do outro	selecione Repetir para Método de layout e insira um valor para Tamanho do compartimento.

21 Clique em OK.

Criando uma ferramenta de braçadeira

Use este procedimento para criar uma ferramenta de contraventamento estrutural e adicioná-la a uma paleta de ferramentas.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma estrutura estilo de membro no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
criar uma ferramenta a partir de uma chave no desenho	selecione a chave e arraste-a para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da ferramenta, e clique em OK.

A descrição é exibida na dica de ferramenta quando você seleciona a ferramenta na paleta de ferramentas e descreve a ferramenta se você armazená-la em um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Digite uma descrição das chaves que você pode criar usando este ferramenta de cinta.

8 Se você não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho, especifique uma chave de camada e qualquer sobreposição de chave de camada.

Machine Translated by Google

9 Selecione um estilo de membro estrutural e selecione uma localização de estilo, se não for o desenho atual.

O estilo fornece a forma da cinta.

10 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se você quiser…	**Então…**
permitem que a órtese seja usada como objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a chave seja usada como um objeto delimitador para associação espaços	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção	Por estilo. estilo de cinta

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

11 Especifique um valor para Aparar automaticamente: **Se**

desejar…	**Então…**
a geometria do contraventamento a ser automaticamente aparada para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho às quais esteja conectado logicamente	selecione Sim.
impedir que a geometria da chave selecionada não seja aparada automaticamente	
use a configuração de corte da chave, selecione	Por estilo. estilo

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

12 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

13 Especificique os

deslocamentos: **Se você deseja…**	**Então…**
deslocar a cinta em seu eixo de extrusão no ponto inicial da braçadeira	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta a travessa em seu eixo, enquanto um valor negativo alonga a travessa em seu eixo.
deslocar a cinta em seu eixo de extrusão no ponto final da braçadeira	insira um valor para Deslocamento final. Um valor positivo alonga a travessa em seu eixo, enquanto um valor negativo encurta a travessa em seu eixo.

14 Insira um valor para Rolar.

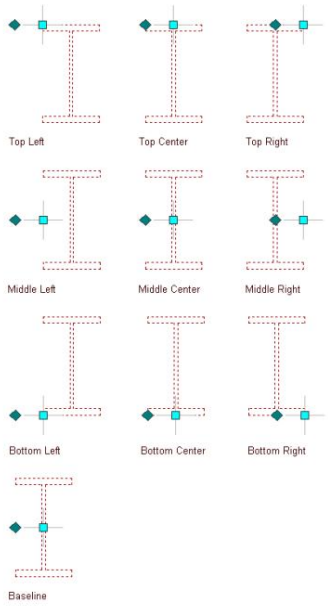
Este valor especifica a orientação do contraventamento em relação ao seu eixo de extrusão em termos de graus de rotação. Um valor positivo rola a chave no sentido anti-horário quando vista de seu final para o início.

15 Especifique a justificação do contraventamento, que posiciona a forma do contraventamento em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha o contraventamento: **Se você**

deseja…	**Então…**
posicione o eixo da órtese ao longo do centróide da forma da órtese	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
posicione o eixo da órtese ao longo de uma das 9 posições na forma da órtese	selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em um rolo de zero, visualizando o feixe da extremidade ao começar.

Machine Translated by Google

Opções de justificativa para uma chave



16 Para especificar a justificação de colchetes com várias formas e segmentos criados com esta ferramenta, selecione uma configuração para Justificar usando extensões gerais:

Se você quiser…	**Então…**
justifique o contraventamento com base na maior extensão da seção transversal das formas de prioridade mais baixa do membro	selecione Sim. A justificação aplica-se APENAS às definições de perfil de menor prioridade, e é calculada com base no nó (vértice) da barra com a maior seção transversal.
justificar a chave em cada nó, com base em todas as formas	selecione Não. A justificação é calculada com base na seção transversal extensões em cada nó e é aplicado a todas as formas sem considerar a prioridade.

Para obter mais informações sobre membros com várias formas e segmentos, consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.

Machine Translated by Google

17 Especifique a elevação, que é a distância vertical entre o início ponto e ponto final da chave: **Se você**

quiser…	**Então…**
especifique a elevação da chave antes de desenhá-la	selecione Não para Especificar elevação na tela. Para Método, selecione Ângulo, Distância ou Altura. Se você selecionar Ângulo, insira um valor para Distância ao longo do primeiro membro (medido a partir do ponto onde os dois membros estão conectados ao ponto no primeiro membro onde você deseja que o contraventamento comece) e um valor para Ângulo do primeiro membro. Se você selecionar Distância, insira valores para Distância ao longo do primeiro membro e Distância ao longo do segundo membro. Se você selecionar Altura, insira um valor para Elevação.
especifique a elevação da órtese selecionando Sim para Especificar elevação na tela. cificando um ponto final 3D para o final da chave	

18 Clique em OK.

Criando uma ferramenta de coluna

Use este procedimento para criar uma ferramenta de coluna estrutural e adicioná-la a uma paleta de ferramentas.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de uma estrutura estilo de membro no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma coluna no desenho	selecione a coluna e arraste-a para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

A descrição é exibida na dica de ferramenta quando você seleciona a ferramenta na paleta de ferramentas e descreve a ferramenta se você armazená-la em um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Digite uma descrição das colunas que você pode criar usando este ferramenta de coluna.

8 Se você não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho, especifique uma chave de camada e qualquer sobreposição de chave de camada.

9 Selecione um estilo de membro estrutural e selecione uma localização de estilo, se não for o desenho atual.

O estilo fornece a forma da coluna.

Machine Translated by Google

10 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se você quiser…	Então…
permitir que a coluna seja usada como um objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a coluna seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção Por estilo. estilo de coluna	

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

11 Especifique um valor para Aparar automaticamente: **Se**

desejar…	Então…
a geometria da coluna a ser selecionada Sim. recortado automaticamente para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho aos quais esteja logicamente conectado	
evitar que a geometria da coluna seja ajustada automaticamente	selecione Não.
use a configuração de corte do estilo de coluna	selecione Por estilo.

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

12 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

13 Especifique os deslocamentos: **Se você deseja...**

Então…
deslocar a coluna em sua extrusão eixo no ponto inicial da coluna	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta a coluna em seu eixo, enquanto um valor negativo alonga a coluna em seu eixo.
deslocar a coluna em sua extrusão eixo na extremidade da coluna	insira um valor para Deslocamento final. Um valor positivo alonga a coluna em seu eixo, enquanto um valor negativo encurta a coluna em seu eixo.

14 Especifique a rotação da coluna (como ela é orientada em relação ao seu eixo de extrusão): **Se**

você deseja…	**Então…**
especifique o rolo da coluna antes de inseri-lo	selecione Não para Especificar na tela e insira um valor para Rolar.
especifique a rotação da coluna ao selecionar Sim para Especificar na tela. você insere	

Este valor especifica a orientação da coluna em relação ao seu eixo extrudado em termos de graus de rotação. Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário quando visualizado do final (superior) ao início (inferior) da coluna.

15 Especifique a justificação da coluna, que posiciona a coluna forma em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha a coluna: **Se**

você quiser…	**Então…**
posicionar o eixo da coluna ao longo do centróide da forma da coluna	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
posicione o eixo da coluna ao longo de uma das 9 posições na forma da coluna	selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em uma rolagem de zero, visualizando a coluna de cima para baixo.

16 Para especificar a justificação de membros com várias formas e segmentos criados com esta ferramenta, selecione uma configuração para Justificar usando extensões gerais:

Se você quiser…	Então…
justifique o membro com base na maior extensão da seção transversal das formas de prioridade mais baixa do membro	selecione Sim. A justificação aplica-se APENAS às definições de perfil de menor prioridade, e é calculada com base no nó (vértice) da barra com a maior seção transversal.
justificar o membro em cada nó, com base em todas as formas.	selecione Não. A justificação é calculada com base na seção transversal extensões em cada nó e é aplicado a todas as formas sem considerar a prioridade.

Para obter mais informações sobre membros com várias formas e segmentos, consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.

17 Clique em OK.

Usando ferramentas de membros estruturais para criar elementos estruturais Membros

As paletas de ferramentas no AutoCAD Architecture permitem posicionar rapidamente vigas, contraventamentos e colunas selecionando uma ferramenta de membro estrutural com um estilo específico e outras propriedades predefinidas. Você também pode usar ferramentas de membro estrutural para converter linhas de trabalho em membros estruturais e aplicar as configurações de uma ferramenta de membro estrutural a membros estruturais existentes.

Machine Translated by Google

As paletas personalizadas criadas por você ou seu gerente de CAD podem conter ferramentas de membro estrutural de estilos criados no Catálogo de membro estrutural ou no assistente de estilo de membro estrutural. Essas paletas podem ser personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de membros estruturais que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de membros estruturais que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra

ÿ Meu catálogo de ferramentas

Ao criar membros estruturais usando ferramentas de membros estruturais, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode especificar configurações para quaisquer propriedades de membros estruturais que não sejam controladas pelo estilo.

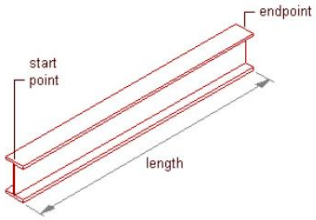
IMPORTANTE As grades de colunas que possuem várias colunas anexadas a elas podem demorar mais do que o esperado para serem exibidas na tela. Isso ocorre porque os membros estruturais carregam informações adicionais que podem ser usadas para análise estrutural.

Criando uma viga

Use este procedimento para adicionar uma ou mais novas vigas que tenham as configurações de propriedade especificadas na ferramenta de viga estrutural selecionada. Você pode adicionar uma viga em qualquer lugar na área de desenho especificando um ponto inicial e um ponto final, ou pode posicionar e dimensionar uma viga em relação a uma aresta de um objeto existente. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da viga, que é extrudada ao longo do caminho definido na área de desenho.

Para especificar as configurações ao adicionar uma viga, consulte Criando vigas com configurações especificadas pelo usuário na página 2530.

Criando uma viga



Machine Translated by Google

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de viga estrutural que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Beam

2 Se quiser deslocar a(s) nova(s) viga(s) da elevação do nível atual, clique duas vezes no valor Elevação na barra de status do aplicativo na parte inferior da área de trabalho, insira um valor de elevação (ou especifique um ponto em uma objeto na área de desenho), clique em OK e, a seguir, clique no botão Z-snap à direita de Elevation Value.

3 Posicione a(s) nova(s) viga(s) na área de desenho:

Se você quiser…	**Então…**
criar um único feixe independente de outros objetos	especifique um ponto inicial e um ponto final para a viga e, em seguida, pressione *DIGITAR*.
criar vários feixes independentes de outros objetos, mas conectados uns aos outros usando o ponto final de um feixe como o ponto inicial do próximo feixe	especifique um ponto inicial e um ponto final e, em seguida, especifique pontos finais adicionais conforme necessário. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
criar um feixe que está conectado a um membro estrutural existente	especifique um ponto inicial e um ponto final, um dos quais deve estar no eixo ou no ponto final do membro existente. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
adicionar vigas ao longo de uma ou mais arestas de uma laje, laje de telhado ou parede	mova o cursor sobre uma aresta do objeto para exibir uma visualização da viga e clique para adicionar uma viga ao longo dessa aresta ou pressione *Ctrl* e clique para adicionar vigas ao longo de todas as arestas do objeto. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Machine Translated by Google

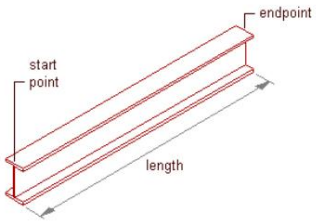
Se você quiser…	Então…
adicionar vigas ao longo de um ou mais segmentos de uma grade de coluna	mova o cursor sobre um segmento da grade para exibir uma visualização da viga e clique para adicionar uma viga ao longo desse segmento; ou pressione *Ctrl* e clique para adicionar vigas ao longo de todos os segmentos nessa linha de grade; ou pressione *Ctrl* duas vezes e clique para adicionar vigas ao longo de todos os segmentos da grade. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.

OBSERVAÇÃO Se você deseja adicionar uma viga que expande um objeto de ponta a ponta, em vez de ficar ao longo de uma de suas bordas, pode alterar a configuração do tipo de layout de Borda para Preenchimento na paleta Propriedades. Para obter mais informações sobre configurações de propriedade para ferramentas de viga, consulte Criando vigas com configurações especificadas pelo usuário na página 2530.

Criando vigas com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma ou mais novas vigas com configurações de propriedade que você especificar. Você pode adicionar uma viga em qualquer lugar na área de desenho especificando um ponto inicial e um ponto final, ou pode posicionar e dimensionar uma viga em relação a um objeto existente. Você também pode criar várias vigas, uma de cada vez (ponto final conectado ao ponto inicial) ou agrupadas dentro de limites definidos por outras vigas ou por eixos de coluna, lajes, lajes de telhado ou paredes. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da viga, que é extrudada ao longo dos caminhos definidos na área de desenho.

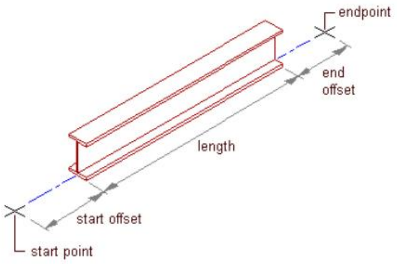
Criando uma viga



Opcionalmente, desloque a viga de seu ponto inicial ou final.

Machine Translated by Google

Deslocando um feixe



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de viga estrutural que deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Beam .

2 Na paleta Propriedades, em Geral, clique em Estilo e selecione um estilo de viga estrutural.

3 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se você quiser…	**Então…**
permitir que a viga seja usada como um objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a viga seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção	Por estilo. estilo de viga

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

4 Especifique um valor para Trim automaticamente:

Se você quiser…	**Então…**
a geometria da viga a ser ajustada automaticamente para qualquer outra	selecione Sim.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linha de trabalho aos quais está logicamente conectado	
evitar que a geometria da viga selecione No. seja cortada automaticamente	
use a configuração de corte do feixe, selecione Por estilo. estilo	

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

5 Especifique um valor para On object:

Se desejar…	Então…
membros estruturais de layout em uma grade de coluna, laje, parede ou polilinha	selecione Sim.
membros estruturais de layout independentes, selecione o número de uma grade de coluna, laje, parede ou polilinha	

OBSERVAÇÃO On object é uma propriedade Add Only. Você não pode especificar um valor para No objeto ao editar um membro estrutural.

6 Expandir Dimensões.

7 Especifique os deslocamentos:

Se você quiser…	Então…
deslocar a viga em seu eixo de extrusão no ponto inicial da viga	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta o feixe em sua eixo, enquanto um valor negativo alonga a viga em seu eixo.
deslocar a viga em seu eixo de extrusão na extremidade da viga	insira um valor para Deslocamento final. Um valor positivo alonga a viga em sua

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	eixo, enquanto um valor negativo encurta o feixe em seu eixo.

8 Insira um valor para Rolo.

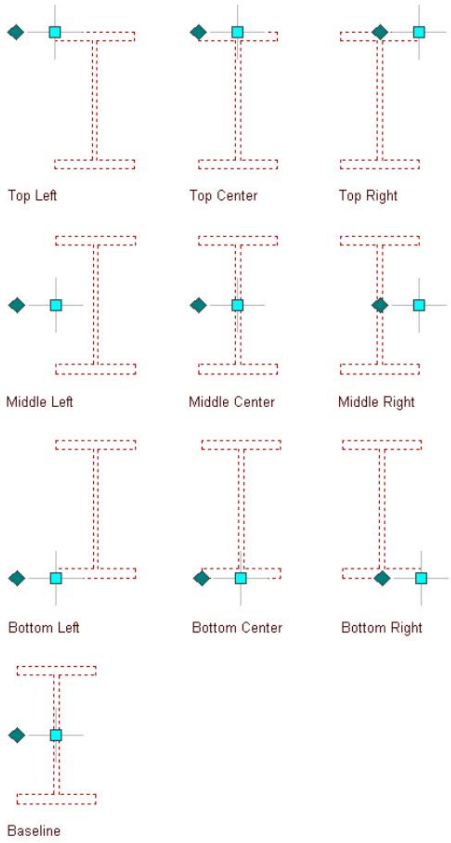
Este valor especifica a orientação da viga em relação ao seu eixo extrudado em termos de graus de rotação. Um valor positivo rola o feixe no sentido anti-horário quando visto de seu final para o início.

9 Especifique a justificação da viga, que posiciona a forma da viga em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha a viga: **Se você deseja…**

	Então…
posicionar o eixo da viga ao longo do centróide da forma da viga	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
posicione o eixo da viga ao longo de uma das 9 posições na forma da viga	selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em um rolo de zero, visualizando o feixe da extremidade ao começar.

Machine Translated by Google

Opções de justificação para uma viga



10 Selecione um tipo de layout para especificar como uma viga é posicionada em relação a uma aresta destacada de uma grade de coluna, laje, laje de telhado ou parede: **Se você deseja posicionar a viga Then… viga…**

ao longo da borda destacada do objeto	selecione Borda para o tipo de layout.
dentro dos limites do objeto, selecione Preenchimento para o tipo de layout. (de uma aresta para uma aresta ou arestas opostas)	

Machine Translated by Google

11 Se o tipo de Layout for Preenchimento e você quiser agrupar várias vigas entre 2 vigas existentes ou dentro de uma grade de coluna, laje, laje de telhado ou parede, expanda Layout e selecione Sim para Matriz.

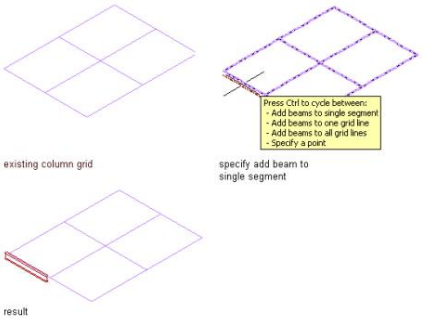
12 Especifique o método de layout para a matriz: **Se**

você deseja agrupar vigas… Então…	
para que eles criem um número específico de compartimentos de tamanho igual	selecione Espaçar uniformemente para Método de layout e insira um valor para Número de baias.
a uma distância específica um do outro	selecione Repetir para Método de layout e insira um valor para Tamanho do compartimento.

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

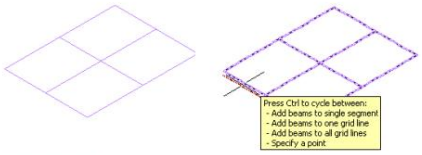
13 Se você deseja compensar os novos feixes da elevação do nível atual, clique duas vezes no valor Elevation na barra de status do aplicativo na parte inferior da área de trabalho, insira um valor de elevação (ou especifique um ponto em um objeto existente na área de desenho), clique em OK e, em seguida, clique no botão Z-snap botão à direita do valor Elevation.

Adicionando uma viga a um único segmento



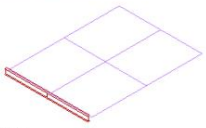
Machine Translated by Google

Adicionando feixes a uma linha de grade



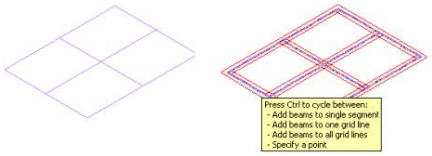
existing column grid

specify add beams to one grid line



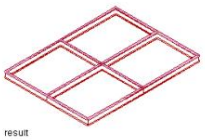
result

Adicionando feixes a todas as linhas de grade



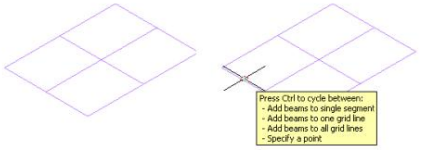
existing column grid

specify add beams to all grid lines



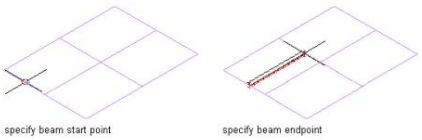
result

Adicionando uma viga a um ponto especificado



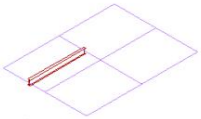
existing column grid

specify a point



specify beam start point

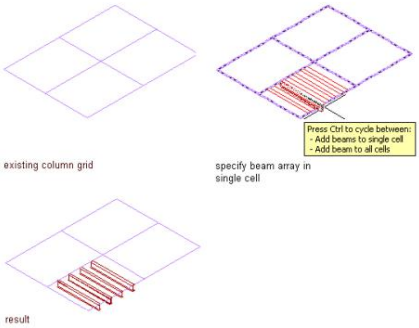
specify beam endpoint



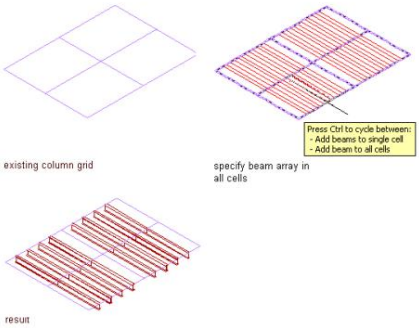
result

Machine Translated by Google

Adicionando uma matriz de feixes a uma única célula



Adicionando uma matriz de feixes a todas as células



14 Posicione as novas vigas na área de desenho:

Se desejar…	Então…
criar um único feixe independente de outros objetos	especifique um ponto inicial e um ponto final para a viga e, a seguir, pressione *ENTER*.
criar vários feixes independentes de outros objetos, mas conectados uns aos outros usando o ponto final de um feixe como o ponto inicial do próximo feixe	especifique um ponto inicial e um ponto final e, em seguida, especifique pontos finais adicionais conforme necessário. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
criar um feixe que está conectado a um membro estrutural existente	especifique um ponto inicial e um ponto final, um dos quais deve estar no eixo ou no ponto final do existente

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	membro. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
adicione uma viga ao longo de uma ou mais arestas de uma laje, laje de telhado ou parede (supondo que o tipo de Layout seja Borda)	mova o cursor sobre uma aresta do objeto até que uma visualização da viga seja exibida e, a seguir, clique para adicionar uma viga ao longo dessa aresta ou pressione *Ctrl* e clique para adicionar vigas ao longo de todas as arestas do objeto. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
adicione uma viga ao longo de um ou mais segmentos de uma grade de coluna (supondo que o tipo de Layout seja Borda)	mova o cursor sobre um segmento da grade até que uma visualização da viga seja exibida e, em seguida, clique para adicionar uma viga ao longo desse segmento; ou pressione *Ctrl* e clique para adicionar vigas ao longo de todos os segmentos nessa linha de grade; ou pressione *Ctrl* duas vezes e clique para adicionar vigas ao longo de todos os segmentos da grade. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
adicione uma viga que abrange uma laje, telhado mova o cursor sobre a laje do objeto, parede ou célula da grade da coluna da borda ou segmento da grade da coluna até a borda a borda em um ângulo de 90 graus - uma visualização da viga é exibida graus (assumindo O tipo de layout é Preenchimento) na posição desejada perpendicular à aresta/segmento e, a seguir, clique. Pressione *ENTER* para encerrar o com macho.	
adicione uma viga que abrange uma laje, telhado mova o cursor sobre a laje do objeto, parede ou célula da grade da coluna da borda ou segmento da grade da coluna até a borda a borda em um ângulo diferente de uma visualização da viga exibida, 90 graus (assumindo Tipo de layout insira um valor para o ângulo desejado, é Preenchimento) pressione *ENTER* e clique. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.	
feixes de array entre 2 membros estruturais (assumindo que Array é Sim)	mova o cursor sobre um dos membros estruturais até sua linha de base for exibido, clique nesse membro, especifique um ponto no segundo

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	membro e pressione *ENTER*. As novas vigas são organizadas de acordo com o Método de layout selecionado na paleta Propriedades e em um ângulo determinado pelo ponto especificado no segundo membro. Imprensa *ENTER* para finalizar o comando.
feixes de matriz perpendicularmente dentro de mover o cursor sobre uma aresta até que uma laje, laje de telhado, parede ou uma ou uma visualização da matriz seja exibida, mais células de uma grade de coluna (assumindo e clique. Novas vigas são dispostas Matriz é Sim) perpendicular à aresta selecionada de acordo com o Método de layout selecionado na paleta	Propriedades. Se você deseja adicionar a matriz a todas as células de uma grade de coluna, pressione *Ctrl* antes de clicar. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.
feixes de matriz em um ângulo diferente de mover o cursor sobre uma aresta até 90 graus dentro de uma laje, laje de telhado, uma visualização da matriz é exibida, parede ou uma ou mais células de uma insira um valor para o ângulo desejado, grade de coluna (supondo que Array seja Sim) pressione *ENTER* e clique. As novas vigas são dispostas no ângulo especificado de	acordo com o Método de layout selecionado na paleta Propriedades. Se você deseja adicionar a matriz a todas as células de uma grade de coluna, pressione *Ctrl* antes de clicar. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.

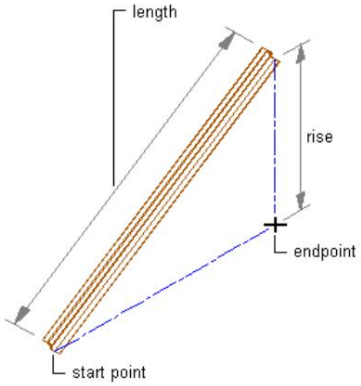
Criando uma chave

Use este procedimento para adicionar um novo contraventamento que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de contraventamento estrutural selecionada. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma de contraventamento, que é extrudada ao longo do caminho que você define especificando um ponto inicial e um ponto final.

Para especificar suas próprias configurações ao adicionar um colchete, consulte Criando um colchete com configurações especificadas pelo usuário na página 2540.

Machine Translated by Google

Criando uma cinta



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de contraventamento estrutural que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Brace .

2 Especifique o ponto inicial da chave.

3 Especifique um endpoint: **Se**

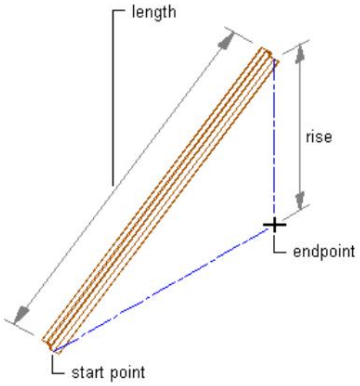
você deseja…	**Então…**
criar uma única chave	especifique o ponto final da chave e pressione *ENTER*.
criar colchetes adicionais	continue a especificar os pontos iniciais e finais do contraventamento e pressione *ENTER*.

Criando um colchete com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma nova chave com as configurações de propriedade que você especificar. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma de contraventamento, que é extrudada ao longo do caminho que você define especificando um ponto inicial e um ponto final.

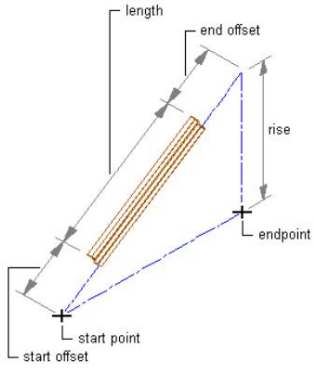
Machine Translated by Google

Criando uma cinta



Opcionalmente, desloque a chave de seu ponto inicial ou final.

Compensando uma chave



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de contraventamento estrutural que deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Brace .

---

2 Na paleta Propriedades, em Geral, clique em Estilo e selecione um estilo de contraventamento estrutural.

Machine Translated by Google

3 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se desejar…	Então…
permitem que a órtese seja usada como objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a chave seja usada como um objeto delimitador para associação espaços	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção	Por estilo. estilo de cinta

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

4 Especifique um valor para Trim automaticamente:

Se você quiser…	Então…
a geometria do contraventamento a ser automaticamente aparada para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho às quais esteja conectado logicamente	selecione Sim.
impedir que a geometria da chave selecionada não seja aparada automaticamente	
use a configuração de corte da chave,	selecione Por estilo. estilo

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

5 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

6 Especifique os deslocamentos:

Se você quiser…	**Então…**
deslocar a cinta em seu eixo de extrusão no ponto inicial da braçadeira	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta a travessa em seu eixo, enquanto um valor negativo alonga a travessa em seu eixo.
deslocar a cinta em seu eixo de extrusão no ponto final da braçadeira	insira um valor para Deslocamento final. Um valor positivo alonga a travessa em seu eixo, enquanto um valor negativo encurta a travessa em seu eixo.

7 Digite um valor para Rolo.

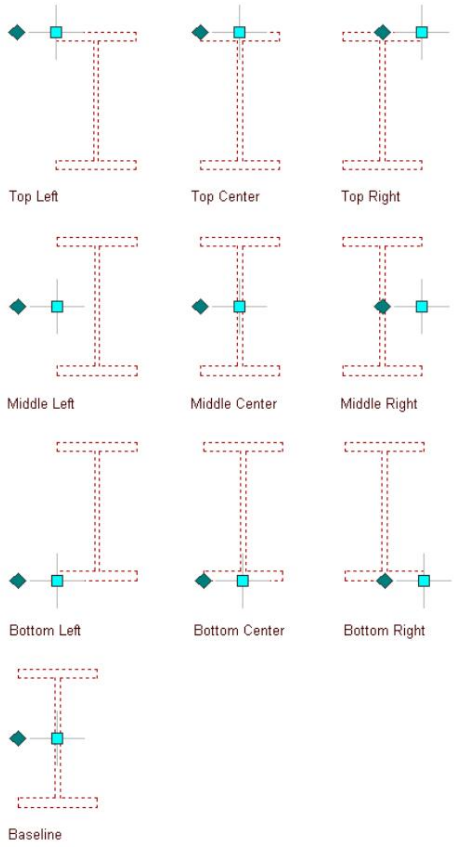
Este valor especifica a orientação do contraventamento em relação ao seu eixo de extrusão em termos de graus de rotação. Um valor positivo rola a chave no sentido anti-horário quando vista de seu final para o início.

8 Especifique a justificação do contraventamento, que posiciona a forma do contraventamento em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha o contraventamento: **Se você deseja...**

Então…
selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em um rolo de zero, visualizando o feixe da extremidade ao começar.

Machine Translated by Google

Opções de justificativa para uma chave



9 Especifique a elevação, que é a distância vertical entre o início ponto e ponto final da chave: **Se**

você quiser…	**Então…**
especifique a elevação da chave antes de desenhá-la	selecione Não para Especificar elevação na tela. Para Método, selecione Ângulo, Distância ou Altura. Se você selecionar Ângulo, insira um valor para Distância ao longo do primeiro membro (medido a partir do ponto onde os dois membros estão conectados ao ponto no primeiro membro onde você deseja que a chave comece) e um valor para o Ângulo do primeiro membro. Se você ver

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Selecione Distância, insira valores para Distância ao longo do primeiro membro e Distância ao longo do segundo membro. Se você selecionar Altura, insira um valor para Elevação.
especifique a elevação da travessa selecionando Sim para Especificar elevação na tela. especificando um ponto final 3D para o final da contraventamento.	

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

10 Na área de desenho, especifique o ponto inicial do contraventamento.

11 Especifique um ponto final para o braço: ÿ Se

você inseriu um valor para Rise na etapa 9, então o ponto final do braço são as coordenadas *X* e *Y* do ponto final que você selecionou. A coordenada *Z* é igual à coordenada *Z* do ponto inicial mais o valor da subida.

ÿ Se você selecionou Especificar elevação na tela na etapa 9, o ponto final do braço é o ponto 3D selecionado.

12 Continue adicionando chaves e pressione *ENTER*.

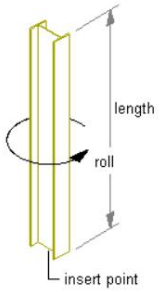
Criando uma coluna independente

Use este procedimento para adicionar uma nova coluna independente que tenha as configurações de propriedade especificadas na ferramenta de coluna estrutural selecionada. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da coluna. Quando você especifica um ponto de inserção para a coluna, a forma é extrudada em uma direção positiva ao longo do eixo Z UCS atual até uma altura determinada pelas propriedades Deslocamento inicial, Deslocamento final e Comprimento lógico da ferramenta.

Para especificar as configurações ao adicionar uma coluna, consulte Criando uma coluna independente com configurações especificadas pelo usuário na página 2546.

Machine Translated by Google

Criando uma coluna



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de coluna estrutural deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Coluna .

---

2 Especifique o ponto de inserção para a coluna.

3 Se o valor da paleta Propriedades para Especificar rolagem na tela for Sim, mova o cursor para rolar a coluna em torno de seu eixo de extrusão conforme desejado e, a seguir, clique; ou insira um valor para o ângulo de rolagem e pressione *ENTER.*

Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário em torno de seu eixo de extrusão quando visualizado de sua extremidade (superior) até seu início (inferior).

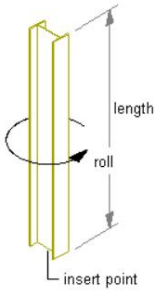
4 Especifique um ponto de inserção para outra coluna ou pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Criando uma coluna autônoma com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar uma nova coluna independente com as configurações de propriedade que você especificar. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da coluna.
Quando você especifica um ponto de inserção para a coluna, a forma é extrudada em uma direção positiva ao longo do eixo Z UCS atual até uma altura determinada pelas propriedades Deslocamento inicial, Deslocamento final e Comprimento lógico especificados.

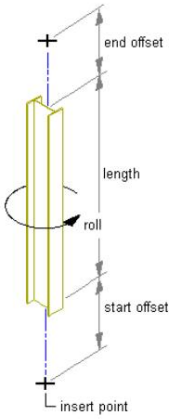
Machine Translated by Google

Criando uma coluna independente



Opcionalmente, desloque a coluna de seu ponto inicial ou final.

Deslocando uma coluna



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de coluna estrutural deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada).

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Coluna .

---

2 Na paleta Propriedades, em Geral, clique em Estilo e selecione um estilo de coluna estrutural.

Machine Translated by Google

3 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se desejar…	Então…
permitir que a coluna seja usada como um objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a coluna seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção Por estilo. estilo de coluna	

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

4 Especifique um valor para Trim automaticamente:

Se você quiser…	Então…
a geometria da coluna a ser selecionada Sim. recortado automaticamente para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho aos quais esteja logicamente conectado	
evitar que a geometria da coluna seja ajustada automaticamente	selecione Não.
use a configuração de corte do estilo de coluna	selecione Por estilo.

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

5 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

6 Especifique os deslocamentos:

Se você quiser…	**Então…**
deslocar a coluna em sua extrusão eixo no ponto inicial da coluna	insira um valor para Deslocamento inicial. Um valor positivo encurta a coluna em seu eixo, enquanto um valor negativo alonga a coluna em seu eixo.
deslocar a coluna em sua extrusão eixo na extremidade da coluna	insira um valor para Deslocamento final. Um valor negativo alonga a coluna em seu eixo, enquanto um valor positivo encurta a coluna em seu eixo.

7 Insira um valor para Comprimento lógico.

O comprimento lógico da coluna é o comprimento (altura) da coluna antes da aplicação dos deslocamentos.

8 Selecione Sim ou Não para Especificar rolagem na

tela: **Se você deseja…**	**Então…**
especifique o rolo da coluna antes de inseri-lo	selecione Não para Especificar rolo na tela e insira um valor para Rolo.
especificar o roll da coluna quando você inseri-lo	selecione Sim para Especificar rolo na tela e especifique o rolo conforme explicado na etapa 10.

Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário em torno de seu eixo de extrusão quando visualizado de sua extremidade (superior) até seu início (inferior).

9 Especifique a justificação da coluna, que posiciona a coluna forma em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha a coluna: **Se**

você quiser…	**Então…**
posicione o eixo extrudado da coluna no centróide do forma de coluna	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
posicione o eixo extrudado da coluna ao longo de uma das 9 posições na forma da coluna	selecione uma das 9 posições para Justificar. **NOTA** Estas posições são definidas em uma rolagem de zero, visualizando a coluna de cima para baixo.

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

10 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção para a coluna.

11 Se você selecionou Sim para Especificar rolagem na tela, mova o cursor para rolar a coluna em torno de seu eixo de extrusão conforme desejado e, a seguir, clique; ou insira um valor para graus de rotação e pressione *ENTER*.

12 Especifique um ponto de inserção para outra coluna ou pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Criando colunas com perfis definidos pelo usuário

Se você precisar de uma forma personalizada para uma coluna que não existe nas paletas de ferramentas ou no catálogo de membros estruturais de seu aplicativo, você pode criar uma coluna com um perfil de linha de trabalho definido pelo usuário. Você pode usar os seguintes objetos de linha de trabalho fechados e sem interseção como perfis de coluna:

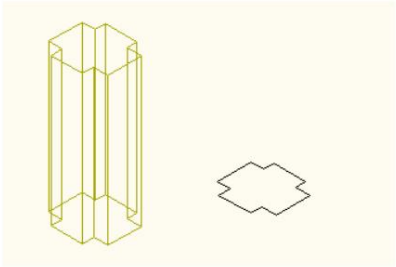
ÿ círculos e retângulos

ÿ elipses e splines

ÿ polilinhas fechadas

DICA Você pode inserir uma definição de perfil como uma polilinha no desenho e usá-la como o perfil da coluna. Para obter mais informações, consulte Convertendo perfis em polilinhas na página 2828.

Machine Translated by Google



1 Desenhe o trabalho de linha para o perfil da coluna personalizada.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Grid
menu suspenso ÿ Coluna personalizada .

3 Selecione o trabalho de linha.

4 Defina o ponto de inserção (base) da coluna.

5 Na caixa de diálogo Converter em coluna, insira um nome para a coluna
estilo.

6 Se quiser remover o trabalho de linha de origem para o novo estilo, selecione
Apague a geometria do layout.

7 Clique em OK.

A coluna é inserida no desenho. Ao mesmo tempo, um novo estilo de coluna é criado no Gerenciador de estilos.

8 Use a paleta Propriedades para alterar a dimensão, localização e
outras propriedades da instância da coluna e use o Gerenciador de estilos para alterar regras de projeto, materiais e propriedades de exibição para o novo estilo, se necessário.

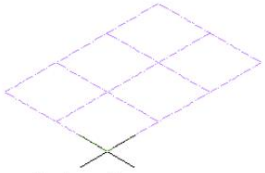
Criando colunas ancoradas em grade

Use este procedimento para criar uma coluna ancorada em uma grade e com as configurações de propriedade especificadas na ferramenta de coluna estrutural selecionada. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da coluna. Quando você especifica um ponto de inserção na grade, a forma é extrudada em uma direção positiva ao longo do eixo Z UCS atual até uma altura determinada pelas propriedades Deslocamento inicial, Deslocamento final e Comprimento lógico da ferramenta. Para especificar suas próprias configurações ao ancorar uma coluna em uma grade, consulte Criando colunas ancoradas em grade com configurações especificadas pelo usuário na página 2553.

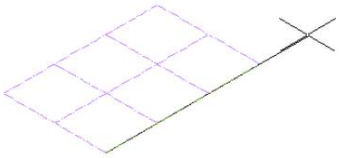
Para criar uma grade de coluna com colunas pré-ancoradas, consulte Criando uma grade de coluna.

Machine Translated by Google

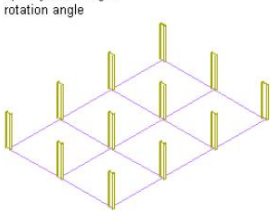
Criando uma grade de coluna com formas de coluna especificadas



specify column grid
insertion point



specify column grid
rotation angle



result with specified
column shapes

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de coluna estrutural deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Coluna .

2 Mova o cursor sobre a grade para que ela seja destacada e a lista de opções de adição de colunas seja exibida. (Você pressiona *Ctrl* para percorrer as opções.)

3 Especifique o ponto de inserção para a coluna na grade.

Se você quiser…	**Então…**
adicionar uma coluna em um nó específico na grade	mova o cursor sobre o nó (ou próximo a ele) e clique. Uma coluna é anúncio

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	direcionado para o nó mais próximo do posição do cursor.
adicione uma coluna a todos os nós no grade	pressione *Ctrl* e clique.
adicionar uma coluna em um ponto específico na grade ou dentro dela	pressione *Ctrl* duas vezes, mova o cursor para o ponto onde deseja adicionar a coluna e clique. Se o valor da paleta de vínculos apropriados para Especificar rolagem na tela for Sim, mova o cursor para rolar a coluna em torno de sua extrusão. eixo conforme desejado e, em seguida, clique; ou insira um valor para o ângulo de rolagem e pressione *ENTER*. Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário em torno de seu ex eixo truncado quando visto de seu fim (superior) ao seu início (inferior).

4 Quando terminar de adicionar colunas à grade, pressione *ENTER* para terminar o comando.

IMPORTANTE As grades de coluna que possuem várias colunas anexadas a elas podem demorar mais do que o esperado para serem exibidas na tela. Isso ocorre porque os membros estruturais carregam informações adicionais que podem ser usadas para análise estrutural.

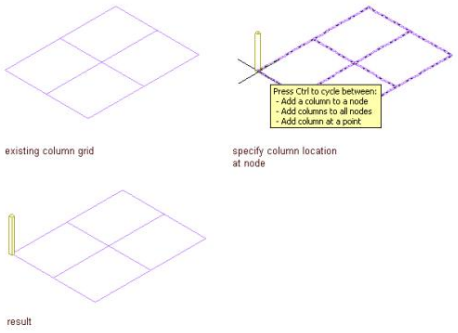
Criando colunas ancoradas em grade com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para ancorar uma coluna em uma grade ao criá-la, com as configurações de propriedade que você especificar. O estilo especificado na ferramenta fornece a forma da coluna. Quando você especifica um ponto de inserção na grade, a forma é extrudada em uma direção positiva ao longo do eixo Z UCS atual até uma altura determinada pelas propriedades Deslocamento inicial, Deslocamento final e Comprimento lógico da ferramenta.

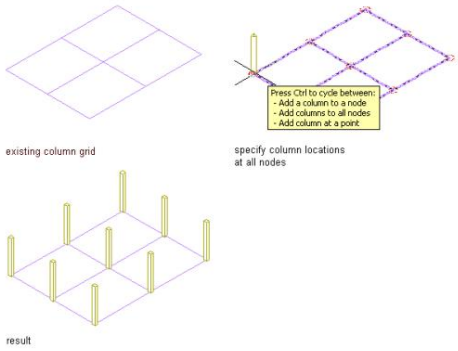
Para criar uma grade de coluna com colunas pré-ancoradas, consulte Criando uma grade de coluna.

Machine Translated by Google

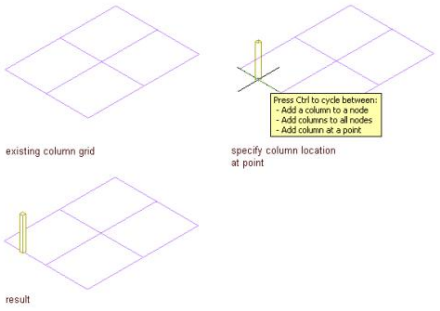
Adicionar uma coluna a um único nó de uma grade de coluna



Adicionar colunas a todos os nós de uma grade de colunas



Adicionar uma coluna a um único ponto em uma grade de coluna



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de coluna estrutural deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada).

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Coluna .

2 Selecione a grade.

3 Na paleta Propriedades, em Geral, clique em Estilo e selecione um estilo de coluna estrutural.

4 Especifique um valor para Espaços delimitados:

Se você quiser…	Então…
permitir que a coluna seja usada como um objeto delimitador para associativo espaços	selecione Sim.
evitar que a coluna seja usada como um objeto delimitador para espaços associativos	selecione Não.
use a configuração de delimitação da seleção Por estilo. estilo de coluna	

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

5 Especifique um valor para Trim automaticamente:

Se você quiser…	Então…
a geometria da coluna a ser selecionada Sim. recortado automaticamente para quaisquer outros membros estruturais, outros objetos arquitetônicos ou linhas de trabalho aos quais esteja logicamente conectado	
evitar que a geometria da coluna seja ajustada automaticamente	selecione Não.
use a configuração de corte do estilo de coluna	selecione Por estilo.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Esta configuração afeta apenas o membro estrutural que está sendo adicionado. Adicionar um novo membro estrutural não alterará a geometria de um membro estrutural existente, independentemente da configuração para Aparar automaticamente.

6 Expandir Dimensões.

7 Especifique os deslocamentos:

Se você quiser…	**Então…**
deslocar a coluna em sua extrusão eixo no ponto inicial da coluna	insira um valor para Deslocamento inicial. uma posição valor itivo encurta a coluna em seu eixo, enquanto um valor negativo alonga a coluna em seu eixo.
deslocar a coluna em sua extrusão eixo na extremidade da coluna	insira um valor para Deslocamento final. Um valor negativo alonga a coluna em seu eixo, enquanto um valor positivo encurta a coluna em seu eixo.

8 Insira um valor para Comprimento lógico.

O comprimento lógico da coluna é o comprimento (altura) da coluna antes da aplicação dos deslocamentos.

9 Selecione Sim ou Não para Especificar rolagem na tela: **Se**

você deseja...	**Então…**
especifique o rolo da coluna antes de inseri-lo	selecione Não para Especificar rolo na tela e insira um valor para Rolo.
especificar o roll da coluna quando você inseri-lo	selecione Sim para Especificar rolo na tela e especifique o rolo conforme explicado na etapa 12.

Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário em torno de seu eixo de extrusão quando visualizado de sua extremidade (superior) até seu início (inferior).

Machine Translated by Google

10 Especifique a justificação da coluna, que posiciona a coluna forma em relação ao seu eixo de extrusão quando você desenha a coluna: **Se**

você quiser…	**Então…**
posicionar o eixo da coluna ao longo do centróide da forma da coluna	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
posicione o eixo da coluna ao longo de uma das 9 posições na forma da coluna	selecione uma das 9 posições para Justificar.

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

11 Mova o cursor sobre a grade para que ela seja realçada e a lista de opções de adição de colunas seja exibida. (Você pressiona *Ctrl* para percorrer as opções.)

12 Especifique o ponto de inserção para a coluna na grade.

Se você quiser…	**Então…**
adicionar uma coluna em um nó específico na grade	mova o cursor sobre o nó (ou próximo a ele) e clique. Uma coluna é adicionada ao nó mais próximo do posição do cursor.
adicione uma coluna a todos os nós no grade	pressione *Ctrl* e clique.
adicionar uma coluna em um ponto específico na grade ou dentro dela	pressione *Ctrl* duas vezes, mova o cursor para o ponto onde deseja adicionar a coluna e clique. Se o valor da paleta de vínculos apropriados para Especificar rolagem na tela for Sim, mova o cursor para rolar a coluna em torno de sua extrusão. eixo conforme desejado e, em seguida, clique; ou insira um valor para o ângulo de rolagem e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Um valor positivo rola a coluna no sentido anti-horário em torno de seu ex eixo truncado quando visto de seu fim (superior) ao seu início (inferior).

13 Quando terminar de adicionar colunas à grade, pressione *enter* para finalizar o comando.

OBSERVAÇÃO As grades de coluna que possuem várias colunas anexadas a elas podem levar mais tempo do que o esperado para serem exibidas na tela. Isso ocorre porque os membros estruturais carregam informações adicionais que podem ser usadas para análise estrutural.

Criando um membro estrutural a partir do trabalho de linha

Use este procedimento para converter qualquer um dos seguintes objetos em membros estruturais com ferramentas de membros estruturais:

ÿ Arcos

ÿ Linhas

ÿ Polilinhas abertas

ÿ Polilinhas abertas com segmentos de arco

OBSERVAÇÃO Converter um arco em um membro estrutural é o único método de criar um membro estrutural curvo. Para obter mais informações sobre membros estruturais curvos, consulte Sobre membros estruturais curvos na página 2572.

Ao usar uma ferramenta para converter linhas de trabalho em um membro estrutural, o estilo especificado na ferramenta fornece a forma do membro. O trabalho de linha define o caminho de extrusão para a forma. Você pode converter várias linhas para criar vários membros, converter linhas curvas para criar membros curvos e converter linhas multisegmentadas para criar membros multisegmentados.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de membro estrutural você quer usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada).

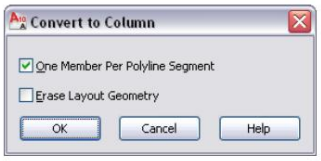
Machine Translated by Google

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de componente estrutural e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linha de trabalho.

3 Selecione o trabalho de linha para converter e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Você não pode converter uma polilinha fechada (uma polilinha com um nó inicial que coincide com seu nó final) em um membro estrutural.

Uma planilha é aberta de acordo com a ferramenta selecionada.



4 Desmarque Um membro por segmento de polilinha para criar um membro estrutural para cada segmento.

5 Selecione Erase Layout Geometry para apagar o trabalho de linha e clique em OK.

Se você criou um membro estrutural convertendo uma polilinha, a orientação inicial do membro estrutural é definida para o UCS atual quando você desenhou a polilinha. Você pode alterar a orientação ajustando a propriedade Roll do membro.

Editando membros estruturais

Depois de criar um membro estrutural, você pode alterar quaisquer propriedades do membro que especificou ao criá-lo e fazer modificações adicionais. Você pode alterar os deslocamentos inicial e final de um membro ou adicioná-los ou removê-los. Você pode alterar o comprimento, justificação e localização de um membro, especificando se suas conexões com outros membros estruturais são mantidas. Para um membro estrutural curvo, você pode alterar o raio.

Você pode alterar a geometria de um membro estrutural recortando-o. Ao alterar o tipo de membro estrutural, você pode alterar um contraventamento para viga ou uma coluna para um contraventamento. Ao alterar o estilo de um membro estrutural, você pode alterar sua forma.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar membros estruturais:

ÿ Você pode editar diretamente membros estruturais usando alças para cotas e outras características físicas.

Machine Translated by Google

- ÿ Para operações de edição de alça em que você está alterando uma dimensão ou um ângulo, o recurso Entrada dinâmica permite inserir um valor preciso em vez de mover uma alça. Quando este recurso está ativo (clique em DYN na barra de status do aplicativo), selecionar uma alça exibe uma caixa de texto na qual você pode inserir o valor desejado para a dimensão ou ângulo associado. Para obter mais informações, consulte "Usar entrada dinâmica" na Ajuda do AutoCAD.

- ÿ Você pode alterar as configurações do membro estrutural na paleta Propriedades. Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

- ÿ Você pode usar as ferramentas disponíveis no painel Modify do Structural Guia Membro.

- ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para um membro estrutural.

Usando alças para editar membros estruturais

Consulte as ilustrações e etapas neste tópico para usar alças para editar membros estruturais.

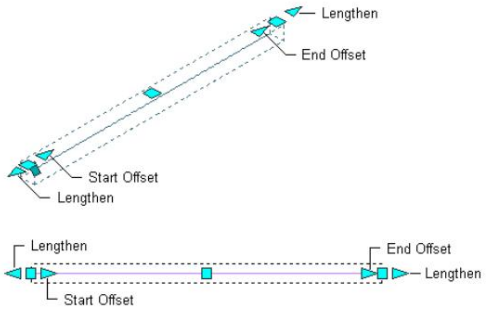
OBSERVAÇÃO Se o valor de Aparar automaticamente (na paleta Propriedades) for Sim para cada um dos 2 membros estruturais conectados, qualquer tipo de edição de alça para qualquer um dos membros resultará em uma junta chanfrada entre eles.

Editando cotas de membros estruturais

1. Selecione o membro estrutural.
2. Selecione a alça para a dimensão que deseja alterar.

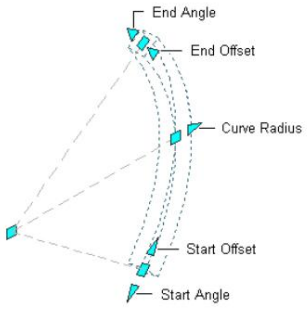
Machine Translated by Google

Alças para comprimento, deslocamento inicial e deslocamento final de uma viga reta ou contraventamento



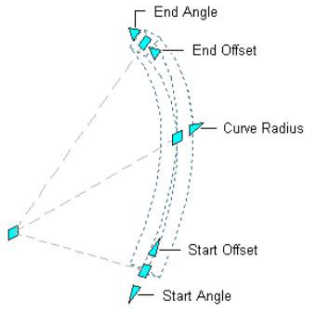
Alças para comprimento, deslocamento inicial e deslocamento final de uma coluna reta

Alças para ângulos iniciais e finais, raio e deslocamentos iniciais e finais de uma viga ou contraventamento curvo



Machine Translated by Google

Alças para ângulos iniciais e finais, raio e deslocamentos inicial e final de uma coluna curva



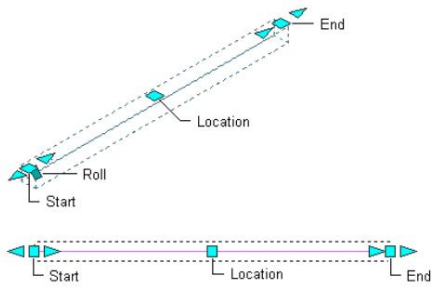
3 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

Alterar a localização de um membro estrutural

1 Selecione o membro estrutural.

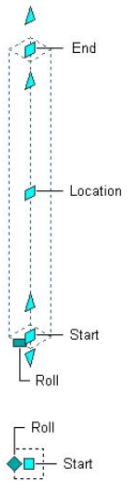
Selecione a alça Location para alterar a localização do membro estrutural ou a alça Roll para alterar sua rotação (a rotação do membro em torno de seu eixo extrudado).

Localização e garras de rolagem para uma viga reta ou contraventamento

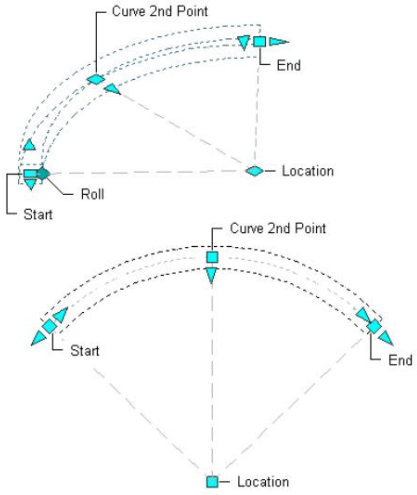


Machine Translated by Google

Localização e alças de rolagem para uma coluna reta

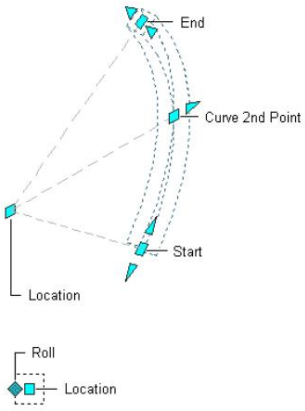


Localização e alças de rolagem para uma viga curva ou contraventamento



Machine Translated by Google

Localização e alças de rolagem para uma coluna curva



Na visualização do modelo, a alça de localização tem seis opções de edição pelas quais você pode alternar pressionando *CTRL.* Para cada plano no qual você pode mover o membro *(XY, YZ* ou XZ), você tem a opção de manter ou quebrar conexões com outros membros estruturais.

Quando você escolhe manter conexões, nem todas as conexões são necessariamente mantidas para cada tipo de movimento. A manutenção das conexões depende se o movimento está dentro ou fora do plano, como os membros estão conectados e que tipo de membros estão envolvidos. Geralmente, as colunas têm precedência sobre vigas e contraventamentos na determinação de como os membros conectados se comportam quando um deles é movido. Esse comportamento é resumido na tabela a seguir:

Se você espe- especifique as Conexões de Manutenção ao se mover…	**Então…**
uma coluna	outras colunas, vigas e contraventamentos conectados a um ponto final da coluna também se moverão, alterando o comprimento e a orientação conforme necessário para manter a conexão. (Isto também se aplica a quaisquer outras barras conectadas ao longo do comprimento de uma barra conectada pela extremidade à coluna.) As barras estruturais conectadas ao longo do comprimento da coluna somente se estenderão ou encurtarão para permanecerem conectadas; eles não mudarão de orientação, a menos que a coluna seja movida para fora do plano. Por exemplo, se uma coluna

Machine Translated by Google

Se você especifique as Conexões de Manutenção ao se mover…	Então…
	é movido no plano *XY* , vigas ou contraventamentos conectados ao longo de seu comprimento permanecerão conectados, mesmo que sua orientação mude.
uma viga ou um braçadeira	outras vigas e contraventamentos conectados a uma extremidade da viga ou contraventamento também se moverão, alterando o comprimento e a orientação conforme necessário para manter a conexão. Os membros estruturais conectados ao longo do comprimento da viga ou contraventamento somente se estenderão ou encurtarão para permanecer conectados; eles não mudarão de orientação, a menos que a viga seja movida para fora do plano. Por exemplo, se uma viga de cumeeira for movida verticalmente, as vigas conectadas ao longo de seu comprimento permanecerão conectadas, mesmo que sua orientação mude.

O modo de edição padrão é manter conexões para movimentos ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano, mas você ainda tem a opção de manter ou interromper as conexões.

2 Mova a alça até que o valor de dimensão desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor e pressione *ENTER.*

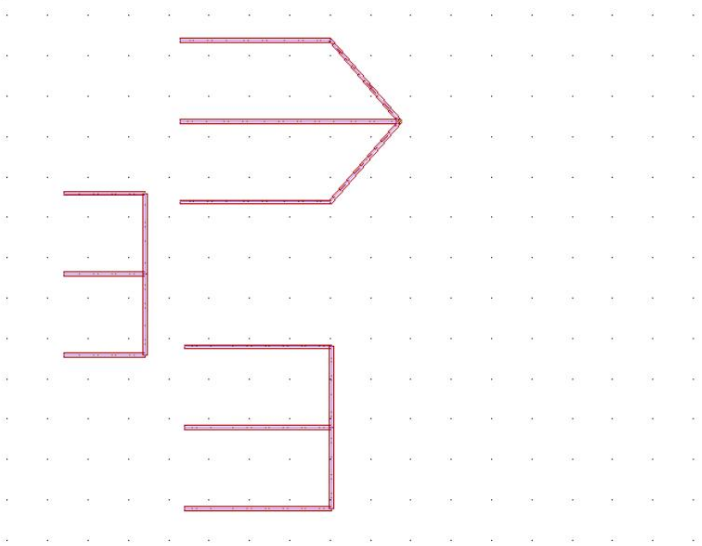
Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do componente estrutural ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer uma das direções da cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento do componente estrutural será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A cota *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do componente estrutural é restrito à direção da cota *Y.*

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você seleciona com shift as alças de localização de vigas conectadas pelas extremidades, a extremidade comum se move aproximadamente duas vezes mais longe que a alça que você move. No exemplo mostrado abaixo, se você selecionar com shift as duas vigas verticais na estrutura à esquerda e, em seguida, mover uma alça para a direita, o resultado será uma configuração como a do canto superior direito. Para obter uma configuração como a do canto inferior direito, você selecionaria todas as cinco vigas usando uma seleção de cruzamento ou um polígono de cruzamento e, em seguida, usaria o comando **Esticar .** (Para obter mais informações, consulte "Comando STRETCH" e "Comando SELECIONAR" na Ajuda do AutoCAD.) As vigas também podem se mover duas vezes mais longe do que o esperado quando estão anexadas a colunas em uma grade de coluna e a grade, as colunas e as vigas estão todos selecionados. Se você selecionar e mover apenas a grade, as colunas e vigas se moverão com ela, mantendo suas mesmas posições relativas. Para obter instruções sobre como selecionar um objeto quando outros objetos são sobrepostos a ele, consulte “Selecionar objetos individualmente” na Ajuda do AutoCAD.



Alterando o Comprimento do Membro Estrutural

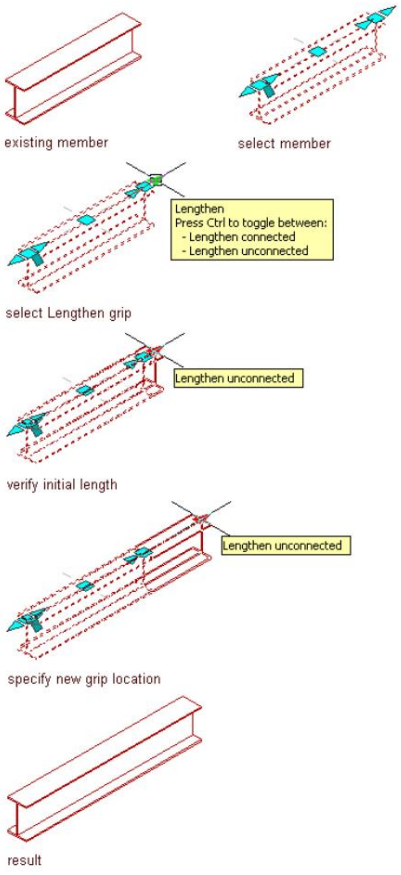
Use este procedimento para alterar o comprimento de um membro estrutural. Você também pode alterar o comprimento do membro estrutural na paleta Propriedades.

1 Selecione o membro estrutural.

Machine Translated by Google

2 Selecione uma alça Alongar, mova a alça até o valor de comprimento que você deseja é exibido e clique uma vez.

Alterar o comprimento de um membro estrutural de viga com alças



Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor para aumentar ou diminuir o comprimento do componente estrutural.

Alterando os deslocamentos inicial e final do elemento estrutural

Use este procedimento para deslocar um membro estrutural do ponto inicial ou final de seu caminho. Você pode remover ou alterar os deslocamentos existentes ou adicionar novos deslocamentos ao ponto inicial ou final de um membro estrutural. Você também pode alterar os deslocamentos inicial e final do componente estrutural na paleta Propriedades.

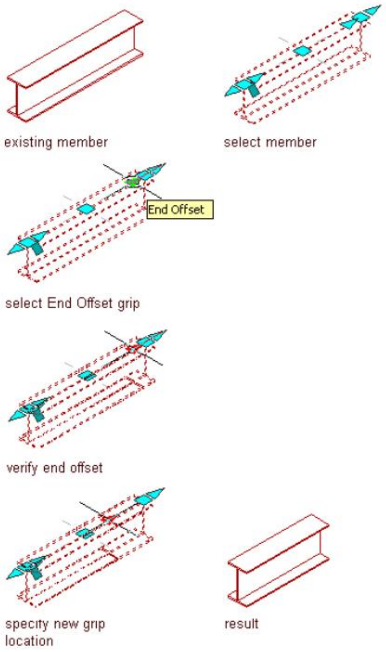
Machine Translated by Google

1 Selecione o membro estrutural.

2 Selecione uma alça de deslocamento inicial, mova a alça até que o valor de deslocamento inicial desejado é exibido e clique uma vez.

Um valor de deslocamento inicial positivo encurta o membro em seu eixo (caminho), enquanto um valor de deslocamento inicial negativo alonga o membro em seu eixo.

Alterar o deslocamento final de um membro estrutural de viga com alças



3 Selecione uma alça de deslocamento final, mova a alça até que o valor de deslocamento final desejado é exibido e clique uma vez.

Um deslocamento final positivo alonga o membro em seu eixo, enquanto um deslocamento final negativo encurta o membro em seu eixo.

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor para aumentar ou diminuir o deslocamento inicial ou final do membro estrutural.

Machine Translated by Google

Alteração do ponto inicial e final do membro estrutural

Use este procedimento para alterar um ponto inicial ou final de membro estrutural.
Você também pode alterar o início e as extremidades do componente estrutural na paleta Propriedades.

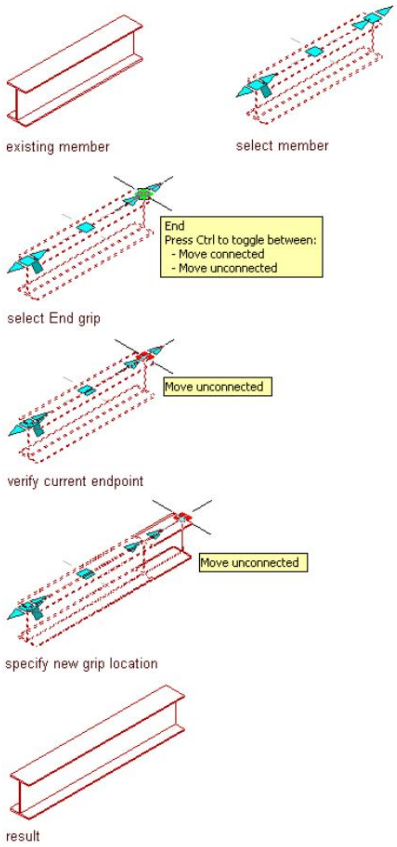
1. Selecione o membro estrutural.
2. Selecione uma alça inicial ou final, mova a alça até que o valor do comprimento desejado é exibido e clique uma vez.

   Mover a alça inicial na direção positiva encurta o membro em seu eixo (caminho), enquanto mover a alça inicial na direção negativa alonga o membro em seu eixo.

   Mover a alça final na direção positiva alonga o membro em seu eixo (caminho), enquanto mover a alça final na direção negativa encurta o membro em seu eixo.

Machine Translated by Google

Alterar a extremidade de um membro estrutural de viga com alças



3 Selecione uma alça inicial ou final, mova a alça até que o valor do comprimento desejado é exibido e clique uma vez.

Depois de selecionar uma alça, você também pode inserir um valor para aumentar ou diminuir o comprimento do componente estrutural.

Alteração do rolo de membro estrutural

Use este procedimento para alterar a orientação de um membro estrutural em relação ao seu eixo extrudado, especificando um número de graus para rolá-lo. Um valor positivo rola o membro no sentido anti-horário quando visto do final ao início.

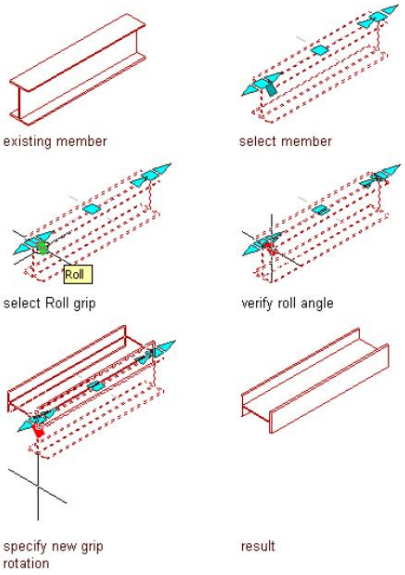
1 Selecione o membro estrutural.

Machine Translated by Google

2 Selecione a alça Roll, mova-a até que o número de graus desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor e pressione *ENTER.*

Um valor positivo rola o membro sobre seu eixo no sentido anti-horário quando visto de sua extremidade para o início.

Alterando a orientação do feixe com a alça Roll



Alterando o raio de um membro estrutural curvo

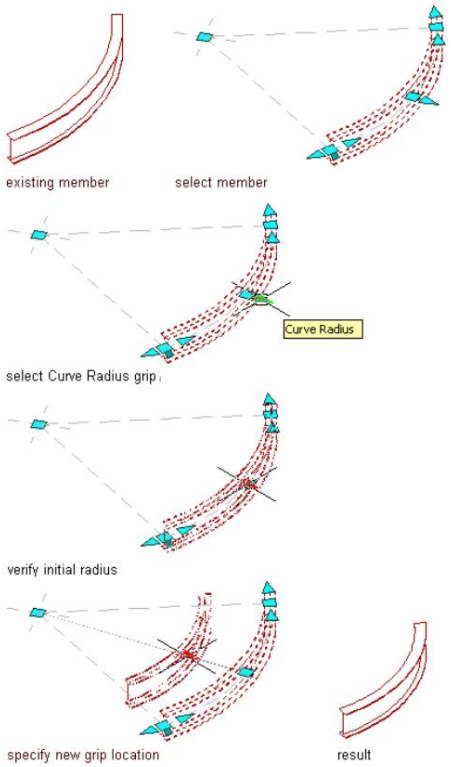
Use este procedimento para alterar o raio de um membro estrutural curvo. Você também pode alterar o raio do membro estrutural na paleta Propriedades. Para obter mais informações sobre membros estruturais curvos, consulte Sobre membros estruturais curvos na página 2572.

1 Selecione o membro estrutural.

2 Selecione uma alça Curve Radius, mova a alça até que o valor do raio desejado é exibido e clique uma vez.

Machine Translated by Google

Alterar o raio da curva de um membro estrutural de viga curva com alças



Sobre membros estruturais curvos

A suavidade (tessellation) de arestas curvas é controlada pela variável FACETDEV. Esta variável define o número de facetas a serem exibidas em objetos AEC curvos. O valor padrão é 1/2" para desenhos criados a partir de modelos imperiais e é 12,7 mm para desenhos criados a partir de modelos métricos.

O número que você especifica para o desvio da faceta define a distância máxima da corda ao arco - a corda sendo uma aresta criada a partir da faceta da curva para o verdadeiro arco matemático. O desvio de faceta tem uma faixa maior que zero (0) e sem limite superior.

Machine Translated by Google

O número mínimo de facetas é 8. Por exemplo, se você criar um elemento de massa cilíndrica para ter um raio de 1' e especificar 1' para FACETDEV, o cilindro terá 8 faces.

A representação de planta de componentes curvos individuais de colunas usa a verdadeira representação curva das formas de membros. Os componentes de corte acima e abaixo sempre serão facetados.

O número máximo de facetas é controlado pela variável FACETMAX.
Esta variável pode ser definida de 100 a 10.000. Observe que usar um valor pequeno para FACETDEV e um valor grande para FACETMAX afetará adversamente o desempenho do desenho.

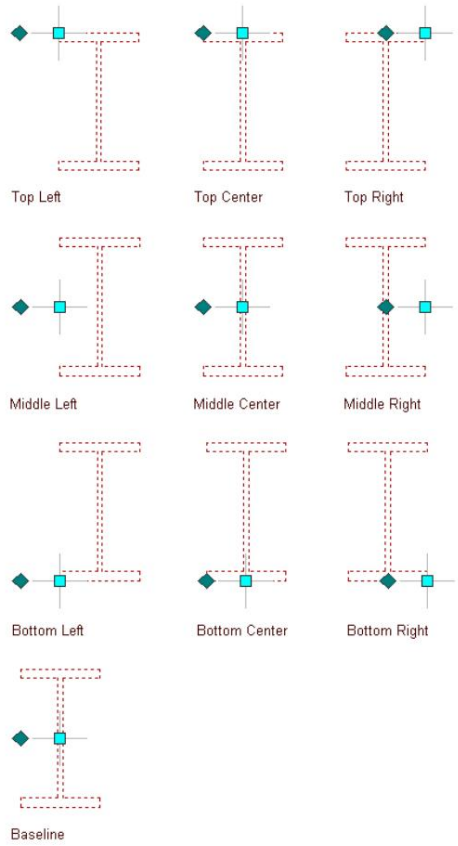
Para especificar os valores de desvio de faceta para o desenho atual, consulte Especificando a resolução de exibição de objetos com facetas na página 208. As configurações se aplicam a todos os objetos curvos no desenho, incluindo membros estruturais curvos.

Alteração da justificação do membro estrutural

Use este procedimento para alterar a justificação de um componente estrutural.
A justificação posiciona a forma de um membro estrutural em relação ao seu eixo de extrusão. Alterar a justificação de um membro existente move o membro e pode afetar como o membro se relaciona com outros objetos, como uma coluna posicionada em relação a uma grade de coluna quando ela está ancorada na grade.

Machine Translated by Google

Opções de justificação para uma viga



Você também pode especificar a justificação de membros estruturais com várias formas e segmentos. Para obter mais informações sobre esses membros, consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.

1 Selecione o membro estrutural a ser alterado e clique duas vezes nele.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Dimensões.

Machine Translated by Google

3 Selecione uma configuração para Justificação:

Se você quiser…	Então…
posicionar o eixo do membro ao longo do centróide da forma do membro	selecione Baseline para Justificar. **OBSERVAÇÃO** Isso se aplica apenas a membros criados com estilos do Catálogo de membros estruturais.
posicione o eixo do membro ao longo de uma das 9 posições na forma do membro	selecione uma das 9 posições para Justificar.

4 Para especificar a justificação de membros com várias formas e segmentos criados com esta ferramenta, selecione uma configuração para Justificar usando extensões gerais:

Se você quiser…	Então…
justifique o membro com base na maior extensão da seção transversal das formas de prioridade mais baixa do membro	selecione Sim. A justificação aplica-se APENAS às definições de perfil de menor prioridade, e é calculada com base no nó (vértice) da barra com a maior seção transversal.
justificar o membro em cada nó, com base em todas as formas.	selecione Não. A justificação é calculada com base na seção transversal extensões em cada nó e é aplicado a todas as formas sem considerar a prioridade.

Alterando o tipo de membro estrutural

Use este procedimento para alterar o tipo de um ou mais membros estruturais.
Como vigas, contraventamentos e colunas são subtipos de um único objeto de componente estrutural, você pode alterar uma viga para contraventamento, uma coluna para viga ou um contraventamento para viga.

1 Selecione os membros estruturais a serem alterados e clique duas vezes em um dos eles.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma configuração para Tipo de membro: Viga, Contraventamento ou Coluna.

Aparando Membros Estruturais

Os membros estruturais podem ser aparados usando objetos bidimensionais chamados planos de aparagem. Você pode adicionar manualmente um plano de corte para um membro estrutural definindo sua posição em relação ao próprio membro (usando a planilha Trim Planes disponível na paleta Propriedades) ou selecionando um plano definido (ou implícito) por outro membro estrutural, um objeto arquitetônico de outro tipo ou trabalho de linha. Você também pode configurar estilos de membro estrutural e ferramentas de inserção para que um plano de corte seja criado automaticamente quando um ponto final de um novo membro estrutural é conectado logicamente a um membro estrutural existente ou outro objeto (consulte Criando um estilo de membro estrutural no Gerenciador de estilo na página 2603).

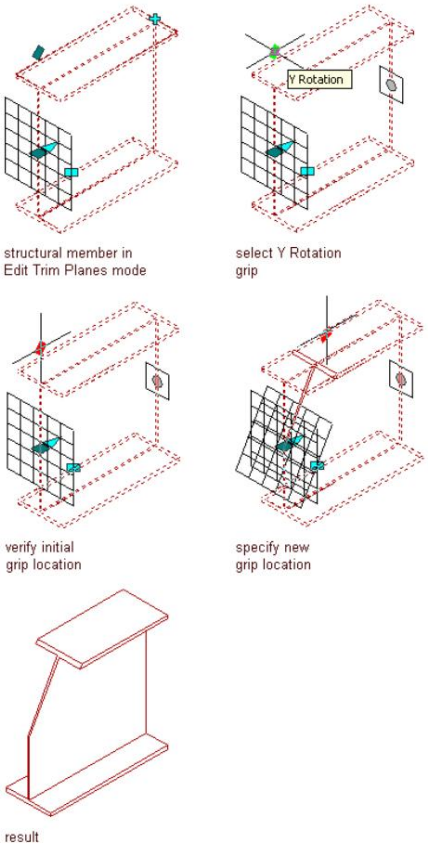
Você pode adicionar vários planos de corte a membros estruturais individuais, permitindo limpar juntas entre vários membros estruturais. Por exemplo, use vários planos de corte para inclinar ambas as extremidades de uma contraventamento em uma estrutura de contraventamento diagonal.

Os planos de corte podem ser editados usando a planilha Trim Planes ou editados por alças. Você pode remover planos de corte de um membro estrutural para restaurá-lo às suas dimensões originais.

OBSERVAÇÃO Embora os planos de corte sejam representados como grades quadradas quando selecionados para edição, eles são, na verdade, planos infinitos; portanto, você não pode usá-los para entalhe, recortar ou cortar furos em membros estruturais.

Machine Translated by Google

Aparando um membro estrutural com um plano de aparagem



Adicionando um plano de acabamento a um membro estrutural

Você pode adicionar qualquer número de planos de acabamento a um membro estrutural. Ao adicionar um plano de corte a um ou mais membros estruturais, você define a posição do plano de corte em relação ao membro estrutural que está aparando.

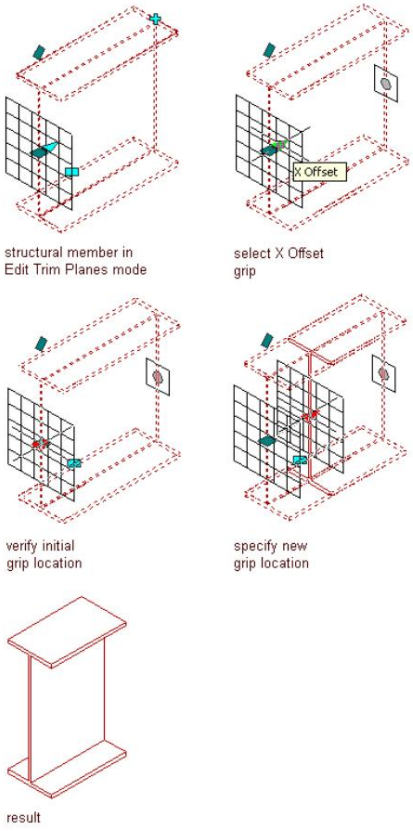
Ao definir planos de compensação, você pode:

ÿ Defina a posição do plano de corte em relação ao início ou fim do eixo extrudado do membro.

ÿ Desloque o plano de corte na direção *X* para mover a origem do plano de corte ao longo do eixo de extrusão do membro.

Machine Translated by Google

Deslocando um plano de compensação na direção X

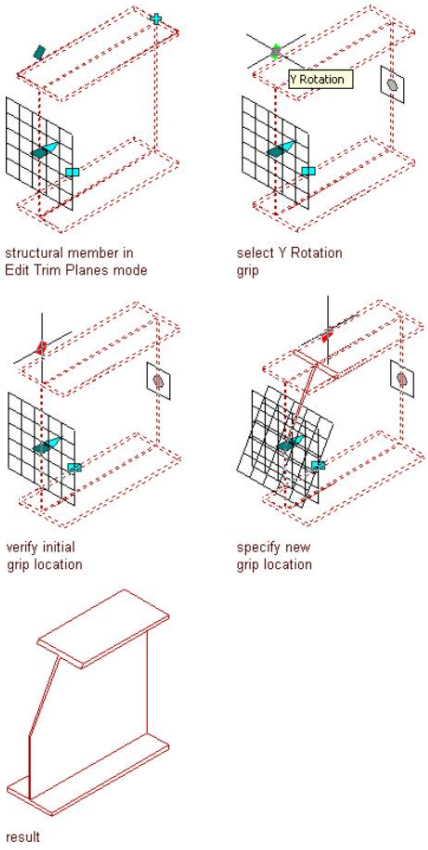


ÿ Desloque o plano de corte nas direções *Y* e *Z* para mover a origem do plano de corte perpendicular ao eixo de extrusão do membro na direção *Y* e/ou *Z*.

ÿ Gire o plano de corte em torno de seu eixo *Y* para especificar um ângulo de plano de corte.

Machine Translated by Google

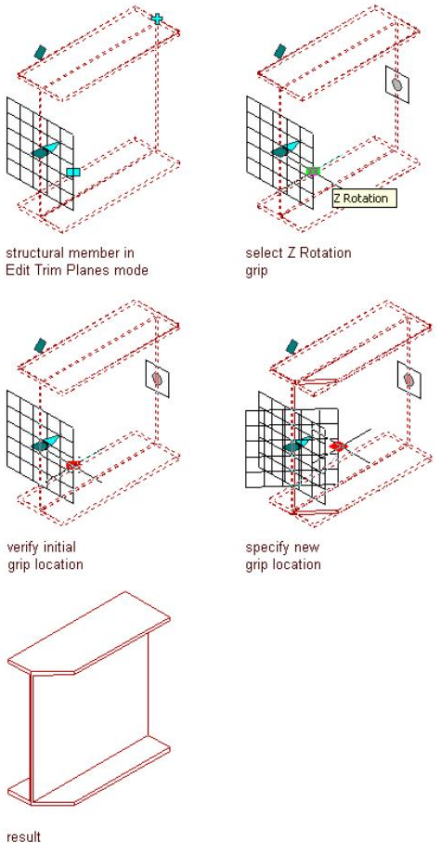
Girando um plano de corte em torno de seu eixo Y



ÿ Gire o plano de corte em torno de seu eixo *Z* para especificar um ângulo do plano de corte.

Machine Translated by Google

Girando um plano de corte em torno de seu eixo Z



1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar.

2 Clique na guia Structural Member ÿ painel Modify ÿ Trim Planes .

3 Clique em Adicionar.

4 Especifique as configurações para posicionar o plano de corte:

Se você quiser…	Então…
desloque o plano de compensação desde o início, selecione Iniciar ou Fim em Deslocamento.	ponto ou extremidade do membro

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
deslocar o plano de compensação na direção *X* ao longo do eixo extrudado do membro	insira um valor *X* para Deslocamento. ção
desloque o plano de compensação em *Y* e *Z* direções para posicionar o plano de corte perpendicular ao eixo extrudado do membro	insira os valores de *Y* e *Z* para Deslocamento.
gire o plano de compensação em torno de seu eixo Y ou *Z*	insira os valores *Y* e *Z* para Rotação.

5 Para copiar um plano de aparagem, selecione o plano de aparagem e clique em Copiar .

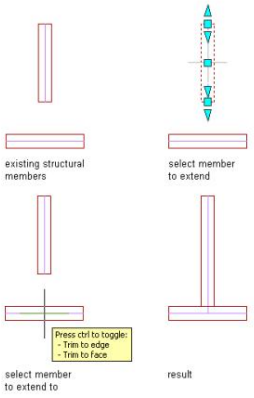
6 Continue adicionando planos de corte e clique em OK.

Adicionando um plano de corte com base em outro objeto ou linha de trabalho

Use este procedimento para gerar planos de corte para um ou mais membros estruturais com base em um plano definido (ou implícito) por outro membro estrutural, um objeto arquitetônico de outro tipo, linha de trabalho ou quaisquer 2 pontos que você especificar.

A aresta, face ou linha que define o plano de corte não precisa cruzar os membros selecionados para corte. O plano de compensação é projetado perpendicularmente ao plano UCS *XY* atual . Os membros selecionados são estendidos ou aparados no plano de aparagem, dependendo de sua interseção.

Estendendo um membro estrutural para outro membro estrutural



Machine Translated by Google

1 Selecione o(s) membro(s) estrutural(is) que deseja estender ou recortar.

2 Clique na guia Structural Member ÿ painel Modify ÿ Add Trim Plane

.

3 Defina o plano de corte: **Se**

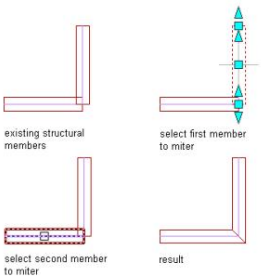
você quiser…	**Então…**
definir um plano de corte independente de quaisquer objetos existentes	pressione *ENTER*, especifique o ponto inicial e o ponto final do plano de corte e, a seguir, clique no lado do qual deseja remover os membros.
use a aresta ou face de um objeto ou linha de trabalho existente como o plano de corte	selecione o objeto ou trabalho de linha e, a seguir, clique no lado do qual deseja que os membros sejam removidos. Se você deseja aparar a face de um ob projeto em vez de sua borda, pressione *Ctrl* antes de selecionar o objeto.

Esquadria de membros estruturais com planos de acabamento

Use este procedimento para gerar planos de acabamento que produzem uma junta chanfrada entre 2 membros estruturais conectados em suas extremidades.

OBSERVAÇÃO Se o valor de Aparar automaticamente (na paleta Propriedades) for Sim para cada um dos membros estruturais conectados, qualquer tipo de edição de alça para qualquer um dos membros resultará em uma junta de chanfro entre eles.

Esquadria de dois membros estruturais com extremidades coincidentes



1 Selecione um dos componentes estruturais que deseja esquadrinhar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Esquadria .

3 Selecione o outro membro estrutural.

Alterando um Plano de Corte de Membro Estrutural

Depois de adicionar um ou mais planos de corte a um membro estrutural, você pode alterar a orientação dos planos de corte. Você também pode editar com alça os planos de corte para movê-los e girá-los.

1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar.

2 Clique na guia Structural Member ÿ painel Modify ÿ Trim Planes **3** Altere .

qualquer uma das configurações do plano de

corte: **Se você deseja…**	**Então…**
altere o deslocamento inicial ou final da seleção plano de compensação	Iniciar ou Final em Deslocamento.
altere o deslocamento do plano de compensação em Direção *X* ao longo do eixo de extrusão do membro	altere o valor *X* para Deslocamento.
alterar o deslocamento do plano de compensação no Direções *Y* e *Z* para posicionar o plano de corte perpendicular ao eixo extrudado do membro	altere os valores de *Y* e *Z* para Off set.
alterar a rotação do plano de corte em torno do eixo *Y* ou *Z*	altere os valores de *Y* e *Z* para Rotação.

OBSERVAÇÃO Se você girar um plano de acabamento entre 90 e 270 graus, a extremidade oposta do membro estrutural será completamente removida.

4 Clique em OK.

Removendo um plano de compensação de um membro estrutural

Use este procedimento para remover um plano de acabamento de um membro estrutural. Quando você remove todos os planos de corte de um membro estrutural, o membro estrutural é restaurado para suas dimensões originais.

Machine Translated by Google

1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar.

2 Clique na guia Structural Member ÿ painel Modify ÿ Trim Planes **3** Selecione o .
plano de corte que deseja remover.

4 Clique em Remover.

5 Clique em OK.

Alterando o estilo de um membro estrutural

Use este procedimento para selecionar um estilo de membro estrutural diferente para um ou mais membros estruturais. O estilo de um membro estrutural fornece sua forma, portanto, alterar o estilo de um membro altera sua forma.

1 Selecione os membros estruturais a serem alterados e clique duas vezes em um dos eles.

2 Expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo diferente.

Aplicando Propriedades de Ferramenta a um Membro Estrutural

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de membro estrutural a um ou mais membros do mesmo tipo de ferramenta (viga, contraventamento ou coluna) em um desenho. As propriedades incluem todas as configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de componente estrutural e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ <Beam, Brace ou Column>.

3 Selecione os membros estruturais que coincidem com a ferramenta e pressione *ENTER*.

4 Edite as propriedades do membro estrutural na paleta Propriedades, se necessário.

Especificando a exibição do plano de corte de um componente estrutural

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um membro estrutural individual. As propriedades de exibição do plano de corte se aplicam somente a

Machine Translated by Google

exibir representações, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes no membro estrutural que deseja alterar.

2 Na guia Exibição da paleta Propriedades, em Geral, para Componente de exibição, verifique se *NONE* está selecionado.

3 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os membros estruturais no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os membros estruturais deste estilo, selecione Estilo de membro estrutural:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de membros estruturais na página 2602.

4 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

5 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

6 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. (Como alternativa, você pode clicar o valor, clique em , e especifique 2 pontos na área de desenho para definir a nova altura.)

7 Especifique se deseja exibir o corpo de corte real da estrutura membro.

8 Especifique se os componentes do objeto devem ser exibidos acima e abaixo do plano de corte.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto do membro estrutural, como segue:

1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de componentes de bloco personalizados de um Membro Estrutural

Use este procedimento para especificar a exibição de componentes de bloco personalizados para um membro estrutural individual em uma representação de exibição específica. Se você for usar gráficos personalizados para um novo componente, desenhe o componente e salve-o como um bloco antes de iniciar este procedimento.

1 Clique duas vezes no membro estrutural.

2 Na guia Exibição da paleta Propriedades, em Geral, para Componente de exibição, verifique se *NONE* está selecionado.

3 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os membros estruturais no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os membros estruturais deste estilo, selecione Estilo de membro estrutural:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de membros estruturais na página 2602.

4 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e para exibição de bloco personalizado, clique em (o número entre parênteses indica o número de blocos atualmente anexados ao membro estrutural).

6 Se você quiser desativar a exibição de blocos personalizados para este membro estrutural sem removê-los, selecione Desativar blocos personalizados.

7 Especifique se deseja adicionar, editar ou remover um componente de bloco:

Se você quiser…	Então…
adicionar um novo componente de bloco	clique em Adicionar e, em seguida, clique em Selecionar Bloco, selecione o bloco e clique em OK.
editar um componente de bloco existente	selecione o componente a ser editado e clique em Editar.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
remover um componente de bloco existente ent	selecione o bloco, clique em Remover e Clique OK.

8 Selecione uma configuração para Posição ao longo (x) para posicionar o bloco em um local ao longo do eixo X do membro.

9 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

10 Especifique se deseja repetir a exibição do bloco ao longo do eixo X do membro:

Se você quiser…	Então…
repetir a exibição do bloco ao longo do eixo X da barra	selecione Repetir Exibição de Bloco.
compensar os blocos repetidos do início ou fim do membro	insira valores para Deslocamento Inicial e Final Desvio.
especificar o espaço entre os blocos repetidos	insira um valor para Espaço Entre.
aumente o espaçamento entre os blocos repetidos para que o ponto de inserção do último bloco esteja no deslocamento final distância do final do mem para	selecione Ajustar e selecione Espaçar uniformemente.
dimensione o bloco para que as extensões de todos os blocos se encaixam entre o início e distâncias de deslocamento final	selecione Ajustar e selecione Ajustar para ajustar.

11 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção *X,Y* ou *Z :*

Se você quiser…	Então…
criar um espelho do bloco no direção *X*	selecione Espelho X.
criar um espelho do bloco no direção *Y*	selecione Espelho Y.
criar um espelho do bloco no direção *Z*	selecione Espelho Z.

Machine Translated by Google

12 Clique em OK duas vezes.

Você também pode adicionar deslocamentos entre os membros para exibi-los como normalmente faria em um plano de estrutura de vista superior. Observe que a caixa de seleção Usar deslocamentos de barra se aplica apenas aos deslocamentos inicial e final. O valor Deslocamento abaixo da caixa de seleção se aplica somente a contraventamentos estruturais e permite que você os desloque horizontalmente para que fiquem visíveis mesmo quando posicionados diretamente abaixo de uma viga.

Especificando os deslocamentos para um membro estrutural no plano baixo Detalhe

Use este procedimento para especificar os valores de deslocamento para um membro estrutural selecionado na representação de exibição do detalhe baixo do plano.

Adicionar deslocamentos entre os membros permite exibi-los como faria normalmente em um plano de enquadramento da vista superior. Observe que a caixa de seleção Usar deslocamentos de barra se aplica apenas aos deslocamentos inicial e final.

1 Clique duas vezes no membro estrutural.

2 Na guia Exibição da paleta Propriedades, em Geral, para Componente de exibição, verifique se *NONE* está selecionado.

3 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os membros estruturais no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todos os membros estruturais deste estilo, selecione Estilo de membro estrutural:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de membros estruturais na página 2602.

---

4 Para Representação de exibição, selecione Detalhe baixo do plano.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Compensações.

6 Em Usar deslocamentos de barra, especifique se deseja usar os deslocamentos inicial e final da barra.

7 Se você não selecionou Usar Deslocamentos de Barra, insira valores para Iniciar Deslocamento e Deslocamento Final.

8 Para Deslocamento, insira a distância de deslocamento horizontal que deseja usar para tornar os contraventamentos estruturais visíveis mesmo quando posicionados diretamente abaixo de uma viga.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a um membro estrutural

Use este procedimento para inserir notas e anexar hiperlinks e arquivos de referência a um componente estrutural. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um membro estrutural.

1 Clique duas vezes no membro estrutural.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Clique na configuração para Hiperlink.

4 Especifique o link e clique em OK.

5 Clique na configuração para Notas.

6 Digite a nota e clique em OK.

7 Clique na configuração para Documentos de referência e anexe, edite ou desanexar um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	insira seus comentários em Descrição para o documento que você está descrevendo.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar o aplicativo necessário para editá-lo.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

8 Clique em OK.

Trabalhando com modificadores de corpo de membro estrutural

Os modificadores de corpo usam a geometria tridimensional (3D) de um objeto, como um elemento de massa ou um grupo de massa, para adicionar ou subtrair de um membro estrutural. Você também pode usar um modificador de corpo para substituir um membro estrutural.

Depois de criar um modificador de corpo de um objeto, você pode excluir o objeto original. No entanto, se você criou um objeto complexo, como um grupo de massa

Machine Translated by Google

compreendendo muitos elementos de massa, você pode querer reter o objeto no desenho até ter certeza de obter os resultados desejados para o membro estrutural.

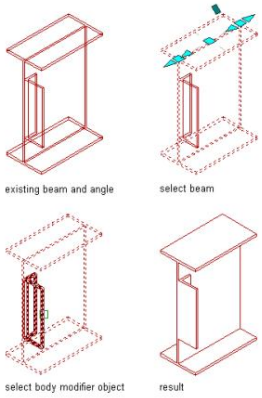
Adicionando um modificador de corpo a um membro estrutural

Use este procedimento para criar um modificador de corpo e adicioná-lo a um membro estrutural.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um ângulo como um modificador de corpo para adicionar a uma viga.

Adicionando um modificador de corpo a um membro estrutural



1. Coloque o objeto no local onde deseja adicionar o corpo modificador para o membro estrutural.
2. Selecione o membro estrutural que deseja alterar com o corpo modificador.
3. Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Adicionar.
4. Selecione o objeto a ser adicionado ao membro estrutural.

Machine Translated by Google

5 Na caixa de diálogo Adicionar modificador de corpo, selecione Aditivo para operação.

6 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

7 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

8 Clique em OK.

Subtraindo um modificador de corpo de um membro estrutural

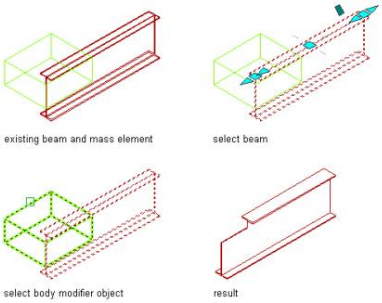
Use este procedimento para criar um modificador de corpo tridimensional (3D) e subtraí-lo de um membro estrutural.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um elemento de massa de caixa como um modificador de corpo para lidar com uma viga.

Machine Translated by Google

Subtraindo um modificador de corpo de um membro estrutural



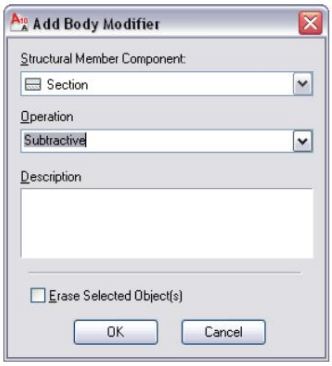
1 Coloque o objeto no local onde deseja subtrair o modificador de corpo do membro estrutural.

2 Selecione o membro estrutural que deseja alterar com o corpo modificador.

3 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto a ser subtraído do membro estrutural.

5 Na caixa de diálogo Adicionar modificador de corpo, selecione Subtrativo para Operação.



6 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

7 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

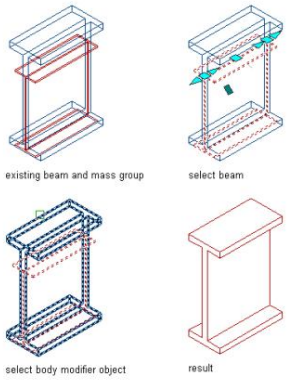
Substituindo um membro estrutural por um modificador de corpo

Use este procedimento para criar um modificador de corpo tridimensional (3D) e substituir um membro estrutural pelo modificador.

Você pode criar um modificador de corpo tridimensional (3D) a partir de um elemento de massa, um grupo de massa ou qualquer outro objeto AEC com massa. Você também pode criar modificadores de corpo a partir de sólidos ACIS ou blocos que formam corpos 3D. Você deve colocar o objeto no local desejado no desenho antes de definir o objeto como um modificador de corpo.

A ilustração a seguir mostra como usar um grupo de massa como um modificador de corpo para substituir uma viga.

Substituindo um membro estrutural por um modificador de corpo



1 Coloque o objeto no local onde deseja substituir o membro estrutural com o modificador de corpo.

2 Selecione o membro estrutural que deseja alterar com o corpo modificador.

3 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Adicionar.

4 Selecione o objeto para substituir o membro estrutural.

Machine Translated by Google

5 Na caixa de diálogo Adicionar modificador de corpo, selecione Substituir para operação.

6 Insira uma descrição para o modificador de corpo.

7 Selecione Apagar objeto(s) selecionado(s) se não quiser manter o objeto original ou desmarque esta opção para manter o objeto no desenho.

8 Clique em OK.

Editando a geometria de um modificador de corpo

Use este procedimento para editar a forma de um modificador de corpo anexado a um membro estrutural. Você pode editar o corpo usando alças para editar faces, usando comandos booleanos para adicionar ou remover outros objetos do modificador de corpo e outros comandos de edição para alterar sua forma.

1 Selecione o membro estrutural que possui o modificador de corpo que você deseja mudar.

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Editar no local .

Um elemento de massa temporário é criado para você editar a geometria do modificador de corpo. Se a parede contiver vários modificadores de corpo, um elemento de massa será criado para cada modificador de corpo. Se o objeto não era originalmente um elemento de massa (por exemplo, se você usou uma laje como um modificador de corpo), o objeto torna-se um elemento de massa de forma livre temporário com faces que você pode editar.

NOTA Depois de executar uma tarefa de edição, pode ser necessário selecionar um perfil novamente para executar outra tarefa de edição.

Machine Translated by Google

3 Edite o modificador do

corpo: **Se você quiser** …	**Então …**
alterar a forma de um modificador de corpo que é um elemento de massa de forma livre	selecione o modificador de corpo. Selecione uma alça de face para ativar alças de borda para a face. Mova as alças para os locais desejados. Continuar editando outros rostos da mesma maneira.
alterar a forma de um modificador corporal que é um elemento de massa convencional mento	selecione o modificador de corpo. Selecione as alças e mova-as para alterar a forma do modificador de corpo. As alças disponíveis dependem do tipo de elemento de massa usado como modificador de corpo e da direção da vista atual.
adicionar um objeto a um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Una o . Selecione objeto e pressione *ENTER.* Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
subtrair um objeto de um modificador de corpo	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Subtraia o . Selecione objeto e pressione *ENTER.* Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
criar um modificador de corpo que seja a interseção do modificador de corpo original com outro objeto	coloque o objeto no local onde ele é necessário. Selecione o modificador de corpo e clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Booleano menu suspenso ÿ Interseção . Selecione

Machine Translated by Google

Se você quiser …	Então …
	o objeto e pressione *ENTER*. Insira **y** (Sim) para manter o objeto no desenho ou pressione *ENTER* para apagá-lo.
aparar um modificador de corpo	selecione o modificador de corpo e clique em Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Trim By Plane . Especifique os pontos que definem o plano de corte e selecione o lado do modificador de corpo a ser aparado. O O modificador de corpo aparado é convertido em um elemento de massa de forma livre.
dividir a face de um modificador de corpo em duas faces	selecione o modificador de corpo e clique em Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Dividir face . Especifique os pontos que definem a aresta criada pela divisão das faces.
unir duas faces que estão no mesmo plano em uma única face	selecione o modificador de corpo e clique Guia Editar no local ÿ Modificar panorâmica el ÿ Join Faces que . Selecione a borda separa as faces coplanares.
remover um modificador de corpo	selecione o objeto que forma o modificador de corpo e pressione *DELETE*.

4 Salve ou descarte as alterações: **Se desejar** …

	Então …
restaurar o modificador de corpo à sua forma original	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salve as alterações no modificador do corpo	clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . O modificador de corpo usa o elemento de massa editado para definir sua geometria.

Machine Translated by Google

Gerenciando modificadores corporais

Use este procedimento para editar ou remover modificadores de corpo tridimensionais (3D) de um componente estrutural. Você pode selecionar uma operação diferente ou inserir ou editar as descrições dos modificadores corporais.

OBSERVAÇÃO Para remover um modificador de corpo de um membro estrutural e restaurar o modificador como um elemento de massa que você pode editar ou aplicar a outros membros estruturais, consulte Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa na página 2598.

1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar.

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Modificador de corpo .

3 Selecione um modificador de corpo e altere suas configurações:

Se você quiser …	**Então …**
aplique o modificador de corpo a um membro estrutural diferente	selecione um membro estrutural diferente.
altere a operação usada para aplicar o modificador de corpo ao membro estrutural	selecione uma operação diferente para Operação: ÿ Selecione Aditivo para adicionar o corpo modificador para o estrutural membro ÿ Selecione Subtrativo para subtrair a forma do modificador de corpo do membro estrutural ÿ Selecione Substituir para substituir o elemento estrutural com o modificador corporal.
exclua o modificador de corpo do membro estrutural	selecione o modificador de corpo e clique em .
insira uma descrição do modificador de corpo	clique em Descrição, digite o texto e pressione *ENTER*.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Restaurando um modificador de corpo para um elemento de massa

Use este procedimento para remover um modificador de corpo de um membro estrutural e adicioná-lo ao desenho como um elemento de massa. A restauração de um modificador de corpo para um elemento de massa permite modificar a forma como um elemento de massa e adicioná-lo ao membro estrutural novamente como um modificador de corpo. Você também pode restaurar o modificador de corpo para um elemento de massa enquanto deixa o modificador de corpo ainda aplicado ao membro estrutural. Isso é útil se você deseja criar outros membros estruturais com a mesma forma.

Se o objeto usado para criar o modificador de corpo for um elemento de massa convencional, ele será restaurado para esse elemento de massa. Por exemplo, um elemento de massa cilíndrica é restaurado como elemento de massa cilíndrica. No entanto, se o modificador de corpo foi criado a partir de outro objeto, como uma laje, ou foi editado usando operações booleanas ou comandos de edição de face, o modificador de corpo é restaurado como um elemento de massa de forma livre.

1 Selecione o membro estrutural que deseja alterar.

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Modificadores de corpo menu suspenso ÿ Restaurar .

3 NOTA Este procedimento restaura todos os modificadores de corpo anexados a um membro estrutural.

Crie elementos de massa a partir dos modificadores de corpo:

Se você quiser ...	Então ...
criar elementos de massa do corpo modificadores enquanto mantém os modificadores de corpo anexados ao estrutural membro	pressione *ENTER*.
remova *todos* os modificadores de corpo de membro estrutural e criar elementos de massa a partir de suas formas	enter **y** (Sim) e pressione *ENTER*.

Trabalhando com interferência de membro estrutural Condições

Você pode modificar a geometria de um membro estrutural usando outro objeto para criar uma condição de interferência dentro do membro estrutural. Por exemplo,

Machine Translated by Google

você pode criar um furo em um membro estrutural. Ao contrário do objeto usado para adicionar um furo, que não tem conexão com o membro estrutural e pode ser apagado depois que o furo é adicionado, o objeto usado para criar uma condição de interferência permanece parcialmente ou totalmente embutido no membro estrutural, cortando e substituindo um parte de sua geometria. Todas as condições de interferência são subtrativas neste sentido, mas a opção que você usa para criar a condição de interferência (Adicionar ou Subtrair) determina se o contorno da condição de interferência é incluído ou excluído do contorno retrátil do componente estrutural na vista de planta.

Criando condições de interferência de membros estruturais

Use o procedimento a seguir para criar condições de interferência de membros estruturais. Normalmente, depois de criar condições de interferência para um membro estrutural, você congela a camada onde os objetos interferentes são colocados. Se você mover ou editar os objetos, o membro estrutural será atualizado de acordo.

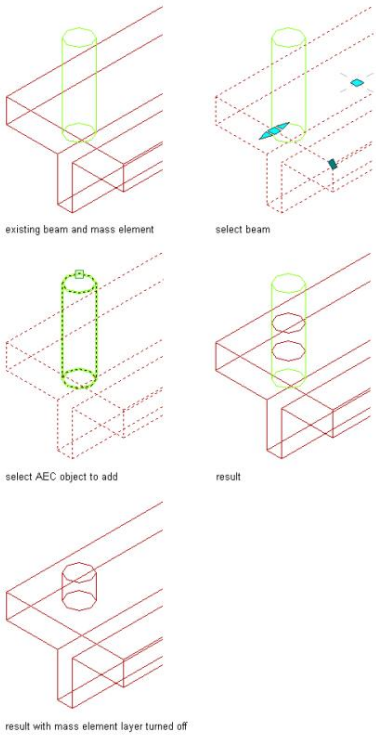
NOTA Objetos usados como condições de interferência não são incluídos para a Área no comando LIST ou em um resultado de Consulta de Agendamento.

Para criar condições de interferência para um membro estrutural:

1. Crie um ou mais objetos no local real onde deseja que a condição de interferência seja posicionada em relação ao membro estrutural.
2. Selecione o membro estrutural.
3. Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Interferência Menu suspenso de condição ÿ Adicionar.

Machine Translated by Google

4 Selecione os objetos a serem usados como condições de interferência e pressione *DIGITAR.*



OBSERVAÇÃO Objetos AEC de arquivos referenciados externamente (xref) podem ser adicionados a um membro estrutural como condições de interferência, desde que as seguintes condições sejam atendidas:

ÿ O objeto é um corpo tridimensional (3D)

ÿ A refex é encontrada

ÿ A refex é lida/gravada

ÿ A refex não está bloqueada ou aberta por outro usuário

ÿ A refex é carregada

Machine Translated by Google

Removendo condições de interferência de membros estruturais

Use este procedimento para remover uma condição de interferência de um componente estrutural. Observe que apenas a condição de interferência é removida; o objeto a partir do qual a condição de interferência foi criada permanece no desenho.

1 Selecione o membro estrutural.

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Interferência

Menu suspenso de condição ÿ Remover .

3 Selecione os objetos a serem removidos como condições de interferência e pressione *DIGITAR.*

OBSERVAÇÃO Você também pode remover condições de interferência por meio da planilha Condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Editando condições de interferência de membro estrutural na página 2601.

Editando condições de interferência de membro estrutural

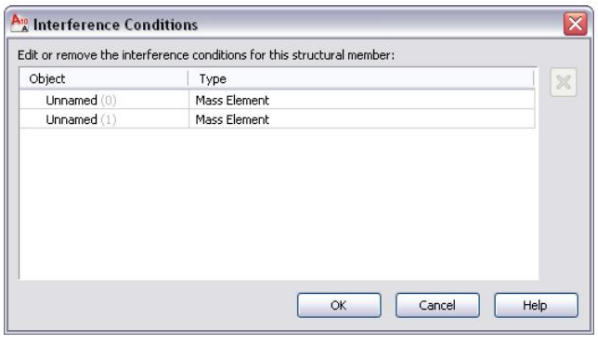
Os objetos aplicados como condições de interferência em componentes estruturais podem ser editados como qualquer outro objeto, usando alças, ferramentas na guia Componente estrutural, opções do menu de contexto ou a paleta Propriedades. Se você mover ou editar os objetos, o membro estrutural será atualizado de acordo. Você também pode alterar a configuração que determina se uma condição de interferência é adicionada ou subtraída de

o contorno de envolvimento retrátil do componente estrutural na vista de planta usando o procedimento a seguir.

1 Selecione o membro estrutural.

2 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Modificar ÿ Interferência

Menu suspenso de condição ÿ Condição de interferência .



Machine Translated by Google

3 Na planilha Condições de interferência, clique no valor do Efeito Shrinkwrap que deseja alterar e selecione um valor diferente no menu suspenso.

4 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar esta planilha para remover uma condição de interferência clicando com o botão direito do mouse em seu valor de Objeto ou Tipo e, em seguida, clicando em Remover. O método alternativo é usar o menu de contexto do componente estrutural. Ao remover uma condição de interferência, você remove a associação entre o membro estrutural e o objeto que foi usado para criar a condição de interferência. O objeto em si não é removido do desenho.

Estilos de Membros Estruturais

Um estilo de membro estrutural é um grupo de propriedades atribuídas a um membro estrutural que determina a forma e outras características do membro estrutural. Você pode usar estilos de membros estruturais para representar tipos de membros estruturais padrão para trabalhos e desenhos específicos ou para padrões de escritório. Quando você cria ou modifica um estilo de membro estrutural, os membros estruturais que usam o estilo têm as configurações e características do estilo.

Normalmente, você cria estilos de membro estrutural a partir do Catálogo de membro estrutural ou com o assistente de membro estrutural e os arrasta do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas. Você também pode criar seus próprios estilos de membro estrutural para membros estruturais personalizados que não podem ser criados no catálogo ou com o assistente. Para obter mais informações, consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.

Criando ferramentas a partir de estilos de membros estruturais

Você pode criar uma ferramenta de membro estrutural a partir de qualquer estilo de membro estrutural. Normalmente, você deseja criar ferramentas de componentes estruturais a partir de estilos criados no Catálogo de componentes estruturais ou com o assistente de Estilo de componentes estruturais. No entanto, você também pode criar uma ferramenta de membro estrutural a partir de um estilo criado no Gerenciador de estilos. Você pode salvar o estilo em um arquivo de desenho e criar uma ferramenta de membro estrutural com o estilo. Você pode especificar configurações padrão para qualquer membro estrutural criado com essa ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando ferramentas de componente estrutural na página 2513.

Machine Translated by Google

Gerenciando Estilos de Membros Estruturais

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos de membros estruturais, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Criando um Estilo de Barra Estrutural no Gerenciador de Estilo

Use este procedimento para criar um estilo de componente estrutural no Gerenciador de estilos. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão, copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Crie um estilo de membro estrutural: **Se**

você deseja...	**Então…**
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de componente estrutural e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de componente estrutural que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de componente estrutural e pressione *ENTER.*

5 Edite o novo estilo de componente estrutural:

Se desejar...	**Então…**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
especifique se um membro com este estilo será ajustado automaticamente para membros existentes quando adicionado a um icamente. Esta opção é selecionada pelo desenho e se seus planos de corte falham para novos estilos. A configuração pode ser ajustada automaticamente se for substituída na ferramenta ou objeto for editado diretamente pela alça ou se suas propriedades finais.	clique na guia Design Rules e selecione ou desmarque Trim Members Automat.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
os pontos se movem em resposta à edição da alça de um membro conectado logicamente	
altere as regras de design do estilo para criar um mem estrutural personalizado para	consulte Criando membros estruturais personalizados na página 2619.
especificar materiais para os componentes do estilo	consulte Especificando os materiais de um estilo de membro estrutural na página 2604.
especifique a hachura, as propriedades do plano de corte e outras propriedades de exibição do estilo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de componente estrutural na página 2607.
adicionar classificações a uma estrutura estilo de membro	consulte Especificando classificações para um estilo de membro estrutural na página 2617.
adicionar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de membro estrutural na página 2618.

6 Clique em OK.

7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de membro estrutural, arraste o estilo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando ferramentas de componente estrutural na página 2513.

8 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de membro estrutural

Um membro estrutural consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.
Ao atribuir materiais a um estilo de membro estrutural, você atribui um material a cada componente físico do membro estrutural. Você atribui materiais a componentes em cada representação de exibição onde deseja que os materiais sejam usados.

Machine Translated by Google

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de membro estrutural, em vez de usar as propriedades de exibição do material, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de membro estrutural.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies do objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais de Membros Estruturais e Componentes de Exibição

A tabela a seguir identifica o componente de material que corresponde a cada componente de membro estrutural:

Componente de Membro Estrutural	Componente de material
Elevação, detalhe alto da elevação	
Comp visível 1-10	Linha de trabalho do plano
Modelo, modelo de alto detalhe, modelo de baixo Detalhe	
Componente 1 - 10	Corpo 3D
Planejar, planejar com poucos detalhes, planejar com muitos detalhes, planejar Apresentação, Plano Examinado	
Comp visível 1-10	Linha de trabalho do plano
Escotilha 1 - 20	Plano Hatch
Refletido, Refletido Telado	
Comp visível 1-10	Linha de trabalho do plano

Atribuir materiais a um estilo de membro estrutural

Use este procedimento para atribuir materiais aos componentes individuais de um estilo de componente estrutural. Quando você atribui um material a um membro estrutural

Machine Translated by Google

componente, o componente usa as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico do membro estrutural. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, todos os componentes de membros estruturais são componentes físicos aos quais você pode atribuir materiais. A conexão e o eixo são símbolos e você não pode atribuir materiais a eles.

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de membro estrutural, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de membro estrutural conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de membro estrutural na página 2607.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em 7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

9 Clique na guia Materiais.

10 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Embora você possa editar uma definição de material nesta caixa de diálogo, todas as alterações feitas na definição de material se aplicam a todos os objetos aos quais o material é atribuído.

Machine Translated by Google

11 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de membro estrutural

Na maioria dos casos, você pode atribuir materiais a componentes de membro estrutural para que a aparência dos membros estruturais que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho e com outros membros estruturais e objetos que usam os mesmos materiais.

Se um componente não pode ser atribuído a um material, ou se você não deseja usar materiais, mas ainda deseja consistência entre os membros estruturais do mesmo estilo, pode especificar as propriedades de exibição dos componentes do membro estrutural no estilo do membro estrutural:

ÿ Camada, cor e tipo de linha de componentes de membros estruturais

ÿ Hachura usada com cada componente

ÿ Altura do plano de corte e exibição de componentes relativos ao plano de corte

ÿ Outras informações de exibição de membro estrutural específico, como se os blocos personalizados são adicionados à exibição do membro estrutural

Você também pode usar a guia Exibir da paleta Propriedades para alterar as configurações de propriedade de exibição para um componente de exibição de objeto selecionado na representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Usando a paleta de propriedades para alterar as propriedades de exibição na página 779.

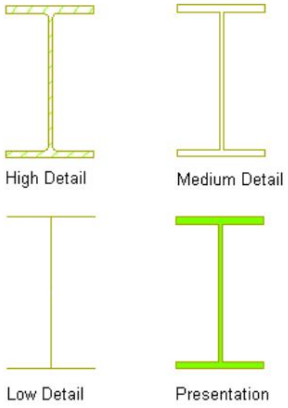
Sobre representações de exibição de membro estrutural

A geometria do membro estrutural é criada por uma forma contida no estilo do membro estrutural que é extrudado ao longo do eixo do membro. Cada forma pode ter diferentes níveis de detalhe em sua geometria, permitindo diferentes exibições do membro estrutural que a forma está definindo. Se você observar as representações de exibição de um membro estrutural, verá que pode haver mais de uma da mesma representação. Cada representação exibe a forma estrutural em um nível diferente de detalhe.

Por exemplo, você pode usar as representações de membro estrutural Plano, Detalhe alto do plano e Detalhe baixo do plano para exibir uma vista de planta de um membro estrutural.

Machine Translated by Google

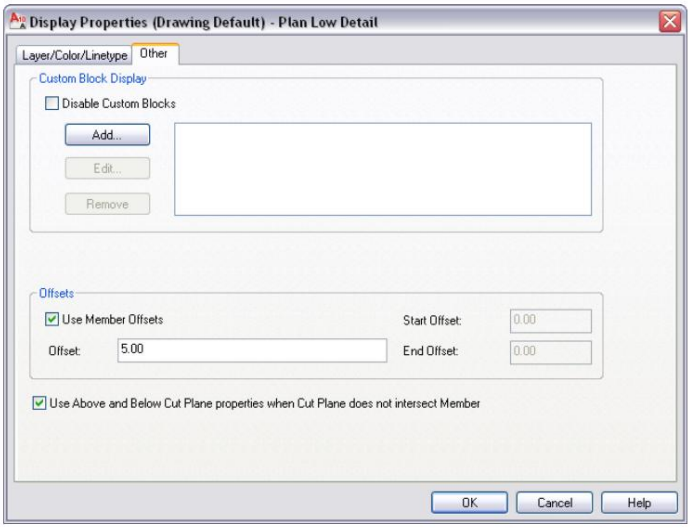
Exibindo um membro estrutural com o detalhe do plano alto, plano baixo
Representações de exibição de detalhes e planos



A representação de exibição do detalhe baixo do plano exibe o membro com linhas e arcos simples. Você pode usar esta representação de exibição para criar um plano de estrutura de vista superior onde deseja uma representação de linha única de uma coluna. A representação de exibição Plan Low Detail inclui dois componentes de exibição, Beam Sketch e Brace Sketch. Você pode alterar as propriedades de exibição desses componentes, como camada, cor e tipo de linha, para diferenciar a exibição de vigas e contraventamentos. Na guia Outro da caixa de diálogo de substituição de estilo para esta representação de exibição, você também pode adicionar deslocamentos entre membros para exibi-los como faria normalmente em um plano de estrutura de vista superior. Observe que a caixa de seleção Usar deslocamentos de barra se aplica apenas aos deslocamentos inicial e final. O valor Deslocamento abaixo da caixa de seleção aplica-se apenas a contraventamentos estruturais e permite

Machine Translated by Google

para deslocá-los horizontalmente para que fiquem visíveis mesmo quando posicionados diretamente abaixo de uma viga.



As representações de exibição Plan e Plan High Detail exibem a coluna anterior usando polilinhas fechadas. Ambas as representações exibem a geometria da coluna, mas a representação Plan High Detail é mais detalhada, incluindo filetes na exibição da coluna. Use a representação Plan para melhorar o desempenho durante a modelagem e a representação Plan High Detail para exibir um nível adicional de detalhe para desenhos de detalhes.

A tabela a seguir lista as representações de exibição de membro estrutural e seus usos:

Use esta representação de exibição…	Para…
Elevação	exiba uma vista de elevação de um membro estrutural com geometria simplificada para melhor desempenho ao modelar.
Elevação Alto Detalhe	exibir uma vista de elevação de um membro estrutural em todos os detalhes.
Lógico	exibir o eixo extrudado de um membro estrutural e as conexões entre mem bers. As conexões são automaticamente estabelecidas entre os membros quando eles tocam ponto final para ponto final ou ponto final para um

Machine Translated by Google

Use esta representação de exibição…	Para…
	ponto no eixo de extrusão de outro membro.
Modelo	exiba um membro estrutural 3D com geometria simplificada para melhor desempenho ao modelar.
Modelo Alto Detalhe	exiba um membro estrutural 3D em detalhes completos para detalhes em grande escala.
Plano	exiba um membro estrutural 2D com menos detalhes do que a representação de alto detalhe do plano para melhorar o desempenho. Os membros são exibidos como polilinhas fechadas, em vez de linhas e arcos como na representação de baixo detalhe do plano.
Plano Alto Detalhe	exibir um membro estrutural 2D em todos os detalhes.
Detalhe baixo do plano	exiba um membro estrutural 2D com linhas e arcos simples para criar um plano de enquadramento da vista superior. Inclui um componente de exibição de esboço de viga e esboço de contraventamento para diferenciar vigas e contraventamentos na vista de planta.
Apresentação do plano	exiba um membro estrutural 2D com sombreamento sólido (poche) para desenhos de apresentação de vista de planta.
Plano Selecionado	exibir um membro estrutural 2D na parte telada de uma planta baixa telada, com componentes e sombreamento visivelmente mais claros do que alguns outros objetos.
refletido	exiba um membro estrutural 2D em uma planta de forro refletido.
Tela Refletida	exibir um membro estrutural 2D na parte blindada de uma planta de forro refletido blindado com componentes e sombreamento visivelmente mais claros do que alguns outros objetos.

Machine Translated by Google

Especificando a camada, a cor e o tipo de linha de um membro estrutural Estilo

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição dos componentes de um estilo de membro estrutural:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Por material (o material atribuído ao componente de exibição determina suas propriedades de exibição)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo de componente estrutural, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Atribuir materiais a um estilo de componente estrutural na página 2605.

OBSERVAÇÃO Para componentes estruturais com vários componentes, as linhas ocultas são calculadas um componente por vez.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

Machine Translated by Google

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando a hachura para componentes de um membro estrutural Estilo

Use este procedimento para especificar a hachura dos componentes de um estilo de membro estrutural. A hachura de membro estrutural é exibida apenas em representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Hachura.

8 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

9 Selecione a hachura para o componente: **Se**

desejar…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

Machine Translated by Google

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

14 Clique em OK duas vezes.

Especificando a elevação do plano de corte de um estilo de componente estrutural

Use este procedimento para especificar a elevação do plano de corte de um estilo de membro estrutural. As configurações do plano de corte especificadas no estilo do componente estrutural substituem as configurações do plano de corte em qualquer configuração de exibição aplicada a uma viewport.

OBSERVAÇÃO Se o plano de corte não cruzar o membro estrutural, todos os componentes visíveis e ocultos serão exibidos. Se o plano de corte interceptar o membro, apenas a seção transversal dos componentes do membro estrutural é exibida. Estas são as formas reais do membro, a menos que você selecione True Cut Body.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Outros.

8 Selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição.

9 Insira um valor para Altura do plano de corte.

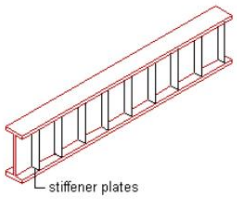
10 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Usando blocos personalizados para adicionar gráficos a um membro estrutural Estilo

Você pode adicionar blocos personalizados à exibição de um membro estrutural como um componente em uma representação de exibição. Por exemplo, você pode adicionar placas de reforço a vigas como blocos personalizados ou adicionar ângulos de corte a membros como blocos personalizados.

Adicionando placas de reforço a uma viga



Os blocos personalizados podem ser 2D ou 3D. Ao adicionar um bloco personalizado, você pode especificar várias regras para posicionar e dimensionar o novo componente. Cada bloco personalizado também aparece na lista de componentes de propriedades de exibição para que você possa controlar sua camada, cor e tipo de linha. Para obter mais informações, consulte Adicionar blocos personalizados como um componente de exibição em um estilo de membro estrutural na página 2614.

Certifique-se de definir as propriedades dos objetos usados para criar seus blocos personalizados como ByBlock. Caso contrário, você não poderá controlar esses objetos por meio das propriedades de exibição. Para obter mais informações sobre ByBlock, consulte “Controle as propriedades de cor e tipo de linha em blocos” na ajuda do AutoCAD.

Para alterar essas propriedades de exibição para todos os membros estruturais do mesmo estilo de membro estrutural, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de membro estrutural na página 2607.

Adicionando blocos personalizados como um componente de exibição em um estrutural Estilo de membro

Use este procedimento para adicionar ou editar componentes de bloco personalizados na representação de exibição de um estilo de componente estrutural.

1 Crie um bloco 2D ou 3D para o componente que deseja adicionar ao elemento estrutural.

Crie o bloco no mesmo plano que o membro estrutural que você usa para representar o membro estrutural. Para maiores informações

Machine Translated by Google

sobre blocos personalizados, consulte Usando blocos personalizados para adicionar gráficos a um estilo de membro estrutural na página 2614.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

4 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

7 Se necessário, clique .

em **8** Clique na guia Outros.

9 Em Exibição de bloco personalizado, clique em Adicionar.

10 Clique em Selecionar Bloco e selecione o bloco que você criou.

11 Selecione uma configuração para Posição ao longo (x) para posicionar o bloco em um local ao longo do eixo X do membro.

12 Especifique um deslocamento de inserção do bloco nas direções X, Y e *Z.*

13 Especifique se deseja repetir a exibição do bloco ao longo do eixo X do membro:

Se você quiser…	**Então…**
repetir a exibição do bloco ao longo do eixo X da barra	selecione Repetir Exibição de Bloco.
compensar os blocos repetidos do início ou fim do membro	insira valores para Deslocamento Inicial e Final Desvio.
especificar o espaço entre os blocos repetidos	insira um valor para Espaço Entre.
aumente o espaçamento entre os blocos repetidos para que o ponto de inserção do último bloco esteja no deslocamento final distância do final do mem para	selecione Ajustar e selecione Espaçar uniformemente.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensione o bloco para que as extensões de todos os blocos se encaixam entre o início e distâncias de deslocamento final	selecione Ajustar e selecione Ajustar para ajustar.

14 Especifique se deseja espelhar o bloco na direção *X,Y* ou *Z* : **Se você deseja...**

	Então…
criar um espelho do bloco no direção *X*	selecione Espelho X.
criar um espelho do bloco no direção *Y*	selecione Espelho Y.
criar um espelho do bloco no direção *Z*	selecione Espelho Z.

15 Clique em OK duas vezes.

Desativando blocos personalizados em um estilo de membro estrutural

Use este procedimento para desativar a exibição de blocos personalizados sem removê-los do estilo de componente estrutural.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

5 Selecione a representação de exibição onde você deseja desligar blocos personalizados e selecione Substituição de objeto.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Em Exibição de bloco personalizado, selecione Desativar blocos personalizados.

9 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Removendo blocos personalizados de um estilo de membro estrutural

Use este procedimento para remover blocos personalizados da exibição de um componente estrutural.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

5 Selecione a representação de exibição onde você deseja desligar blocos personalizados e selecione Substituição de objeto.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Em Exibição de bloco personalizado, selecione o bloco e clique em Remover.

9 Clique em OK duas vezes.

Especificando classificações para um estilo de membro estrutural

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de membro estrutural.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada a estilos de membros estruturais.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja aplicar ao estilo de membro estrutural atual.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

Definindo um estilo de membro estrutural como delimitador para associativo Espaços

Use este procedimento para definir um estilo de membro estrutural que pode delimitar espaços associativos.

Quando um estilo de componente estrutural é definido como delimitador, por padrão, todas as vigas, contraventamentos e colunas com o estilo atribuído serão usados no conjunto de seleção para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir a configuração de limite do estilo de componente estrutural em uma viga, contraventamento ou coluna individual, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione um estilo de membro estrutural.

4 Clique na guia Geral.

5 Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

6 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de membro estrutural

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de componente estrutural. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de componente estrutural.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Membro estrutural Estilos.

3 Selecione o estilo de componente estrutural que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo de componente estrutural, insira-a para Descrição.

6 Clique em Notas.

Machine Translated by Google

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas de texto e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Criando membros estruturais personalizados

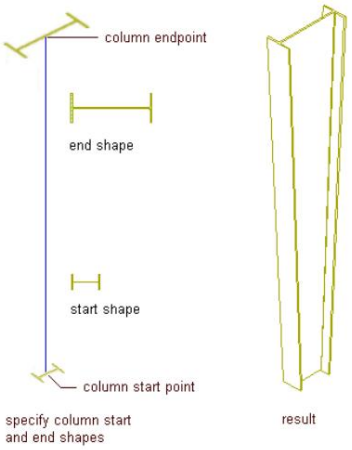
Você pode especificar regras de projeto dentro de um estilo de membro estrutural para criar um membro estrutural personalizado. As regras de projeto permitem especificar uma ou mais formas para extrusão ao longo do caminho (eixo) de um membro estrutural. Você pode atribuir e posicionar uma forma inicial e final para cada segmento de um membro estrutural.

Criando membros estruturais personalizados de segmento único

Um membro de segmento único pode começar e terminar com a mesma forma ou você pode especificar formas iniciais e finais diferentes. Por exemplo, você pode criar uma coluna cônica atribuindo diferentes formas iniciais e finais a uma coluna de segmento único.

Machine Translated by Google

Criando uma coluna cônica



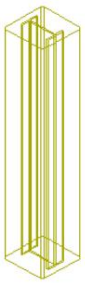
Você também pode atribuir formas diferentes ao mesmo membro de segmento único adicionando um componente ao membro. Ao adicionar um componente nas regras de projeto e atribuir formas diferentes ao mesmo segmento, você pode criar um membro estrutural com formas sobrepostas. Por exemplo, você pode criar uma coluna de aço revestida de concreto adicionando um componente com uma forma de coluna de aço a uma coluna de concreto.

Machine Translated by Google

Criando uma coluna composta de aço e concreto

steel column

rectangular concrete column



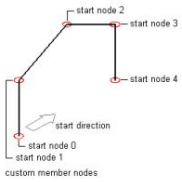
composite steel and concrete column

Criando membros estruturais personalizados multissegmentados

Para membros estruturais multissegmentados, você pode atribuir formas diferentes a cada segmento do membro como componentes do membro. Uma série de nós (começando em 0 no ponto inicial da barra) corresponde a cada vértice do caminho da barra. Ao atribuir formas diferentes a segmentos entre nós no caminho do membro, você pode criar um membro estrutural que se transforma de uma forma em formas diferentes ao longo do caminho do membro. Por exemplo, você pode usar este método para criar uma estrutura rígida.

Machine Translated by Google

Criando a estrutura rígida



Criando formas personalizadas para membros estruturais

Ao criar membros estruturais personalizados, você pode usar as formas contidas nos estilos criados a partir do Catálogo de membros estruturais ou do assistente de Estilo de membro estrutural, ou pode criar suas próprias formas personalizadas. Ao criar uma forma personalizada, você só pode adicioná-la a membros estruturais nas regras de projeto do estilo de membro estrutural.

Compreendendo as regras de projeto de um componente estrutural

Use este procedimento para acessar e entender as opções nas regras de projeto de um componente estrutural.

1. Selecione um membro estrutural.
2. Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo .
3. Clique em Regras de design.
4. Na guia Design Rules, clique em Show Details.

   Você pode usar as seguintes opções nas regras de design para criar membros personalizados:

Esta opção…	Permite que você…
Componente	adicionar vários componentes a um membro estrutural. Cada componente inclui um nome e pode, em inclua uma forma inicial e final e uma prioridade. Você pode remover e copiar

Machine Translated by Google

Esta opção…	Permite que você…
	os componentes de um elemento estrutural.
Forma Inicial e Forma Final	selecione uma forma e um conjunto de parâmetros para o início e o fim de uma estrutura componente de membro cultural. As formas dos componentes podem ter a mesma forma ou uma forma diferente. Se a forma final estiver usando a forma inicial, um asterisco (*) será exibido ao lado da forma final. Para transformar a forma do membro ao longo do caminho do membro, a forma final deve ser definida explicitamente.
Prioridade	atribuir uma prioridade a um componente. Os componentes que começam e terminam em um nó comum são baseados em mitra em suas prioridades. Os componentes com a mesma prioridade são fatorados no ângulo de esquadria entre os componentes. Componentes com prioridades diferentes não são fatorados no ângulo de esquadria. Os componentes com a prioridade mais baixa afetarão a justificação do membro quando Justificar Extensões Gerais estiver desmarcado na guia Dimensões em as propriedades do membro.
Nome	selecione as formas que você atribui ao início e ao fim do membro ou segmento de membro. Você pode selecionar formas contidas em estilos de membros estruturais ou formas personalizadas que você cria.
Relativo a	definir a posição da forma em relação ao início ou fim da membro.

Machine Translated by Google

Esta opção…	Permite que você…
Nó	colocar formas no caminho do membro em relação ao início ou fim do membro. Para colocar formas no caminho do membro, atribua-as aos nós no caminho do membro. Um único membro de segmento tem dois nós; o ponto inicial e o ponto final do membro. Membros multisegmentados têm nós adicionais localizado em cada vértice do mem caminho mais longo, permitindo atribuir formas diferentes ao início e ao fim de cada segmento da barra. Se você colocar formas no caminho do membro em relação ao início do membro, o ponto inicial do caminho do membro será o Nó 0. O primeiro vértice no caminho do membro será o Nó 1 e assim por diante até que o ponto final do caminho do membro seja definido como o nó final. Se você colocar formas no caminho do membro em relação ao final do membro, o ponto final do membro será o Nó 0.
Escala	dimensionar a forma.
Espelho	espelhar a forma.
Rotação	gire a forma.
Deslocamento X	desloque a forma na direção *X* ao longo do caminho do membro.
Deslocamento Y	deslocar a forma na direção *Y* perpendicular ao caminho do membro.
Deslocamento Z	deslocar a forma na direção *Z* perpendicular ao caminho do membro.

5 Clique em Adicionar para adicionar um componente a um membro estrutural.

Machine Translated by Google

Um componente com os mesmos valores do componente anterior é adicionado às regras de projeto.

6 Clique em Copiar para copiar um componente.

7 Clique em Remover para remover um componente.

8 Clique em OK.

Alterar a forma no estilo de um membro estrutural

Use este procedimento para alterar a forma extrudada ao longo do eixo de um componente estrutural criado a partir de uma única forma. Você pode criar uma nova forma para o membro estrutural criando uma forma personalizada ou criando um novo estilo do Catálogo de membros estruturais que contém uma forma.

1 Crie um membro estrutural com uma única forma.

Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas de membro estrutural para criar membros estruturais na página 2527.

2 Crie uma nova forma para o membro estrutural: **Se você deseja**

criar...	**Então…**
uma forma personalizada para o membro	criar uma forma personalizada. Consulte Criando uma Forma Personalizada para um Membro Estrutural na página 2641.
uma forma do Catálogo de Membros Estruturais	crie um estilo de membro estrutural no Catálogo de membro estrutural que contém a forma. Consulte Criando um estilo a partir de uma forma no Catálogo de membros estruturais na página 2507.

3 Selecione o membro estrutural.

4 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Geral ÿ Editar estilo

menu suspenso ÿ Editar estilo .

5 Clique na guia Regras de projeto.

6 Na lista Nome em Forma inicial, selecione a forma que você criou na etapa 2.

Se você criou uma forma personalizada na etapa 2, o nome da forma é exibido na lista Nome. Se você criou um estilo do Catálogo de componentes estruturais, a forma é exibida na lista Nome com o

Machine Translated by Google

nome da forma que você selecionou no catálogo para criar o estilo, não com o nome do estilo que você criou.

7 Clique em OK.

Adicionar uma forma a um membro estrutural

Use este procedimento para adicionar uma ou mais formas a um membro estrutural nas regras de projeto do estilo de membro estrutural. Você pode criar uma nova forma para adicionar ao membro estrutural criando uma forma personalizada ou criando um novo estilo do Catálogo de membros estruturais que contém uma forma.

1 Crie um membro estrutural com uma única forma.

Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas de membro estrutural para criar membros estruturais na página 2527.

2 Crie uma nova forma para adicionar ao membro estrutural: **Se você**

deseja...	**Então…**
criar uma forma personalizada para o membro	criar uma forma personalizada. Consulte Criando uma Forma Personalizada para um Membro Estrutural na página 2641.
criar uma forma a partir do Estrutural Catálogo de membros	crie um estilo de membro estrutural no Catálogo de membro estrutural que contém a forma. Consulte Criando um estilo a partir de uma forma no Catálogo de membros estruturais na página 2507.

3 Selecione o membro estrutural.

4 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo .

5 Clique na guia Regras de projeto.

6 Clique em Adicionar.

Um novo componente é adicionado ao membro estrutural.

7 Digite um nome para cada componente em Componente.

8 Para o novo componente, na lista Name em Start Shape, selecione a forma que você criou na etapa 2.

Se você criou uma forma personalizada na etapa 2, o nome da forma é exibido na lista Nome. Se você criou um estilo a partir do

Machine Translated by Google

Catálogo de Membros Estruturais, a forma é exibida na lista Nome com o nome da forma que você selecionou no catálogo para criar o estilo, não com o nome do estilo que você digitou.

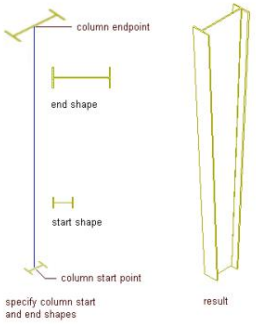
9 Clique em OK.

O membro estrutural é redesenhado com a nova forma adicionada à sua geometria.

Visão geral do processo: criando uma estrutura de componente único Membro (coluna cônica)

Use este exemplo para criar uma coluna cônica, um membro estrutural de componente único que começa com uma forma e termina com outra.

Criando uma coluna cônica



O processo de criação desta coluna cônica tem quatro etapas:

1 Crie dois estilos de membro estrutural no Catálogo de membro estrutural que contenham as formas inicial e final para afunilar sobre o comprimento (altura) da coluna.

2 Crie uma ferramenta Tapered Column.

3 Crie uma coluna com o estilo de coluna cônica.

4 Especifique as regras de projeto no estilo de coluna cônica para adicionar as formas inicial e final nos estilos que você criou na etapa 1 à coluna cônica.

Machine Translated by Google

Criando formas iniciais e finais para a coluna cônica

Use este procedimento para criar dois estilos que contenham as formas inicial e final da coluna cônica. O primeiro estilo contém a forma inicial da coluna e o segundo estilo contém a forma final da coluna.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.
2. Expanda Imperial na exibição em árvore no painel esquerdo da janela Estrutural Catálogo de Membros.
3. Expanda Steel, AISC e, em seguida, I-Shaped.
4. Selecione Wn, formas de flange largo.
5. Clique com o botão direito do mouse em W8X31 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.
6. Digite W8X31 e clique em OK.
7. Selecione W1n, Wide-Flange Shapes na exibição em árvore no painel esquerdo.
8. Clique com o botão direito do mouse em W14X43 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.
9. Digite W14X43 e clique em OK.
10. Clique para fechar o Catálogo de Membros Estruturais.

Criando a Ferramenta Coluna Cônica

Use este procedimento para criar uma ferramenta de coluna cônica. Salve o estilo para a coluna cônica em Estilos de membro (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Clique em Abrir desenho **3** .

Abra Estilos de barra (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

4. Expanda Objetos arquitetônicos, clique com o botão direito em Estilos de componentes estruturais e clique em Novo.
5. Digite Coluna cônica para o nome e pressione *ENTER.*
6. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilos.
7. Clique em Sim para salvar as alterações em *Estilos de membro (Imperial).dwg.*

Machine Translated by Google

8 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, , e depois clique clique em Nova paleta.

9 Digite Estrutural e pressione *ENTER.*

10 Abra a paleta Design, selecione a ferramenta Structural Column, clique com o botão direito do mouse e clique em Copy.

11 Abra a paleta Estrutural, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

12 Selecione a nova ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

13 Digite Coluna cônica para o nome.

14 Clique na configuração para Descrição.

15 Enter Cria uma coluna cônica e clique em OK.

16 Expanda Básico e expanda Geral.

17 Clique em Localização do estilo.

18 Selecione Browse, selecione Member Styles.dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial* e clique em Abrir.

19 Clique em Estilo e selecione Coluna cônica.

20 Clique em OK.

Criando uma coluna com a ferramenta Tapered Column

Use este procedimento para criar uma coluna com a ferramenta de coluna cônica que você criou.

1 Selecione a ferramenta Coluna cônica na paleta de ferramentas.

2 Pressione *ENTER* para criar uma coluna que não esteja ancorada em uma grade.

3 Especifique o ponto de inserção da coluna.

4 Especifique a rotação, que é a rotação em torno do eixo extrudado da coluna, e pressione *ENTER.*

Adicionando as formas inicial e final à coluna cônica

Use este procedimento para adicionar as formas inicial e final à coluna cônica e transformá-las ao longo do caminho do membro.

1 Selecione a coluna e clique na guia Structural Member ÿ General painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo .

2 Clique em Regras de design.

Machine Translated by Google

3 Clique em Mostrar detalhes.

4 Selecione Sem nome em Componente e digite Componente 1.

5 Em Start Shape, selecione W8X31 na lista Name.

6 Role até o final da caixa de diálogo Design Rules para exibir o Parâmetros de forma final.

7 Em End Shape, selecione W14X43 na lista Name.

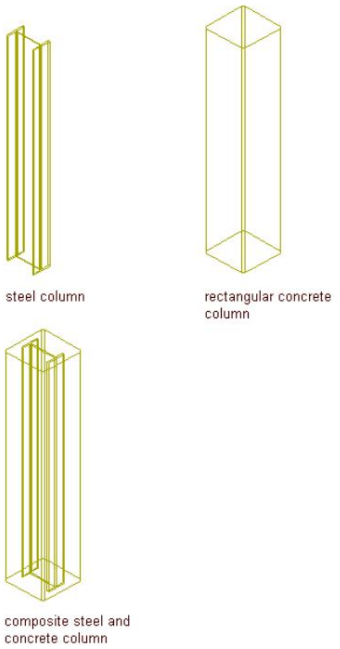
8 Clique em OK.

A coluna cônica completa é exibida em seu desenho.

Visão geral do processo: criando uma estrutura multicomponente Membro (coluna composta)

Use este exemplo para criar uma coluna de aço envolta em concreto, um membro estrutural de vários componentes com um único segmento. A forma da coluna de aço é um componente do membro, a forma da coluna de concreto é outra.

Criando uma coluna composta de aço e concreto



O processo de criação desta coluna composta tem quatro etapas:

Machine Translated by Google

1 Crie dois estilos de membro estrutural: um que contém a forma da coluna de concreto e outro que contém a forma da coluna de aço.

2 Crie uma ferramenta Coluna composta.

3 Crie uma coluna com o estilo de coluna composta.

4 Especifique as regras de projeto no estilo de coluna composta para adicionar as formas de concreto e aço à coluna.

Criando as formas de aço e concreto para o composto Coluna

Use este procedimento para criar dois estilos: um que contém a forma de aço e outro que contém a forma de concreto.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

2 Expanda Imperial na exibição em árvore no painel esquerdo da janela Estrutural Catálogo de Membros.

3 Expanda Steel, AISC e, em seguida, I-Shaped.

4 Selecione Wn, formas de flange largo.

5 Clique com o botão direito do mouse em W8X31 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.

6 Digite W8X31 e clique em OK.

7 Expanda Concreto e, a seguir, Pré-moldado.

8 Selecione Colunas retangulares.

9 Clique com o botão direito do mouse em 16X16 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.

10 Insira 16X16 e clique em OK.

11 Clique para fechar o Catálogo de Membros Estruturais.

Criando a ferramenta de coluna composta

Use este procedimento para criar uma ferramenta de coluna composta. Salve o estilo para a coluna composta em Estilos de membro (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Clique em Abrir desenho **3** .

Abra Estilos de barra (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

4 Expanda Objetos arquitetônicos, clique com o botão direito em Estilos de componentes estruturais e clique em Novo.

5 Digite Composite Column para o nome e pressione *ENTER.*

6 Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilos.

7 Clique em Sim para salvar as alterações em *Estilos de membro (Imperial).dwg.*

8 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, **,** e depois clique clique em Nova paleta.

9 Digite Estrutural e pressione *ENTER.*

10 Abra a paleta Design, selecione a ferramenta Structural Column, clique com o botão direito do mouse e clique em Copy.

11 Abra a paleta Estrutural, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

12 Selecione a nova ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

13 Digite Composite Column para o nome.

14 Clique na configuração para Descrição.

15 Enter Cria uma coluna composta e clique em OK.

16 Expanda Básico e expanda Geral.

17 Clique em Localização do estilo.

18 Selecione Browse, selecione Member Styles.dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial* e clique em Abrir.

19 Clique em Estilo e selecione Coluna composta.

20 Clique em OK.

Criando uma coluna com a ferramenta Composite Column

Use este procedimento para criar uma coluna com a ferramenta de coluna composta que você criou.

1 Selecione a ferramenta Composite Column na paleta de ferramentas.

2 Pressione *ENTER* para criar uma coluna que não esteja ancorada em uma grade.

3 Especifique o ponto de inserção da coluna.

Machine Translated by Google

4 Especifique a rotação ou rotação em torno do eixo extrudado da coluna e pressione *ENTER.*

Adicionando as formas de aço e concreto à coluna composta

Use este procedimento para adicionar as formas de aço e concreto à coluna composta.

1 Selecione a coluna e clique na guia Structural Member ÿ General painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo .

2 Clique em Regras de design.

3 Clique em Mostrar detalhes.

4 Selecione Sem nome em Componente e digite Componente 1.

5 Em Start Shape, selecione 16X16 na lista Name.

6 Clique em Adicionar.

Um novo componente é adicionado às regras de projeto da coluna. Por padrão, as formas inicial e final são as mesmas do componente anterior.

7 Selecione Sem nome em Componente e insira Componente 2.

8 Em Start Shape for Component 2, selecione W8X31 em Name lista.

Não altere os outros parâmetros da forma inicial.

9 Clique em OK.

A coluna composta é exibida em seu desenho.

Visão geral do processo: criando uma estrutura multicomponente Membro usando vários segmentos (quadro rígido)

Use este exemplo para criar uma estrutura rígida, um membro estrutural multissegmentado criado a partir de várias formas que se transformam em cada vértice do caminho do membro estrutural.

Para criar a estrutura rígida, converta uma polilinha multissegmentada em um membro estrutural e atribua formas iniciais e finais diferentes a cada segmento do membro como componentes nas regras de projeto do estilo de estrutura rígida. Uma série de nós corresponde ao ponto inicial, vértices e ponto final do caminho do membro. Atribuindo formas diferentes a segmentos entre nós em

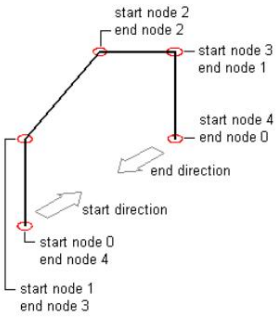
Machine Translated by Google

o caminho do membro, a estrutura rígida se transforma de uma forma em várias formas ao longo de seu caminho.

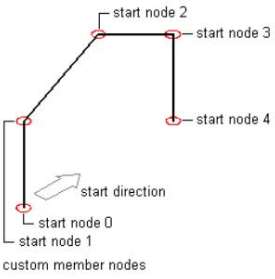
Atribua formas ao membro de estrutura rígida em relação ao início do membro.
O ponto inicial é definido como o Nó 0. O primeiro vértice da barra é definido como o Nó 1, o próximo vértice é o Nó 2 e assim por diante até a extremidade da barra, que é definida como o nó final.

OBSERVAÇÃO Se você atribuir formas relativas ao final do membro, o ponto final do membro é definido como Nó 0.

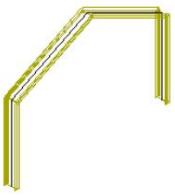
Identificando nós no caminho do membro



Criando a estrutura rígida



custom member nodes



polyline converted to rigid frame

O processo de criação desta estrutura rígida tem sete etapas:

Machine Translated by Google

1 Crie dois estilos no Catálogo de componentes estruturais que contenham as formas que se transformam ao longo do caminho da estrutura rígida.

2 Crie uma ferramenta e um estilo de quadro rígido.

3 Desenhe um caminho de polilinha multissegmentado para a estrutura rígida e use a ferramenta estrutura rígida para converter o caminho em um membro estrutural.

4 Crie a primeira perna da estrutura rígida atribuindo formas iniciais e finais ao primeiro segmento da estrutura.

5 Crie a primeira viga da estrutura rígida atribuindo formas iniciais e finais para o segundo segmento do quadro.

6 Crie a segunda viga da estrutura rígida atribuindo início e fim formas para o terceiro segmento do quadro.

7 Crie a segunda perna da estrutura rígida atribuindo formas iniciais e finais ao quarto segmento da estrutura.

Criando formas para a estrutura rígida

Use este procedimento para criar dois estilos que contenham as duas formas que se transformam no caminho da estrutura rígida.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Estrutural Catálogo de Membros.

2 Expanda Imperial na exibição em árvore no painel esquerdo da janela Estrutural Catálogo de Membros.

3 Expanda Steel, AISC e, em seguida, I-Shaped.

4 Selecione Wn, formas de flange largo.

5 Clique com o botão direito do mouse em W8X31 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.

6 Digite W8X31 e clique em OK.

7 Selecione W1n, Wide-Flange Shapes na exibição em árvore no painel esquerdo.

8 Clique com o botão direito do mouse em W14X43 no painel inferior direito do Catálogo de membros estruturais e clique em Gerar estilo de membro.

9 Digite W14X43 e clique em OK.

10 Clique para fechar o Catálogo de Membros Estruturais.

Machine Translated by Google

Criando a ferramenta Moldura Rígida

Use este procedimento para criar uma ferramenta de estrutura rígida. Salve o estilo para a estrutura rígida em Estilos de membro (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Clique em Abrir desenho **3** .

Abra Estilos de barra (Imperial).dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial.*

4 Expanda Objetos arquitetônicos, clique com o botão direito em Estilos de componentes estruturais e clique em Novo.

5 Digite Rigid Frame para o nome e pressione *ENTER.*

6 Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilos.

7 Clique em OK para salvar as alterações em *Estilos de membro (Imperial).dwg.*

8 Na barra de título do conjunto de paletas de ferramentas, clique **,** e depois clique em Nova paleta.

9 Digite Estrutural e pressione *ENTER.*

10 Abra a paleta Design, selecione a ferramenta Structural Column, clique com o botão direito do mouse e clique em Copy.

11 Abra a paleta Estrutural, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

12 Selecione a nova ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

13 Digite Rigid Frame para o nome.

14 Clique na configuração para Descrição.

15 Enter Cria uma estrutura rígida e clique em OK.

16 Expanda Básico e expanda Geral.

17 Clique em Localização do estilo.

18 Selecione Browse, selecione Member Styles.dwg localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial* e clique em Abrir.

19 Clique em Estilo e selecione Estrutura rígida.

20 Clique em OK.

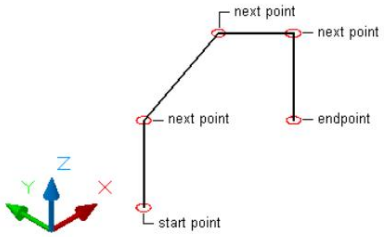
Machine Translated by Google

Desenhando o caminho do quadro rígido e convertendo-o em um estrutural Membro

Use este procedimento para desenhar um caminho de polilinha na forma do quadro rígido e, a seguir, converta-o com a ferramenta Quadro rígido que você criou na Etapa 2.

1 Na vista de planta, desenhe um caminho de polilinha para a estrutura rígida.

Desenhando o caminho do quadro rígido



2 Na paleta Structural, selecione a ferramenta Rigid Frame.

3 Clique com o botão direito do mouse e selecione Aplicar propriedades da ferramenta a ý Linework.

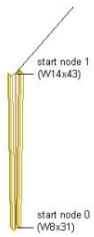
4 Selecione a polilinha que você criou na etapa 1.

5 Insira y (Sim) para deixar a polilinha original no desenho e pressione *ENTER*.

Criando a primeira perna da estrutura rígida

Use este procedimento para criar a primeira perna da estrutura rígida atribuindo uma forma inicial e final diferente ao primeiro segmento do membro da estrutura rígida.

Criando a primeira perna da estrutura rígida



1 Selecione o quadro rígido.

Machine Translated by Google

2 Selecione a coluna e clique na guia Componente estrutural ÿ Geral

painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo .

3 Clique em Regras de design.

4 Clique em Mostrar detalhes.

5 Selecione Sem nome em Componente e insira Perna 1.

6 Em Start Shape, na lista Name, selecione W8X31.

7 Selecione Iniciar para Relativo a.

8 Digite 0 para Nó.

O nó 0 é relativo ao ponto inicial do caminho do membro.

9 Insira 90 para Rotação.

10 Role até o final da caixa de diálogo Design Rules para exibir o Parâmetros de formato final para a perna 1.

11 Em End Shape, na lista Name, selecione W14X43.

12 Selecione Iniciar para Relativo a.

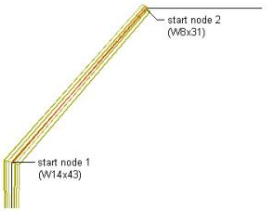
13 Insira 1 para Nó.

O nó 1 corresponde ao vértice formado pelo ponto final do primeiro segmento da trajetória da barra e o ponto inicial do segundo segmento da trajetória da barra.

Criando a primeira viga da estrutura rígida

Use este procedimento para criar a primeira viga da estrutura rígida atribuindo uma forma inicial e final diferente ao segundo segmento do membro da estrutura rígida.

Criando a primeira viga da estrutura rígida



1 Clique em Adicionar para adicionar um segundo componente ao membro estrutural.

2 Selecione Sem nome em Componente e insira Rafter 1.

3 Em Start Shape, na lista Name, selecione W14X43.

4 Selecione Iniciar para Relativo a.

Machine Translated by Google

5 Insira 1 para Nó.

6 Role até o final da caixa de diálogo Design Rules para exibir o Parâmetros End Shape para Rafter 1.

7 Em End Shape, na lista Name, selecione W8X31.

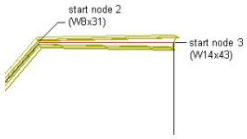
8 Selecione Iniciar para Relativo a.

9 Insira 2 para Nó.

Criando a segunda viga da estrutura rígida

Use este procedimento para criar a segunda viga da estrutura rígida atribuindo uma forma inicial e final diferente ao terceiro segmento do membro da estrutura rígida.

Criando a segunda viga da estrutura rígida



1 Clique em Adicionar para adicionar um terceiro componente ao membro estrutural.

2 Selecione Sem nome em Componente e insira Rafter 2.

3 Em Start Shape, na lista Name, selecione W8X31.

4 Selecione Iniciar para Relativo a.

5 Digite 2 para Nó.

6 Role até o final da caixa de diálogo Design Rules para exibir o Parâmetros End Shape para Rafter 2.

7 Em End Shape, na lista Name, selecione W14X43.

8 Selecione Iniciar para Relativo a.

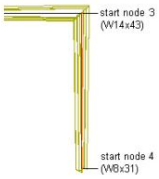
9 Insira 3 para Nó.

Criando a segunda perna da estrutura rígida

Use este procedimento para criar a segunda perna da estrutura rígida atribuindo uma forma inicial e final diferente ao segmento final do membro da estrutura rígida.

Machine Translated by Google

Criando a segunda perna da estrutura rígida



1. Clique em Adicionar para adicionar um quarto componente ao membro estrutural.
2. Selecione Sem nome em Componente e insira Perna 2.
3. Em Start Shape, na lista Name, selecione W14X43.
4. Selecione Iniciar para Relativo a.
5. Insira 3 para Nó.
6. Role até o final da caixa de diálogo Design Rules para exibir o Parâmetros de formato final para a perna 2.
7. Em End Shape, na lista Name, selecione W8X31.
8. Selecione Iniciar para Relativo a.
9. Insira 4 para Nó.
10. Clique em OK.

A estrutura rígida completa é exibida em seu desenho.

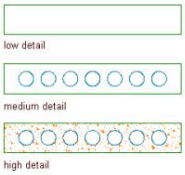
Criando formas personalizadas para membros estruturais

Se você deseja projetar um membro com uma ou mais formas que não estão disponíveis no Catálogo de membros estruturais e não podem ser criadas usando o Assistente de estilo de membro estrutural, você pode usar o Gerenciador de estilo para criar formas personalizadas.

Ao criar uma forma personalizada, você pode definir três geometrias separadas (baixo detalhe, médio detalhe e alto detalhe) para acomodar os diferentes níveis de detalhe em diferentes representações de exibição (por exemplo, plano baixo detalhe, plano e plano alto detalhe) . As geometrias para a nova forma podem ser definidas inteiramente a partir do trabalho de linha na área de desenho ou você pode usar uma definição de forma personalizada existente como modelo e editá-la para redefinir qualquer uma de suas geometrias.

Machine Translated by Google

Exemplo de representações de exibição de prancha de concreto com núcleo oco



Depois de criar uma forma personalizada, ela é adicionada à lista de definições de forma de membro estrutural no gerenciador de estilo. Você pode então criar um novo estilo a partir da forma ou pode atribuir a forma a um estilo de membro estrutural existente adicionando-o como um componente nas regras de projeto do estilo.
Você também pode editar, copiar, colar e limpar definições de forma, assim como faz com outros estilos. Para obter mais informações sobre essas operações, consulte Gerenciador de estilo na página 855.

Criando uma forma personalizada para um membro estrutural

Use este procedimento para criar uma forma personalizada para um membro estrutural com base no trabalho de linha que você desenhou ou inseriu na área de desenho.

1 Na área de desenho, crie três geometrias para definir a planta
Baixo detalhe, plano e plano alto detalhe exibem representações da forma. Você pode desenhar geometrias totalmente novas ou inserir geometrias de definições de formas existentes (consulte Inserindo uma forma personalizada em um desenho na página 2643.)

Para Plan Low Detail, você pode usar linhas, arcos, círculos ou polilinhas. Para Plan e Plan High Detail, use polilinhas fechadas, splines, elipses ou círculos. Observe que essas entidades não devem se cruzar.

2 Selecione um membro estrutural.

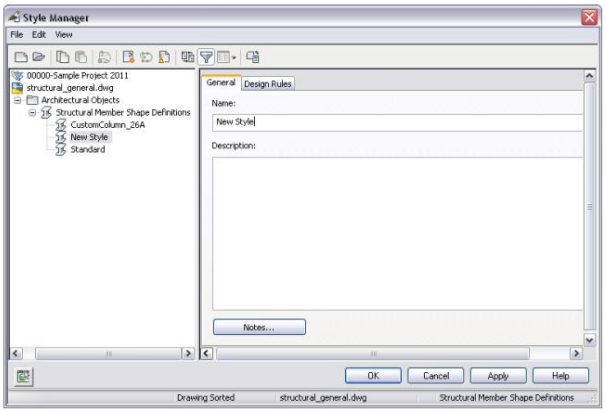
3 Clique na guia Componente estrutural ÿ painel Forma do membro ÿ Editar forma Estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com a pasta Objetos arquitetônicos aberta e Definições de forma de componente estrutural selecionadas.

4 Clique com o botão direito do mouse em Definições de forma de membro estrutural e clique em Novo

Machine Translated by Google

5 No painel direito do Gerenciador de estilo, clique na guia Geral.



6 Insira um nome e uma descrição para a nova forma e clique na guia Design Rules.

7 Para Shape Geometry, selecione Low Detail e clique em **8** Na área .
de desenho, selecione a(s) linha(s), arco(s), círculo(s) ou polilinha(s) para definir a representação de exibição do plano Low Detail nova forma e, em seguida, pressione *ENTER.*

9 Selecione um ponto de inserção.

A forma de baixo detalhe é exibida no visualizador na guia Design Rules.

10 Para Shape Geometry, selecione Medium Detail e clique em **11** Na área .
de desenho, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para definir a representação de exibição do plano para a designação de forma selecionada.

12 Selecione um ponto de inserção ou insira **c** (Centróide) ou **p** (Ponto anterior) para posicionar a forma selecionada no visualizador.

13 Para Shape Geometry, selecione High Detail e, a seguir, clique em **14** .
Na área de desenho, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para definir a representação de exibição Plan High Detail para a forma.

15 Selecione um ponto de inserção ou insira **c** (Centróide) ou **p** (Ponto anterior) para posicionar a forma selecionada no visualizador.

Machine Translated by Google

16 Se você deseja criar um novo estilo de membro estrutural a partir do
forma, clique , insira um nome para o novo estilo e clique em OK.

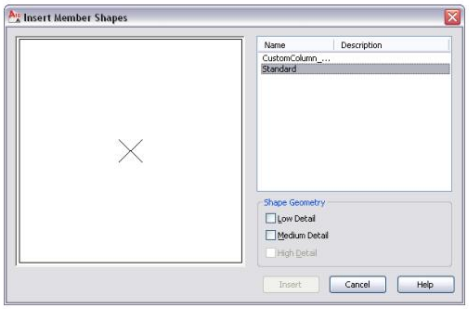
17 Clique em OK para adicionar a nova forma à lista de componentes estruturais
Definições de forma e descarte o Gerenciador de estilo.

A nova forma agora pode ser adicionada a estilos de membros estruturais existentes.
Para obter mais informações, consulte Adicionar uma forma a um membro estrutural na página 2626.

Inserindo uma forma personalizada em um desenho

Use este procedimento para inserir uma ou mais das geometrias definidas para uma forma personalizada em um desenho. A geometria pode então ser editada ou usada como está para definir uma das representações de exibição para outra forma de membro personalizada que você está criando ou editando.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Membro
Forma .



2 No painel direito da planilha Insert Member Shapes, selecione
uma forma de membro personalizada.

3 Clique em uma ou mais caixas de seleção Shape Geometry.

A geometria para cada designação de forma selecionada é destacada no visualizador.

4 Clique em Inserir.

5 Especifique um ponto de inserção para cada uma das formas selecionadas
designações na área de desenho.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Utilitários de design

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

âncoras

32

Âncoras criam links entre diferentes objetos. As âncoras costumam ser usadas para conectar um objeto, como uma coluna ou um elemento estrutural, a uma grade ou curva de layout. As âncoras também podem ser usadas para ancorar objetos arquitetônicos entre si ou para objetos de linha de trabalho, como linhas e círculos.

âncoras

Uma âncora vincula um objeto AEC a outro objeto ou a uma curva ou grade de layout.
Você pode criar âncoras entre objetos e também remover âncoras de objetos.
Os objetos AEC podem ser ancorados entre si, em objetos do AutoCAD, como linhas e círculos, ou em curvas ou grades de layout.

Âncoras automáticas e definidas pelo usuário permitem que você use âncoras para muitas finalidades diferentes.

Âncoras automáticas e definidas pelo usuário

Âncoras automáticas são definidas pelo programa. Certos objetos são, por padrão, ancorados a outros objetos. Por exemplo, portas e janelas geralmente são ancoradas nas paredes.
Unidades de parede cortina ou conjuntos de janelas podem ser ancorados em paredes cortina.
Embora essas âncoras sejam inseridas automaticamente, quando você coloca os objetos, seu comportamento pode diferir ligeiramente. Por exemplo, uma porta ancorada em uma parede pode ser movida para uma parede não conectada. A porta não pode, no entanto, ser movida para fora de uma parede e ficar sozinha. Para fazer isso, você deve remover a âncora entre a porta e a parede. A âncora de uma coluna para uma grade de coluna se comporta de maneira diferente: você pode mover a coluna dentro da grade, mas não pode mover a coluna para outra grade sem primeiro remover a âncora.

Âncoras definidas pelo usuário são links manuais que você pode criar entre dois objetos.
A maioria das âncoras é usada com curvas de layout, grades de layout ou volumes. Você também pode anexar âncoras a outros objetos AEC ou objetos do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Ancorar objetos em uma curva de layout pode ser útil para posicionar lavatórios ao longo de uma parede ou caibros ao longo de um telhado. Ancorar objetos em grades de layout pode ajudá-lo a posicionar colunas em uma grade de coluna, floreiras em uma grade de calçada ou detalhes de ladrilhos em uma grade de piso. Para obter informações sobre curvas ou grades de layout, consulte Usando curvas de layout na página 2678 e Usando grades de layout na página 2693.

Tipos de âncoras definidas pelo usuário

Existem seis tipos diferentes de âncoras que você pode usar para anexar objetos:

Se você quiser…	Então…
anexar objetos AEC a outros objetos AEC	use âncoras de objeto.
anexar objetos AEC à curva base de outros objetos, como linhas, arcos, círculos, elementos de massa, polilinhas, telhados ou paredes	use âncoras de curva.
anexar objetos a nós em curvas de layout ou grades com linhas de chamada	use âncoras líderes.
anexar objetos a nós em curvas de layout ou grades	use âncoras de nó.
anexe objetos às posições das células no layout 2D, use âncoras de célula. grades e grades de volume 3D	
anexar objetos a volumes em grades 3D	use âncoras de volume.

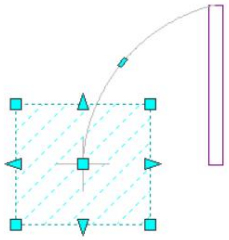
Trabalhando com âncoras de objeto

Você pode usar âncoras de objeto para anexar um objeto AEC à curva base de outro objeto AEC. Quando um objeto AEC é ancorado a outro objeto AEC, ele será movido junto com o objeto de ancoragem. Quando o objeto de ancoragem for excluído, o objeto ancorado também será excluído. As alterações feitas no objeto ancorado, no entanto, não serão replicadas no objeto de ancoragem.

Quando o objeto ancorado é selecionado, um gráfico temporário exibe a âncora.
O gráfico de âncora temporária contém uma alça de gatilho para liberar a âncora de objeto.

Machine Translated by Google

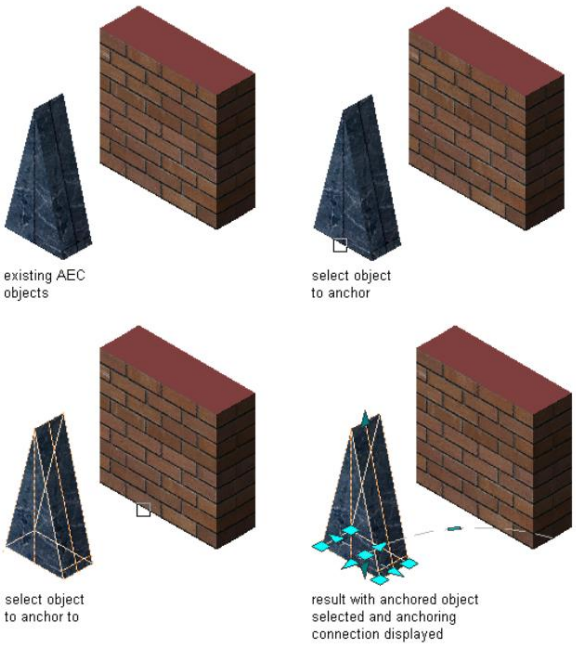
Elemento de massa ancorado a uma parede



Adicionando âncoras de objeto

Use este procedimento para criar uma âncora de objeto entre dois objetos AEC.

Criando uma âncora de objeto



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

Machine Translated by Google

3 Selecione a ferramenta Object Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **ObjectAnchorAttach** na linha de comando.

4 Selecione o objeto AEC que deve ser ancorado a outro AEC objeto e pressione ENTER.

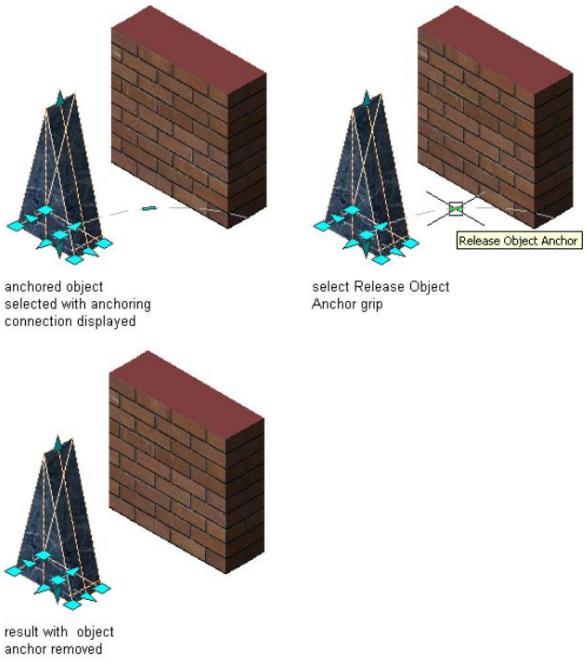
5 Selecione o objeto AEC de ancoragem.

Uma âncora de objeto é adicionada. Ao selecionar o objeto ancorado, você pode ver a conexão de ancoragem.

Liberando âncoras de objetos

Use este procedimento para liberar uma âncora de objeto entre dois objetos AEC.

Liberando uma âncora de objeto



1 Selecione o objeto AEC que está ancorado em outro objeto AEC.

2 Clique na alça Release Object Anchor na linha de ancoragem.

A âncora do objeto é removida.

Machine Translated by Google

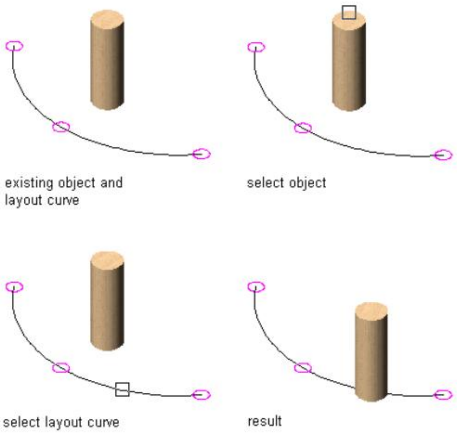
Trabalhando com âncoras de curva

Você pode usar âncoras de curva para anexar objetos AEC à curva base de outros objetos AEC ou linhas de trabalho, como linhas, arcos, círculos, elementos de massa, polilinhas, telhados ou paredes. O movimento de um objeto que está ancorado a outro objeto com uma âncora de curva é limitado pelo objeto ao qual está ancorado. As âncoras de curva são mais adequadas para anexar objetos a objetos lineares, como linhas, arcos ou paredes, em vez de grades ou volumes de layout.

Adicionando âncoras de curva

Use este procedimento para adicionar uma âncora de curva para anexar objetos à base de outros objetos.

Ancorando um objeto a uma curva de layout



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Curve Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode inserir **CurveAnchor** na linha de comando.

4 Digite **em** (Anexar objeto) e selecione o objeto a ser ancorado.

Machine Translated by Google

5 Selecione um ponto na curva que deseja ancorar o objeto
para.

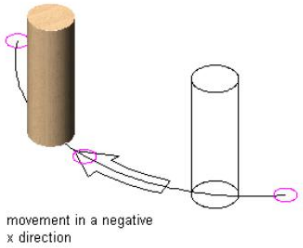
O objeto é ancorado na curva na posição *X*. Quando o objeto é colocado pela primeira vez, as posições *Y* e *Z* são 0.

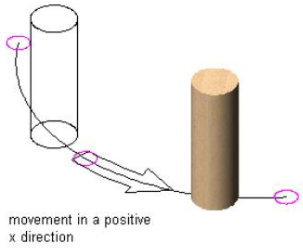
6 Pressione *ENTER*.

Alterando a posição de objetos ancorados em curvas

Use este procedimento para alterar a posição de objetos ancorados em curvas. Você pode alterar a posição de um objeto ancorado em relação à curva nas direções *X, Y* e *Z*. Você também pode girar e virar o objeto ao longo de seus eixos.

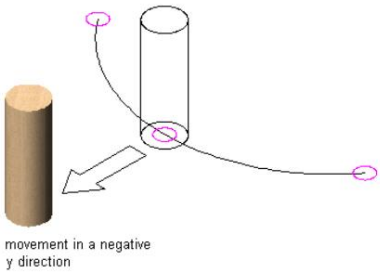
Movendo um objeto ao longo de uma curva de layout na direção X

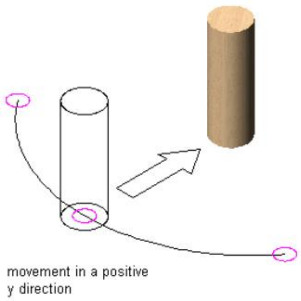




Machine Translated by Google

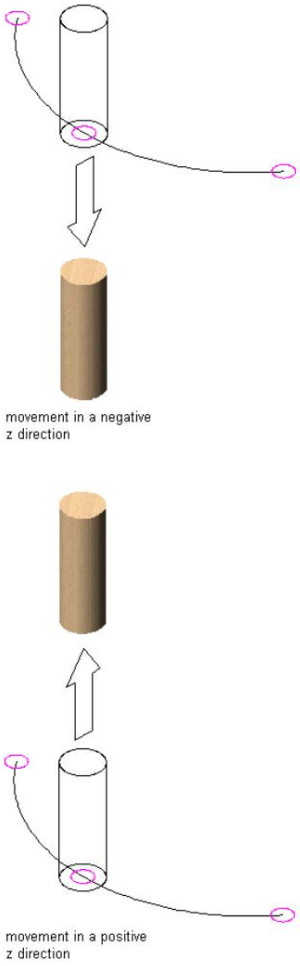
Mover um objeto ao longo de uma curva de layout na direção Y





Machine Translated by Google

Movendo um objeto ao longo de uma curva de layout na direção Z



OBSERVAÇÃO O posicionamento de blocos de múltiplas vistas pressupõe que o ponto de inserção do bloco de múltiplas vistas esteja em seu ponto médio.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização em Curva.

Machine Translated by Google

DICA Você também pode acessar comandos para alterar a posição do objeto ancorado no menu de contexto. Selecione o objeto ancorado, clique com o botão direito do mouse e clique em Curve Anchor. No submenu, escolha o comando desejado para manipular o objeto ancorado em relação à sua curva de ancoragem.

3 Clique em Ancorar.

4 Altere a posição ao longo do eixo *X* : **Se**

desejar…	**Então…**
alterar o ponto de referência *X* na curva	selecione Início da curva, Ponto médio da curva ou Fim da curva para De.
especifique a distância *X* entre e digite um valor para Distância. ponto de referência na curva e o objeto ancorado	
selecione a partir de qual ponto no objeto ancorado a distância *X* para a curva é medida	selecione Borda inicial do objeto, Centro do objeto ou Borda final do objeto para Para.

5 Altere a posição ao longo do eixo *Y* : **Se**

desejar…	**Então…**
alterar o ponto de referência *Y* no curva	selecione Borda esquerda da largura da curva, Centro da largura da curva ou Borda direita da largura da curva para De.
especifique a distância *Y* entre e digite um valor para Distância. ponto de referência na curva e o objeto ancorado	
selecione a partir de qual ponto no objeto ancorado a distância *Y* até a curva é medida	selecione Frente do objeto, Centro do objeto ou Parte traseira do objeto para Para.

6 Altere a posição ao longo do eixo *Z* (vertical):

Se você quiser…	**Então…**
alterar o ponto de referência *Z* no curva	selecione Parte inferior da altura da curva, Centro da altura da curva ou Parte superior da altura da curva para De.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a distância *Z* entre e digite um valor para Distância. ponto de referência na curva e o objeto ancorado	
selecione a partir de qual ponto no objeto ancorado a distância *Z* até a curva é medida	selecione Parte inferior do objeto, Centro do objeto ou Parte superior do objeto para Para.

7 Para alterar a rotação do objeto ancorado, insira valores para a rotação *X* e *Z*.

8 Para virar o objeto ao longo de um dos eixos, selecione Virar X, Virar Y ou Virar Z.

9 Clique em OK.

Ancorando Objetos em Novas Curvas

Use este procedimento para ancorar objetos em novas curvas. Você pode ancorar um objeto a um novo objeto sem primeiro liberar a âncora anterior. A nova âncora é do mesmo tipo da anterior; neste caso, é uma âncora de curva.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Curve Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode inserir **CurveAnchor** na linha de comando.

4 Insira **s** (Definir curva) e selecione objetos ancorados.

NOTA Você pode selecionar apenas objetos AEC aqui.

5 Pressione *ENTER*.

6 Selecione um novo objeto para ancorar o objeto.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar objetos AEC e objetos AutoCAD aqui.

Machine Translated by Google

7 Pressione *ENTER*.

Trabalhando com Líderes Âncoras

Você pode usar âncoras de linha de chamada para ancorar objetos em nós em curvas de layout ou grades com linhas de chamada. O movimento do objeto ancorado é restringido pelo líder na âncora.

Para obter informações sobre como criar curvas de layout ou grades e nós, consulte Usando curvas de layout na página 2678 e Usando grades de layout na página 2693.

Adicionando âncoras de líder

Use este procedimento para adicionar âncoras de chamada ao seu desenho. Um objeto pode ser ancorado em apenas um nó por vez. Quando você tenta ancorá-lo em um segundo nó, o objeto é liberado do primeiro nó. Você pode, no entanto, ancorar qualquer número de objetos em um único nó de layout.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Leader Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **LeaderAnchor** na linha de comando.

---

4 Insira **um** (Anexar objeto), selecione o objeto a ser ancorado e especifique um ponto em ou próximo a um nó em uma curva de layout, grade de layout ou grade de volume.

O objeto é ancorado ao nó que você selecionou. Por padrão, a âncora líder é criada na direção 0 do nó e tem a primeira e a segunda extensões de 1 polegada (25,4 mm). Essas extensões são medidas do nó até o centro do objeto ancorado.

5 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Alterando a posição de objetos ancorados em nós de layout com âncoras de chamada

Use este procedimento para alterar a posição de objetos ancorados em nós de layout com âncoras de chamada de detalhe. Você pode alterar o sistema de coordenadas, a orientação e a rotação de um objeto ancorado em um nó de layout. Você também pode definir deslocamentos do nó.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado em um nó de layout.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização do Nodo.

DICA Você também pode acessar comandos para alterar a posição do objeto ancorado no menu de contexto. Selecione o objeto ancorado, clique com o botão direito do mouse e clique em Leader Anchor. No submenu, escolha o comando desejado para manipular o objeto ancorado em relação ao seu nó de ancoragem e líder.

3 Clique em Ancorar.

4 Especifique alterações na posição ou orientação de objetos ancorados:

Se você quiser…	Então…
especificar um deslocamento do objeto para o nó	especificar valores de deslocamento de inserção para a posição X, Y ou *Z*.
ancorar o objeto no centro do nó	selecione Centralizar no nó.
fazer com que o objeto ancorado use o sistema de coordenadas do nó	selecione Usar sistema de coordenadas de nó.
não ter o objeto ancorado use o sistema de coordenadas do nó	especifique as normais X, Y ou *Z* para o objeto ancorado.
alterar o ângulo de rotação do objeto ancorado	especifique valores para os ângulos de rotação X, Y ou *Z*.
vire o objeto ao longo de X, Y ou *Z* eixos	selecione Flip X, Flip Y ou Flip Z.
alterar o ângulo do líder para o nó	especifique um valor para Ângulo para nó.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
altere o deslocamento da alça inicial do líder do centro da curva base do nó de layout	insira um valor de deslocamento para a primeira extensão sion.
altere o deslocamento da alça final do líder do centro da curva base do objeto ancorado	insira um valor de deslocamento para o segundo Ex tensão. **OBSERVAÇÃO** Por padrão, as extensões da linha de chamada são ligeiramente deslocadas para não sobrepor a alça da linha de chamada com a alça de localização do objeto.

5 Clique em OK.

Líderes de Grip-Editing

Use este procedimento para editar linhas de chamada. Uma âncora líder conecta um objeto a um nó de layout com um líder entre os dois. Você pode alterar o comprimento e a forma do líder.

Um líder consiste em um segmento ou vários segmentos. Você pode alterar a forma da linha de chamada editando o objeto com a alça.

Você pode usar alças para adicionar segmentos aos líderes existentes.

1 Selecione o objeto ancorado.

2 Mova a alça da guia para movê-la na posição apropriada direção.

3 Depois de liberar o líder, selecione o objeto ancorado novamente.

Uma alça de líder adicional é adicionada no ponto a partir do qual o líder originalmente começou.

4 Mova a alça de chamada no início da linha de chamada para adicionar outra segmento ao líder.

5 Repita este procedimento até que o líder tenha todos os segmentos que você precisar.

Posteriormente, você pode editar a chamada de detalhe da mesma forma que edita uma polilinha do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Extensão de Líderes

Use este procedimento para estender a linha guia além do primeiro e do último ponto de aderência na linha guia.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização do Nodo.

3 Clique em Ancorar.

4 Edite a linha de chamada:

Se você quiser estender…	Então…
o ponto inicial da linha líder	no campo Primeira Extensão, digite o valor da extensão.
o ponto final da linha líder	no campo Segundo ramal, digite o valor do ramal.

5 Clique em OK.

Copiando objetos para todos os nós de layout

Use este procedimento para copiar objetos para todos os nós de layout. Você pode selecionar um objeto AEC e, em vez de ancorá-lo manualmente em um nó de layout, pode copiar o objeto e ancorar uma cópia em cada nó em uma grade ou curva de layout.

DICA Se você deseja que o líder seja exibido da mesma forma em todos os nós, primeiro ancore o objeto em um único nó. Ajuste os atributos do líder (direção, extensão ou propriedades) e, em seguida, use a opção Copiar para nós. Em seguida, selecione o objeto que está ancorado no nó único e selecione a curva ou grade de layout.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Leader Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **LeaderAnchor** na linha de comando.

Machine Translated by Google

4 Para copiar o objeto ancorado para cada nó na curva de layout ou grade, insira **c** (Copiar para nós).

5 Selecione o objeto que deseja copiar e ancorar em cada nó na grade ou curva de layout.

6 Selecione a curva ou grade de layout.

Se um objeto existente estiver ancorado em qualquer um dos nós, você será solicitado a especificar se deseja ignorar os nós que já possuem algo ancorado a eles. Insira **y** para evitar objetos ancorados duplicados nesses nós.

Trabalhando com âncoras de nós

Você pode usar âncoras de nó para anexar objetos a nós em curvas ou grades de layout. Ancorar objetos em uma curva de layout pode ser útil para posicionar lavatórios ao longo de uma parede ou caibros ao longo de um telhado. Ancorar objetos em grades de layout pode ajudá-lo a posicionar colunas em uma grade de coluna, floreiras em uma grade de calçada ou detalhes de ladrilho em uma grade de piso.

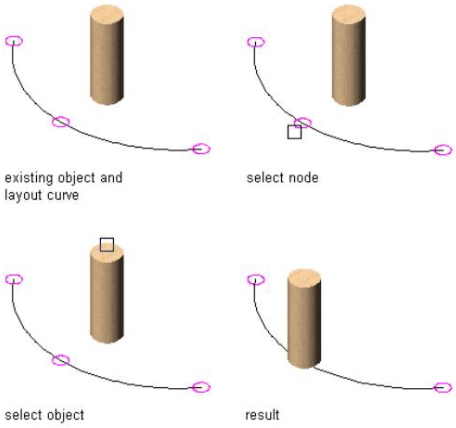
ADVERTÊNCIA Quando você altera a posição de um objeto que está ancorado em uma curva, o objeto ancorado precisa permanecer na curva. Manter a associação entre o objeto e o nó impede que todos os objetos que estão sendo movidos sejam anexados ao mesmo nó.

Adicionando âncoras de nós

Use este procedimento para adicionar âncoras de nó. Você pode adicionar tantas âncoras de nó em seu desenho quanto tiver nós de layout. Um objeto individual pode ser ancorado a apenas um nó de layout. Se você tentar ancorar um objeto em um segundo nó, a primeira âncora será liberada. Você pode, no entanto, ancorar vários objetos no mesmo nó de layout e editá-los individualmente.

Machine Translated by Google

Ancorando um objeto a um nó de curva de layout



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Node Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **NodeAnchor** na linha de comando.

---

4 Insira **a** (Anexar objeto) e selecione o objeto a ser ancorado.

5 Especifique um ponto em ou próximo a um nó em uma grade ou curva de layout.

6 Pressione *ENTER.*

Alterando a posição de objetos ancorados em nós de layout com âncoras de nós

Use este procedimento para alterar a posição de objetos ancorados em nós de layout com âncoras de nó. Você pode alterar o sistema de coordenadas e a orientação de um objeto ancorado em um nó de layout. Você também pode definir deslocamentos do nó.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização do Nodo.

Machine Translated by Google

DICA Você também pode acessar comandos para alterar a posição do objeto ancorado no menu de contexto. Selecione o objeto ancorado, clique com o botão direito do mouse e clique em Node Anchor. No submenu, escolha o comando desejado para manipular o objeto ancorado em relação ao seu nó de ancoragem.

3 Clique em Ancorar.

4 Altere a posição ou a orientação do objeto ancorado: **Se desejar…**

	Então…
especificar um deslocamento do objeto para o nó	especificar valores de deslocamento para a posição X, Y ou *Z*.
ancorar o objeto no centro do nó	selecione Centralizar no nó.
fazer com que o objeto ancorado use o sistema de coordenadas do nó	selecione Usar sistema de coordenadas de nó.
não ter o objeto ancorado use o sistema de coordenadas do nó	especifique as normais X, Y ou *Z* para o objeto ancorado.
vire o objeto ao longo de X, Y ou *Z* eixos	selecione Flip X, Flip Y ou Flip Z.

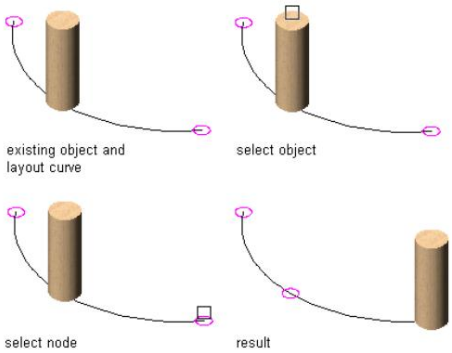
5 Clique em OK.

Ancorando Objetos em Nós Diferentes

Use este procedimento para ancorar objetos em nós diferentes. Você pode anexar um objeto ancorado a outro nó na mesma grade ou curva de layout ou em outra grade ou curva de layout.

Machine Translated by Google

Movendo um objeto ancorado para outro nó de curva de layout



OBSERVAÇÃO Se quiser mover um objeto ancorado para um nó diferente na mesma curva ou grade de layout, você também pode arrastar o objeto para o nó.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Node Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **NodeAnchor** na linha de comando.

4 Insira **s** (nó de definição) e selecione o objeto ancorado.

5 Pressione *ENTER.*

6 Selecione o nó ao qual deseja ancorar o objeto.

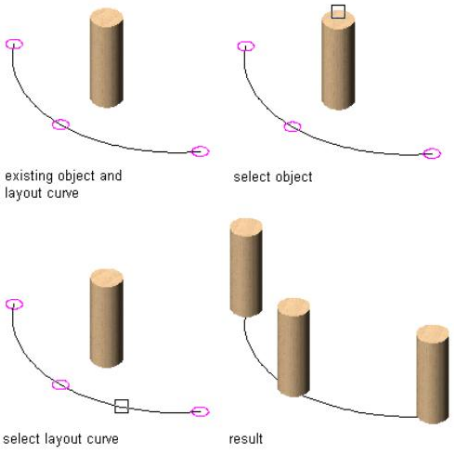
7 Pressione *ENTER.*

Copiando objetos para todos os nós de layout

Use este procedimento para copiar objetos para todos os nós de layout. Você pode selecionar um objeto AEC e, em vez de ancorá-lo manualmente em um nó de layout, pode copiar o objeto e ancorar uma cópia em cada nó na grade ou curva de layout.

Machine Translated by Google

Copiando um objeto para todos os nós da curva de layout



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Node Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **NodeAnchor** na linha de comando.

---

4 Para copiar o objeto para cada nó na grade ou curva de layout, digite **c** (Copiar para cada nó).

5 Selecione o objeto que deseja copiar e ancorar em cada nó na grade ou curva de layout.

6 Selecione a curva ou grade de layout.

Se um objeto já estiver ancorado em qualquer um dos nós, você será solicitado a especificar se deseja ignorar os nós que já possuem algo ancorado a eles. Insira **y** (Sim) para evitar objetos ancorados duplicados nesses nós.

Trabalhando com âncoras de célula

Uma célula é uma subdivisão de uma grade de layout ou grade de volume. Uma âncora de célula anexa objetos a posições de células em grades de layout e grades de volume. Quando um objeto é

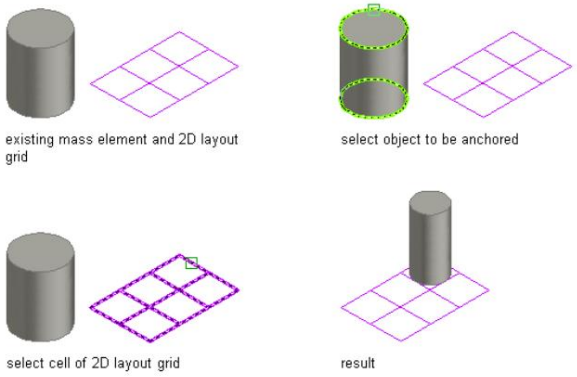
Machine Translated by Google

ancorado a uma célula, o objeto é redimensionado para caber no tamanho da célula. Quando a própria grade ou volume é redimensionado, você pode decidir se o objeto ancorado é atualizado de acordo ou permanece em seu tamanho original.

Adicionando Âncoras de Células

Use este procedimento para adicionar âncoras de célula. Você pode adicionar âncoras de célula a objetos para conectá-los a células em grades de layout e grades de volume.

Ancorando um objeto a uma célula de grade de layout



OBSERVAÇÃO Não há nenhuma regra que determine a qual célula o objeto será anexado quando você o ancorar. Você pode ativar o componente de exibição do nó para exibir os nós da célula da grade de layout ou volume para facilitar a seleção da célula. Você também pode mover o objeto depois de ancorá-lo na grade de layout ou no volume.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Cell Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **CellAnchor** na linha de comando.

4 Insira **a** (Anexar objeto) e selecione o objeto a ser ancorado.

5 Especifique um ponto em ou próximo a uma célula de uma grade de layout ou grade de volume.

O objeto é dimensionado automaticamente para preencher toda a célula.

6 Pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Alterando a posição e o tamanho dos objetos ancorados no layout Células

Use este procedimento para alterar a posição e o tamanho dos objetos ancorados nas células de layout. Você pode alterar o sistema de coordenadas e a orientação de um objeto ancorado em uma célula de layout. Você também pode definir deslocamentos de tamanho e inserção e indicar se o objeto deve ser redimensionado quando a célula é redimensionada.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização em Célula.

DICA Você também pode acessar comandos para alterar a posição do objeto ancorado no menu de contexto. Selecione o objeto ancorado, clique com o botão direito do mouse e clique em Cell Anchor. No submenu, escolha o comando desejado para manipular o objeto ancorado em relação à sua célula de grade de ancoragem.

---

3 Clique em Ancorar.

4 Altere a posição ou a orientação de objetos ancorados: **Se você deseja...**

	Então…
especificar um deslocamento do objeto para a célula	especificar valores de deslocamento para a posição X, Y ou *Z*.
ancorar o objeto no centro da célula	selecione Centralizar na célula.
fazer com que o objeto ancorado use o sistema de coordenadas da célula	selecione Usar sistema de coordenadas de célula.
não ter o objeto ancorado use o sistema de coordenadas da célula	desmarque Usar sistema de coordenadas da célula e especifique as normais X, Y ou *Z* para o objeto ancorado.
vire o objeto ao longo de X, Y ou *Z* eixos	selecione Flip X, Flip Y ou Flip Z.

Machine Translated by Google

5 Especifique como um objeto ancorado é redimensionado para caber nas bordas do célula:

Se você quiser…	Então…
redimensione o objeto toda vez que a célula selecione Aplicar redimensionamento. é redimensionado	
não redimensionar objeto toda vez que a célula é redimensionada	desmarque Aplicar redimensionamento.
especificar uma distância entre o objeto ancorado e a célula	insira um valor negativo apropriado para Deslocamento de tamanho.
estender o objeto ancorado além das bordas da célula	insira um valor positivo apropriado para Deslocamento de tamanho.

6 Clique em OK.

Ancorando objetos em uma célula diferente

Você pode anexar um objeto ancorado a outra célula na mesma grade de layout ou grade de volume ou em outra grade.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Cell Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **CellAnchor** na linha de comando.

4 Digite **se** (Definir célula) e selecione o objeto.

5 Pressione *ENTER.*

6 Selecione a célula à qual deseja ancorar o objeto.

O objeto é movido para a nova célula. Se a nova célula for diferente em tamanho da original, o objeto é redimensionado de acordo.

OBSERVAÇÃO Você também pode arrastar o objeto se quiser mover um objeto ancorado para uma célula diferente na mesma grade de layout ou grade de volume.

Machine Translated by Google

Copiando Objetos para Todas as Células de Layout

Use este procedimento para copiar objetos para todas as células de layout. Você pode selecionar um objeto AEC e, em vez de ancorá-lo manualmente em uma célula de layout, pode copiar o objeto e ancorar uma cópia em cada célula na grade de layout ou na grade de volume.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Cell Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **CellAnchor** na linha de comando.

4 Para copiar o objeto ancorado para cada célula na grade de layout ou grade de volume, digite **c** (Copiar para cada célula).

5 Selecione o objeto.

6 Selecione a grade de layout ou grade de volume que deseja copiar e ancorar o objeto.

Se um objeto já estiver ancorado em qualquer uma das células, você será solicitado a especificar se deseja ignorar as células que já possuem algo ancorado a elas. Insira **y** (Sim) para evitar que objetos ancorados duplicados apareçam nessas células.

Trabalhando com âncoras de volume

Você pode usar âncoras de volume para anexar objetos a volumes em grades de volume 3D. O movimento de um objeto que está ancorado em uma grade de volume é limitado por essa grade de volume.

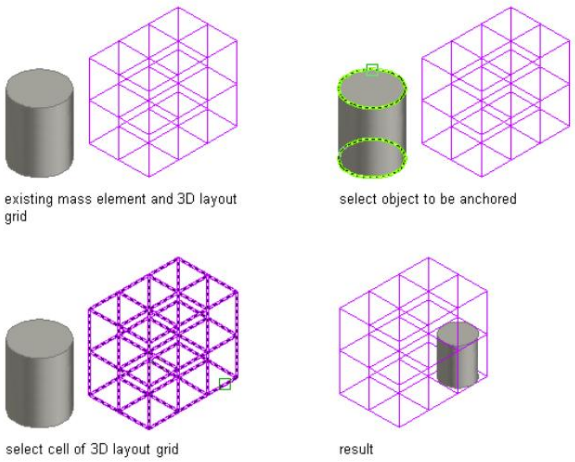
Quando um objeto é ancorado a um volume dentro de uma grade de volume, o objeto é redimensionado para caber no tamanho do volume. Quando o próprio volume é redimensionado, você pode decidir se o objeto ancorado é atualizado de acordo ou permanece em seu tamanho original.

Adicionando âncoras de volume

Use este procedimento para adicionar âncoras de volume. Você pode adicionar âncoras de volume a objetos para conectá-los a grades de volume.

Machine Translated by Google

Ancorando um objeto em uma grade de volume



1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador.

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Volume Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **VolumeAnchor** na linha de comando.

---

4 Insira **a** (Anexar objeto) e selecione o objeto a ser ancorado.

5 Especifique um ponto em ou próximo a um volume em uma grade de volume.

O objeto é dimensionado para preencher todo o volume.

6 Pressione *ENTER*.

Alterando a posição e o tamanho dos objetos ancorados em volumes

Use este procedimento para alterar a posição e o tamanho dos objetos ancorados nos volumes. Você pode alterar o sistema de coordenadas e a orientação de um objeto ancorado em um volume. Você também pode definir deslocamentos de tamanho e inserção e indicar se o objeto deve ser redimensionado quando o volume é redimensionado.

1 Clique duas vezes no objeto ancorado.

Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização em volume.

DICA Você também pode acessar comandos para alterar a posição do objeto ancorado no menu de contexto. Selecione o objeto ancorado, clique com o botão direito do mouse e clique em Volume Anchor. No submenu, escolha o comando desejado para manipular o objeto ancorado em relação à sua grade de volume de ancoragem.

3 Clique em Ancorar.

4 Altere a posição ou a orientação de objetos ancorados: **Se você quiser...**

	Então…
especificar um deslocamento do objeto para o volume	especificar valores de deslocamento para a posição X, Y ou *Z*.
ancorar o objeto no centro do volume	selecione Centralizar no nó.
fazer com que o objeto ancorado use o sistema de coordenadas da grade de volume	selecione Usar sistema de coordenadas de nó.
não ter o objeto ancorado use o sistema de coordenadas da grade de volume	desmarque Usar sistema de coordenadas do nó e especifique as normais X, Y ou *Z* para o objeto ancorado.
vire o objeto ao longo de X, Y ou *Z* eixos	selecione Flip X, Flip Y ou Flip Z.

5 Especifique como um objeto ancorado é redimensionado para caber nas bordas do volume:

Se você quiser…	**Então…**
redimensionar o objeto sempre que o volume for redimensionado	selecione Aplicar redimensionamento.
não redimensione o objeto toda vez que o volume é redimensionado	desmarque Aplicar redimensionamento.
especificar uma distância entre o objeto ancorado e o volume	insira um valor negativo apropriado para Deslocamento de tamanho.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
estender o objeto ancorado além das bordas do volume	insira um valor positivo apropriado para Deslocamento de Tamanho.

6 Clique em OK.

Ancorando objetos em um volume diferente

Use este procedimento para ancorar objetos em um volume diferente. Você pode anexar um objeto ancorado a outro volume na mesma grade de volume ou a outra grade de volume.

OBSERVAÇÃO Se quiser mover um objeto ancorado para um volume diferente na mesma grade de volume, você também pode arrastá-lo para lá.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Volume Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **VolumeAnchor** na linha de comando.

4 Insira **s** (Definir volume) e selecione o objeto ancorado.

5 Pressione *ENTER.*

6 Selecione o volume ao qual deseja ancorar o objeto.

O objeto é movido para o novo volume. Se o novo volume for diferente em tamanho do original, o objeto é redimensionado de acordo.

Copiando objetos para todos os volumes de layout

Use este procedimento para copiar objetos para todos os volumes de layout. Você pode selecionar um objeto AEC e, em vez de ancorá-lo manualmente a um volume, pode copiar o objeto e ancorar uma cópia em cada volume na grade de volume.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador

2 Navegue até Stock Tool Catalog ÿ Parametric Layout & Anchoring Ferramentas.

3 Selecione a ferramenta Volume Anchor e arraste-a para a área de trabalho.

NOTA Como alternativa, você pode inserir **VolumeAnchor** na linha de comando.

---

4 Para copiar o objeto ancorado para cada volume na grade de volume, insira **c** (Copiar para cada volume).

5 Selecione o objeto que deseja copiar e ancorar em cada volume na grade de volume.

6 Selecione a grade de volume.

Se um objeto já estiver ancorado em qualquer um dos volumes, você será solicitado a especificar se deseja ignorar os volumes que já possuem algo ancorado a eles. Insira **y** (Sim) para evitar objetos ancorados duplicados nesses volumes.

Liberando e Posicionando Objetos Ancorados

Você pode liberar e posicionar objetos ancorados. Libere um objeto ancorado de outro objeto para remover o relacionamento entre os objetos. Posicione um objeto ancorado para deslocá-lo do objeto ao qual está ancorado.

Liberando Objetos Ancorados

Use este procedimento para liberar objetos de âncoras e remover a relação de ancoragem. Qualquer objeto ancorado pode ser liberado, incluindo um corrimão ancorado em um objeto de escada ou uma janela ancorada em uma parede.

ÿ Clique com o botão direito do mouse no objeto ancorado e clique em <Type> Anchor ÿ Release.

Posicionando Objetos Ancorados

Use este procedimento para posicionar objetos ancorados. Você pode posicionar um objeto com âncoras para deslocá-lo do objeto ao qual está ancorado.

Machine Translated by Google

1 Clique com o botão direito do mouse no objeto ancorado e altere a posição do objeto ancorado: **Se**

você quiser…	**Então…**
especificar a posição *X*	clique em Definir posição X.
especificar a posição *Y*	clique em Definir posição Y.
especifique a posição *Z*	clique em Definir posição Z.
especificar a posição final	clique em Definir extremidade ancorada.
especificar a rotação	clique em Definir rotação.
inverta a posição *X*	clique em Virar X.
inverter a posição *Y*	clique em Inverter Y.
inverter a posição *Z*	clique em Virar Z.

2 Insira um valor de coordenada *XYZ* para a posição de deslocamento desejada.

Inserir uma coordenada para a distância de deslocamento é equivalente a definir todos os três deslocamentos de posição individuais.

Criando uma ferramenta de âncora

Use este procedimento para criar uma ferramenta âncora e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de âncora se estiver colocando várias âncoras de estilos específicos com propriedades adicionais que deseja que sejam as mesmas sempre que adicionar uma âncora de cada tipo.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de âncora:

ÿ Arraste uma cópia de uma ferramenta de outra paleta para a paleta atual e, em seguida, personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta existente na paleta atual e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta do Navegador de conteúdo para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .abra o conteúdo Browser e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Curvas e grades de layout 33

Três tipos de objetos de layout ajudam a posicionar objetos em relação uns aos outros: curvas de layout, grades de layout bidimensionais (2D) e volumes de layout tridimensionais (3D) (também chamados de grades de volume). Cada tipo de objeto de layout possui âncoras às quais você pode anexar objetos. Todos usam nós como pontos de ancoragem. Grades de layout e volumes de layout também fornecem células como pontos de ancoragem para âncoras de célula e âncoras de volume. Para obter mais informações, consulte Âncoras na página 2647.

Curvas e grades de layout

Três tipos de objetos de layout ajudam a posicionar objetos em relação uns aos outros: curvas de layout, grades de layout bidimensionais (2D) e volumes de layout tridimensionais (3D) (também chamados de grades de volume). Cada tipo de objeto de layout possui âncoras às quais você pode anexar objetos. Todos usam nós como pontos de ancoragem. Grades de layout e volumes de layout também fornecem células como pontos de ancoragem para âncoras de célula e âncoras de volume. Para obter mais informações, consulte Âncoras na página 2647.

Curva de layout

Definindo um objeto como uma curva de layout e colocando nós ao longo da curva, você pode posicionar os objetos com precisão ao longo de um caminho. As curvas de layout são úteis para posicionar lavatórios ao longo de uma parede ou caibros ao longo de um telhado.

Grade de layout

Uma grade de layout é um arranjo de espaços retangulares ou radiais, chamados *bays,* que são delineados com linhas paralelas ou radiais. Use uma grade de layout bidimensional (2D) para posicionar objetos em um padrão de grade. Ancorar objetos em grades de layout pode ajudá-lo a posicionar floreiras em uma grade de calçada ou detalhes de ladrilhos em uma grade de piso.

Machine Translated by Google

Volume do layout

Um volume de layout (também chamado de grade de volume) é um arranjo tridimensional (3D) de espaços retangulares. Use volumes de layout tridimensionais (3D) para posicionar objetos em uma grade de vários níveis. Alterar o tamanho de um volume de layout altera o espaçamento dos objetos anexados a essa grade e também pode alterar o tamanho e a altura dos objetos anexados a essa grade.

Usando curvas de layout

Use uma curva de layout para ancorar objetos ao longo de um caminho. Você pode definir os seguintes objetos como curvas de layout:

ÿ Paredes

ÿ Paredes cortina

ÿ Montagens de janelas

ÿ Espaços

ÿ Elementos de massa

ÿ Telhados

ÿ Linhas

ÿ Arcos

ÿ Círculos

ÿ Elipses

ÿ Polígonos

ÿ Polilinhas

ÿ Splines

As curvas de layout são mais adequadas para objetos com geometria linear, como polilinhas, paredes ou splines. Se você precisar de nós em um objeto bidimensional (2D), considere usar uma grade de layout.

Machine Translated by Google

Criando uma ferramenta de curva de layout

Use este procedimento para criar uma ferramenta de curva de layout e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de curva de layout se estiver posicionando várias curvas de layout de um estilo específico e todas tiverem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja adicionar a ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma curva de layout no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Em Nome, insira o nome que deseja exibir para a dica de ferramenta desta ferramenta. Esse nome também será exibido com a ferramenta se for publicado em um catálogo no Navegador de conteúdo.

5 Em Descrição, clique na caixa de texto e insira a descrição que deseja exibir para a dica de ferramenta dessa ferramenta. Essa descrição também será exibida com a ferramenta se ela for publicada em um catálogo no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Em Geral, clique na caixa de texto Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

8 Para Chave de camada, clique na caixa de texto, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Machine Translated by Google

9 Para Sobreposições de camada, clique na caixa de texto, selecione uma sobreposição de chave de camada e clique em OK.

10 Em Dimensões, especifique um tipo de Layout.

11 Especifique o número de nós ou insira um valor de espaçamento.

12 Clique em OK.

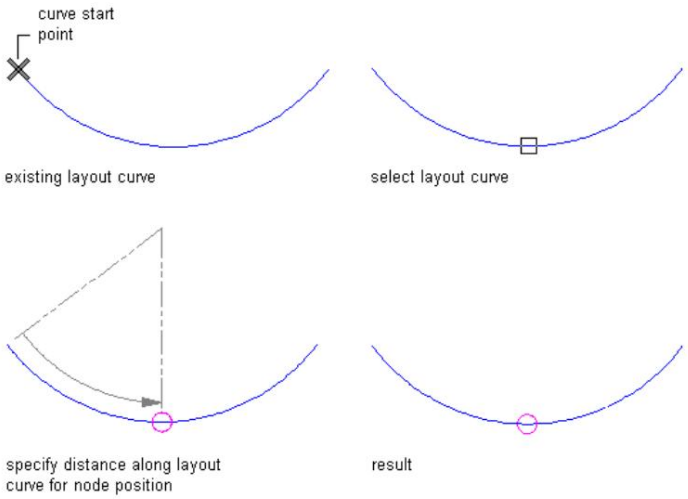
Adicionando curvas de layout

Use este procedimento para definir um objeto como uma curva de layout. O espaçamento entre os nós âncora determina o espaçamento entre os objetos anexados à curva de layout, mesmo que você altere a geometria da curva de layout.

As seguintes opções de espaçamento estão disponíveis:

ÿ **Manual:** você especifica a posição de cada nó ao longo da curva de layout.

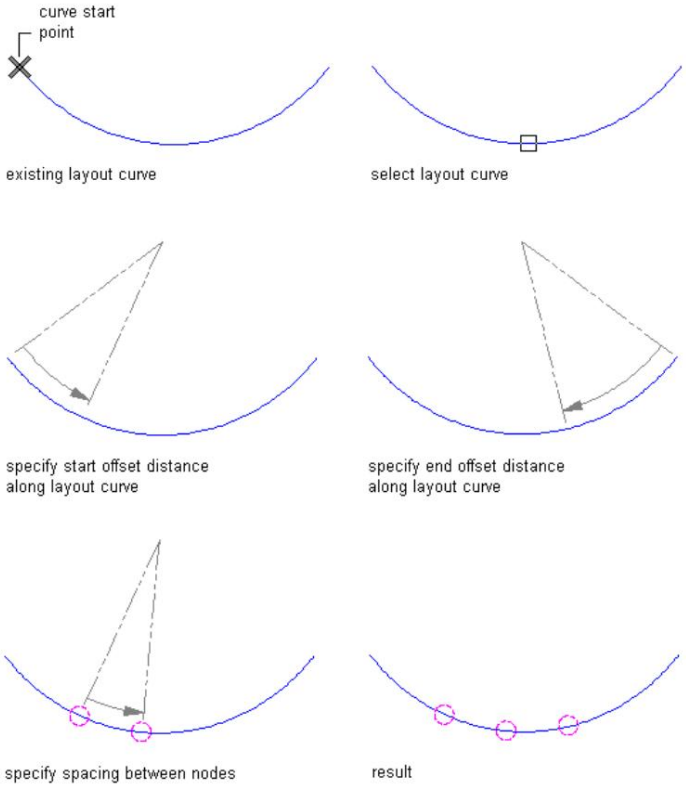
Colocar manualmente um nó em uma curva de layout



ÿ **Repetir:** você especifica o espaçamento equidistante entre os nós ao longo da curva de layout. O número de nós âncora é determinado pelo comprimento da curva de layout. À medida que o comprimento da curva muda, os nós são adicionados ou subtraídos de acordo. O espaçamento dos nós permanece fixo.

Machine Translated by Google

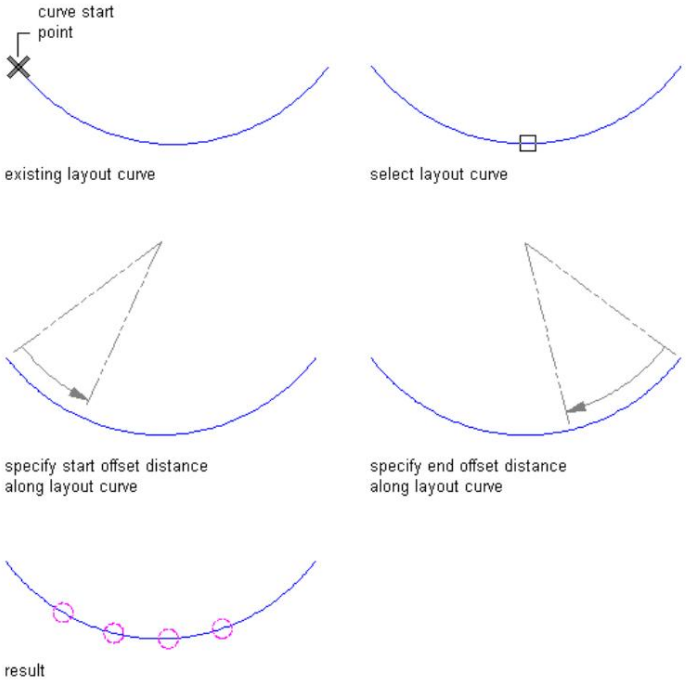
Colocando nós em espaçamento repetido em uma curva de layout



ÿ **Espaçar uniformemente:** você especifica o número de nós ao longo da curva. O espaço entre os nós é determinado pelo comprimento da curva de layout. À medida que o comprimento da curva muda, o espaçamento entre os nós é alongado ou encurtado de acordo. O número de nós permanece fixo.

Machine Translated by Google

Colocar nós em espaçamento uniforme em uma curva de layout



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de curva de layout que você deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

Se não houver ferramentas de curva de layout disponíveis nas paletas de ferramentas na área de trabalho, você pode usar o Navegador de conteúdo para acessar o catálogo de ferramentas de estoque, que contém uma ferramenta de curva de layout em Layout paramétrico e ferramentas de ancoragem. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Selecione o objeto para definir como uma curva de layout.

Machine Translated by Google

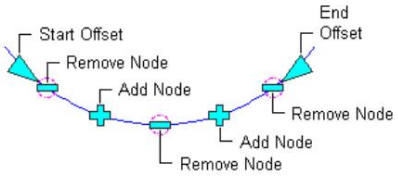
3 Posicione os nós ao longo da curva de layout:

Se desejar…	Então…
Coloque os nós nos locais que você especificar	pressione *ENTER*. Insira o número de nós e especifique os locais dos nós selecionando-os ou inserindo as distâncias do ponto inicial da curva.
Repetir nós em intervalos fixos ao longo da curva	digite **r** (Repetir). Especifique os deslocamentos inicial e final do primeiro e último nós e especifique o espaçamento entre os nós.
Espace um número fixo de nós ao longo da curva	digite **s** (espaço uniformemente). Especifique os deslocamentos inicial e final do primeiro e últimos nós e especifique o número de nós.

Adicionando nós às curvas de layout

Use este procedimento para adicionar nós às curvas de layout.

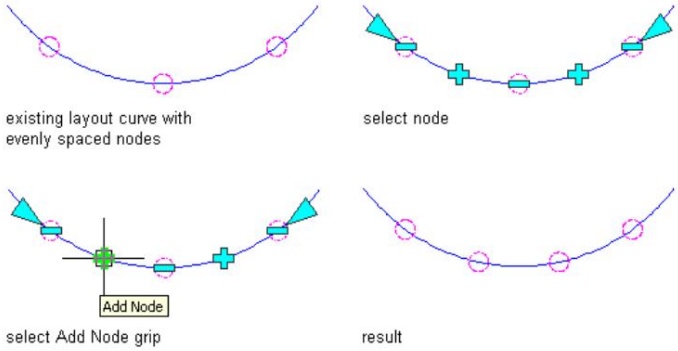
Curva de layout com alças de nó uniformemente espaçadas



Você pode adicionar nós apenas às curvas de layout que têm nós espaçados manualmente ou uniformemente. As curvas de layout com nós em espaçamento repetido fixo não podem ser alteradas sem alterar o comprimento da curva ou o espaçamento do primeiro nó. Para obter mais informações, consulte Alterar o modo de espaçamento das curvas de layout na página 2688.

Machine Translated by Google

Adicionando um nó a uma curva de layout usando alças



1 Selecione a curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique em uma alça Adicionar nó.

Como alternativa, você pode clicar na guia Layout Curve ÿ Modify painel ÿ Adicionar nó .

ÿ Se você adicionou um nó a uma curva de layout com nós espaçados manualmente, o novo nó é inserido na posição especificada. A posição dos outros nós permanece inalterada.

ÿ Se você adicionou um nó a uma curva de layout com nós uniformemente espaçados, o novo nó é adicionado e todos os nós são recalculados, para que sejam espaçados uniformemente novamente.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

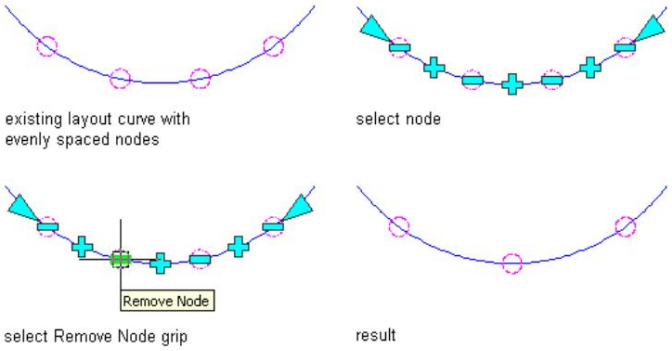
Removendo nós de curvas de layout

Use este procedimento para remover nós de curvas de layout.

Você pode remover os nós apenas das curvas de layout que têm nós espaçados manualmente ou uniformemente. As curvas de layout com nós em espaçamento repetido fixo não podem ser alteradas sem alterar o comprimento da curva ou o espaçamento do primeiro nó.

Machine Translated by Google

Removendo um nó de uma curva de layout usando alças



1 Selecione a curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique em uma alça Remover nó.

Como alternativa, você pode clicar na guia Layout Curve ÿ Modify painel ÿ Remover nó .

ÿ Se você removeu um nó de uma curva de layout com nós manuais, o nó é removido da posição especificada. A posição dos outros nós permanece inalterada.

ÿ Se você removeu um nó de uma curva de layout com nós uniformemente espaçados, o nó é removido da posição especificada e os nós restantes são recalculados, para que sejam espaçados uniformemente novamente.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

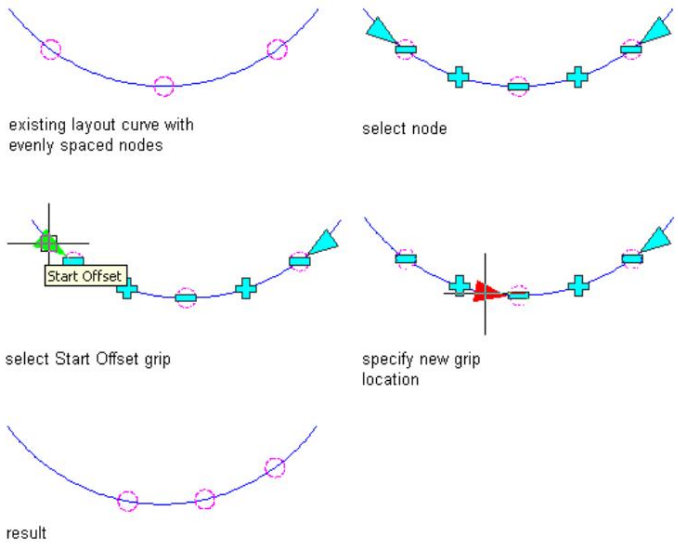
Alterando os deslocamentos das curvas de layout

Use este procedimento para alterar os deslocamentos inicial e final das curvas de layout.

Você pode alterar os deslocamentos para curvas de layout uniformemente espaçadas e repetidas. Ao reposicionar as alças de deslocamento, você pode mover o deslocamento inicial ou final para qualquer posição na curva de layout. Você não pode estender um deslocamento além dos limites da curva.

Machine Translated by Google

Alterar a localização do nó de deslocamento inicial de uma curva de layout usando alças



1 Selecione uma curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique em uma alça de deslocamento.

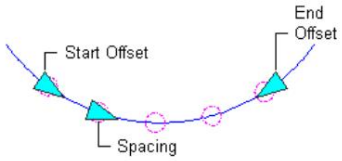
3 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterar o espaçamento do nó de uma curva de layout

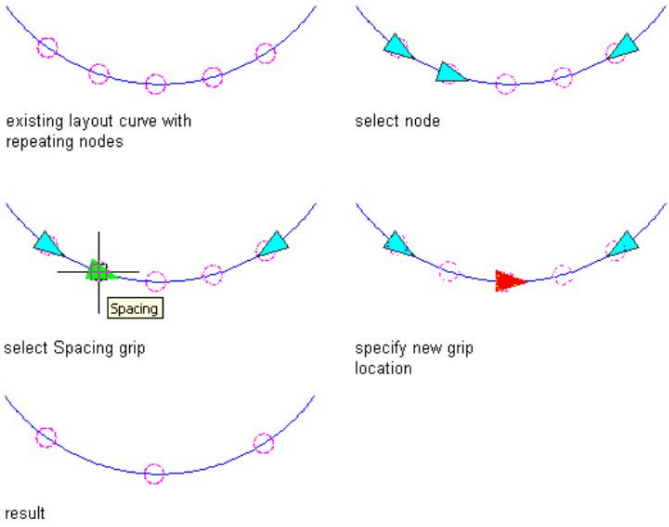
Use este procedimento para alterar o espaçamento entre os nós em uma curva de layout com espaçamento repetido fixo.

Curva de layout com alças de nó uniformemente espaçadas



Machine Translated by Google

Alterando o espaçamento do nó de uma curva de layout usando alças



1 Selecione uma curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique na alça Espaçamento.

A alça de espaçamento é anexada ao primeiro nó da curva de layout.

3 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER*.

Se você mover a alça para a esquerda para diminuir o espaço entre os nós, o número de nós aumentará. Se você mover a alça para a direita para aumentar o espaço entre os nós, o número de nós diminui.

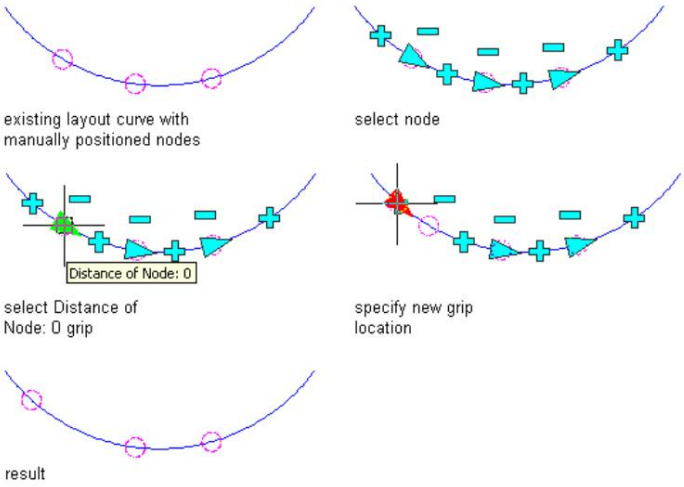
4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando as posições dos nós em uma curva de layout

Use este procedimento para alterar as posições dos nós em uma curva de layout com posicionamento manual do nó.

Machine Translated by Google

Alterar a posição de um nó em uma curva de layout usando alças



1 Selecione uma curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique em uma alça Distância do nó.

3 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando o modo de espaçamento das curvas de layout

Use este procedimento para alterar como os modos são posicionados ao longo de uma curva de layout. Para obter mais informações, consulte Adicionar curvas de layout na página 2680.

Por exemplo, você pode alterar o modo para que uma curva com nós espaçados manualmente se torne uma curva com nós espaçados uniformemente. Se quiser adicionar nós a uma curva de layout com um número fixo de nós, você deve primeiro converter a curva de layout para espaçamento manual ou modo espaçado uniformemente.

Você também pode alterar o modo de layout na paleta Propriedades.

1 Selecione a curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique na guia Layout Curve ÿ painel Modify ÿ Layout Mode .

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse e clicar em Modo de layout.

3 Selecione o modo desejado e pressione *ENTER*.

ÿ Se você estiver alterando uma curva de layout com nós espaçados manualmente para uma curva com nós em espaçamento repetido fixo, você

Machine Translated by Google

solicitou os deslocamentos inicial e final e a distância entre os nós. Se houver poucos nós na curva para preenchê-la, novos nós serão criados na distância especificada.

ÿ Se você estiver alterando uma curva de layout com nós espaçados manualmente para uma curva com nós uniformemente espaçados, será solicitado os deslocamentos inicial e final para a curva. Os nós existentes são distribuídos uniformemente na curva.

ÿ Se você estiver alterando uma curva com nós colocados em um ponto fixo valor de espaçamento repetido para uma curva com nós espaçados manualmente, não há alteração visível. No entanto, os nós foram convertidos em nós manuais, para que agora você possa adicionar e remover nós da curva.

ÿ Se você estiver alterando uma curva com nós colocados em um ponto fixo valor de espaçamento repetido para uma curva com nós uniformemente espaçados, você será solicitado a fornecer os deslocamentos inicial e final. Os nós existentes são então recalculados e distribuídos uniformemente. Agora você pode adicionar nós e remover nós da curva.

ÿ Se você estiver alterando uma curva com nós uniformemente espaçados para um curva com nós espaçados manualmente, não há alteração visível. No entanto, se você alterar a curva, os nós permanecerão fixos e não serão mais redistribuídos uniformemente.

ÿ Se você estiver alterando uma curva com nós uniformemente espaçados para uma curva com nós posicionados em espaçamento repetido fixo, será solicitado os deslocamentos inicial e final e a distância entre os nós. Se houver poucos nós na curva para preenchê-la, novos nós serão criados na distância especificada.

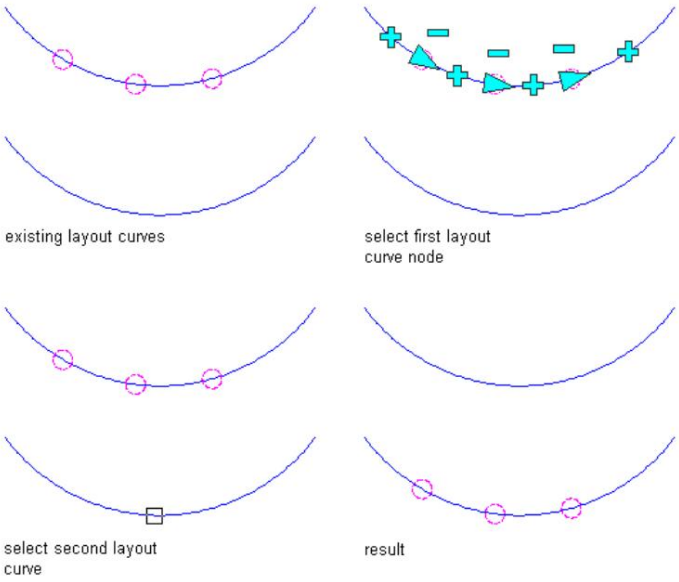
Alternando Curvas de Layout

Use este procedimento para mover uma curva de layout de um objeto para outro.
O modo de layout é mantido nesta ação. Se a curva de layout foi inserida originalmente com nós espaçados uniformemente, os nós permanecem espaçados uniformemente no novo objeto.

Se você alternar a curva para um objeto que já contém uma curva de layout, as duas curvas não serão mescladas. Eles ainda são objetos separados e podem ser editados separadamente.

Machine Translated by Google

Alternando nós de uma curva de layout para outra



1 Selecione a curva de layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Clique na guia Layout Curve ÿ painel Modify ÿ Switch Curve .

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse e clicar em Alternar curva.

3 Selecione o objeto ao qual anexar a curva de layout.

A curva de layout é movida para o novo objeto.

Alterando as propriedades de exibição das curvas de layout

Use este procedimento para alterar as propriedades de exibição dos nós em uma curva de layout. As propriedades de exibição que você pode alterar incluem o seguinte:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Machine Translated by Google

ÿ Tamanho do nó

1 Selecione a curva de layout que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando o raio do nó para uma curva de layout

Use este procedimento para alterar o raio do nó para uma curva de layout editando suas propriedades de exibição.

1 Clique duas vezes na curva de layout que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as curvas de layout no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Clique no valor para Raio do nó e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar na e especifique 2 pontos no área de desenho para definir o novo raio.)

Você também pode acessar e modificar a propriedade do raio do nó através do menu de contexto da curva de layout, conforme a seguir:

1 Selecione a curva de layout, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e altere o raio conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma curva de layout

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma curva de layout. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma curva de layout.

1 Selecione a curva de layout à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo, insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Usando grades de layout

Use uma grade de layout para organizar objetos em um padrão de grade 2D. Você pode criar uma grade de layout radial ou retangular. Você pode ancorar objetos na interseção das linhas da grade (âncoras de nó) ou no centro das baías da grade (âncoras de célula).
Para obter mais informações sobre âncoras, consulte Trabalhando com âncoras de nó na página 2661 e Trabalhando com âncoras de célula na página 2665.

OBSERVAÇÃO Por padrão, os marcadores para âncoras de nó e âncoras de célula não são exibidos quando você insere uma grade. Para exibi-los, ative esses componentes na Exibição da Entidade. Para obter informações sobre como ativar os componentes de exibição, consulte Alterando as propriedades de exibição das curvas de layout na página 2690.

Alterar o tamanho de uma grade altera o espaçamento dos objetos ancorados nessa grade e também pode alterar o tamanho dos objetos ancorados nessa grade. Você pode usar um perfil de recorte para definir um limite em torno de uma grade de layout ou para fazer um furo em uma grade de layout. A grade de layout não é exibida fora de um limite ou dentro de um furo. Use polilinhas fechadas para definir o limite ou furo. Por exemplo, você pode usar um perfil de recorte para cortar um orifício em uma grade de teto refletido.

Criando uma ferramenta de grade de layout

Use este procedimento para criar uma ferramenta de grade de layout 2D e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de grade de layout se estiver colocando várias grades de layout de um estilo específico e todas tiverem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja adicionar a ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma grade de layout no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Reabra a paleta de ferramentas onde você

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Em Nome, insira o nome que deseja exibir para a dica de ferramenta desta ferramenta. Esse nome também será exibido com a ferramenta se for publicado em um catálogo no Navegador de conteúdo.

5 Em Descrição, clique na caixa de texto e insira a descrição que deseja exibir para a dica de ferramenta dessa ferramenta. Essa descrição também será exibida com a ferramenta se ela for publicada em um catálogo no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Em Geral, clique na caixa de texto Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

8 Para Chave de camada, clique na caixa de texto, selecione uma chave de camada e clique em OK.

9 Para Sobreposições de camada, clique na caixa de texto, selecione uma sobreposição de chave de camada e clique em OK.

10 Expandir Dimensões.

11 Clique em Sim para especificar a dimensão da grade na tela de desenho enquanto a cria.

12 Clique em Não para especificar valores numéricos para Largura, Profundidade e Altura da grade.

13 Expanda X Axis e especifique um tipo de layout, um tamanho de bay e um e Deslocamentos finais.

14 Expanda o eixo Y e especifique um tipo de layout, um tamanho de baía e um e Deslocamentos finais.

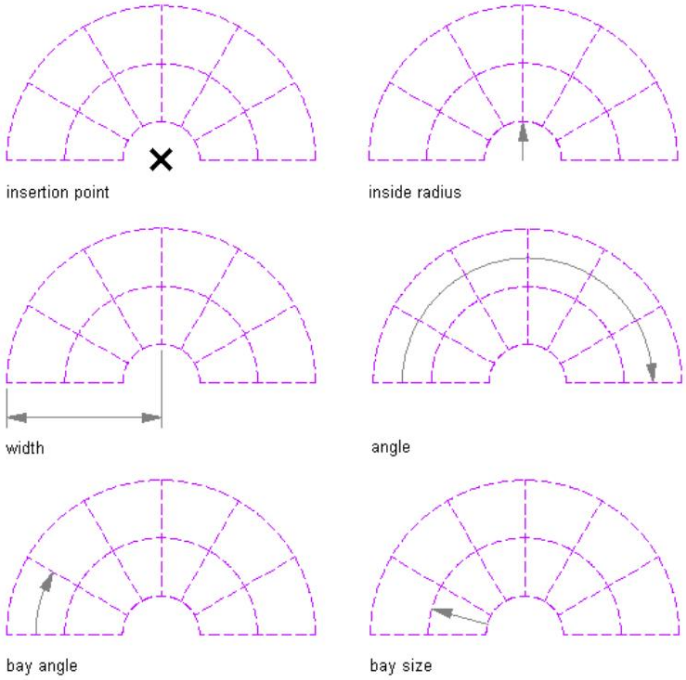
15 Clique em OK.

Adicionando grades de layout radial

Use este procedimento para criar uma grade de layout radial 2D.

Machine Translated by Google

Parâmetros de grade de layout radial



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta 2D de grade de layout que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

Se não houver ferramentas 2D de grade de layout disponíveis nas paletas de ferramentas na área de trabalho, você pode usar o Navegador de conteúdo para acessar o catálogo de ferramentas de estoque, que contém uma ferramenta 2D de grade de layout em Layout paramétrico e Ferramentas de ancoragem. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Para Forma, selecione Radial.

4 Especifique o objeto de limite anexado à grade, se necessário.

Machine Translated by Google

5 Expanda Dimensões e selecione Sim para especificar as dimensões na tela de desenho ou Não para especificar as dimensões na paleta Propriedades.

6 Na paleta Propriedades, insira a largura e o angular dimensão da grade.

7 Expanda o eixo X.

8 Para Tipo de layout, selecione Espaçar uniformemente e insira um valor para Número de compartimentos ou selecione Repetir e insira um valor para Tamanho do compartimento.

9 Insira um valor para Raio interno.

10 Insira um valor para Deslocamento final.

11 Expanda o eixo Y.

12 Para Tipo de layout, selecione Espaçar uniformemente e insira um valor para Número de compartimentos, ou selecione Repetir e insira valores para Ângulo do compartimento, Deslocamento do ângulo inicial e Deslocamento do ângulo final.

13 Especifique um ponto de inserção no desenho para o centro da grade de layout radial.

14 Especifique a rotação da grade radial sobre o ponto de inserção.

Mudando Grades de Layout Radial

Use este procedimento para alterar o ângulo ou tamanho de uma grade de layout radial. Você também pode alterar o número e o tamanho dos compartimentos da grade.

Se você usar alças para esticar uma grade de layout radial, o comportamento da grade de layout radial dependerá do tipo de espaçamento de cada eixo. O tamanho geral da grade “salta” em direções que são especificadas para usar um determinado tamanho de compartimento com espaçamento repetido porque o tamanho exato do compartimento é mantido. O tamanho geral muda nas direções especificadas para espaçamento uniforme ou espaçamento manual.

1 Clique duas vezes em uma ou mais grades de layout 2D.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico, expanda Geral.

3 Expanda Dimensões e insira novos valores para largura e ângulo.

4 Expanda o Eixo X e, dependendo do tipo de layout, insira o novo valores para Número de compartimentos, Tamanho do compartimento, Raio interno e Deslocamento final.

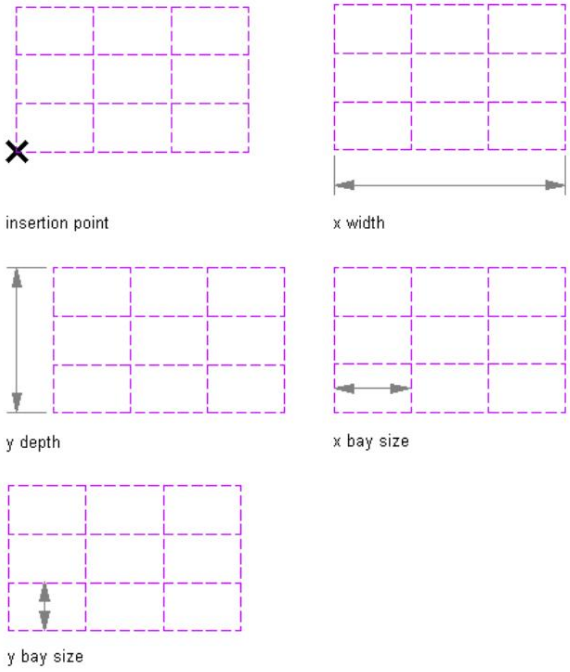
5 Expanda o Eixo Y e, dependendo do tipo de layout, insira o novo valores para Número de compartimentos, Ângulo do compartimento, Deslocamento do ângulo inicial e Deslocamento do ângulo final.

Machine Translated by Google

Adicionando grades de layout retangular

Use este procedimento para adicionar grades de layout retangulares.

Parâmetros de grade de layout retangular



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta 2D de grade de layout que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

Se não houver ferramentas 2D de grade de layout disponíveis nas paletas de ferramentas na área de trabalho, você pode usar o Navegador de conteúdo para acessar o catálogo de ferramentas de estoque, que contém uma ferramenta 2D de grade de layout em Layout paramétrico e Ferramentas de ancoragem. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Para Forma, selecione Retangular.

Machine Translated by Google

4 Especifique o objeto de limite anexado à grade, se necessário.

5 Expanda Dimensões e selecione Sim para especificar as dimensões na tela de desenho ou Não para especificar as dimensões na paleta Propriedades.

6 Insira valores para as propriedades X-Width e Y-Depth.

7 Expanda o eixo X.

8 Para Tipo de layout, selecione Espaçar uniformemente e insira valores para Número de compartimentos e Deslocamento inicial e final, ou selecione Repetir e insira valores para Tamanho do compartimento e Deslocamento inicial e final.

9 Expanda o eixo Y.

10 Para Tipo de layout, selecione Espaçar uniformemente e insira valores para Número de compartimentos e Deslocamento inicial e final, ou selecione Repetir e insira valores para Tamanho do compartimento e Deslocamento inicial e final.

11 Especifique um ponto de inserção no desenho para o canto inferior esquerdo da grade de layout retangular.

12 Especifique a rotação da grade retangular sobre a inserção apontar.

Mudando Grades de Layout Retangular

Use este procedimento para alterar o ângulo ou tamanho de uma grade de layout retangular. Você também pode alterar o número e o tamanho dos compartimentos da grade.

Se você usar alças para esticar uma grade de layout retangular, o comportamento da grade de layout retangular dependerá do tipo de espaçamento de cada eixo. O tamanho geral da grade “salta” em direções que são especificadas para usar um tamanho de compartimento específico com espaçamento repetido porque o tamanho exato do compartimento é mantido. O tamanho geral muda nas direções especificadas para espaçamento uniforme ou espaçamento manual.

1 Clique duas vezes em uma ou mais grades de layout 2D.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Insira um novo valor de largura X e profundidade Y.

4 Selecione a opção de espaçamento repetido e insira um valor ou insira um novo Valor do tamanho do compartimento X e Y.

Machine Translated by Google

Criando uma grade de layout com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma grade de layout com as configurações que você especificar. As grades de layout podem ser retangulares ou radiais.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de layout que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

Se não houver ferramentas 2D de grade de layout disponíveis nas paletas de ferramentas na área de trabalho, você pode usar o Navegador de conteúdo para acessar o catálogo de ferramentas de estoque, que contém uma ferramenta 2D de grade de layout em Layout paramétrico e Ferramentas de ancoragem. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da grade e clique em OK.

4 Para Forma, selecione Retangular ou Radial.

5 Especifique o objeto de limite anexado à grade, se necessário.

6 Expanda Dimensões e, para Especificar na tela, selecione Não.

7 Se você selecionou uma forma de grade retangular, especifique as dimensões. ÿ Para X - Largura, insira um valor para definir a largura da grade.

ÿ Para Y - Depth, insira um valor para definir a profundidade da grade.

8 Em Eixo X, especifique o layout:

Se você quiser…	Então…
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho da baía.

ÿ Para Deslocamento inicial, insira a distância de deslocamento a partir do ponto inicial da grade.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.

ÿ Para Deslocamento final, insira a distância de deslocamento do ponto final de a grade.

9 Em Eixo Y, especifique o layout: **Se você**

deseja…	**Então…**
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
coloque a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção Y	selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho da baía.

ÿ Para Deslocamento inicial, insira um valor para a distância de deslocamento do ponto inicial da grade.

OBSERVAÇÃO Deslocamentos podem ser usados para reduzir o tamanho efetivo da grade.

ÿ Para Deslocamento final, insira a distância de deslocamento do ponto final de a grade.

10 Se você selecionou uma forma de grade radial, especifique as dimensões.

ÿ Para X - Largura, insira um valor para definir a largura da grade.

ÿ Para A - Ângulo, insira um valor para definir o ângulo da grade.

11 Em Eixo X, especifique o layout:

Se você quiser…	**Então…**
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho da baía.

ÿ Para Raio interno, insira um valor para o raio interno da grade.

Machine Translated by Google

ÿ Para Deslocamento final, insira um valor para a distância de deslocamento do ponto final da grade. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.

12 Em Eixo Y, especifique o layout:

Se você quiser…	**Então…**
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
coloque a grade com um ângulo de baía fixo ao longo da direção Y	selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Ângulo da baía.

ÿ Para Deslocamento do ângulo inicial, insira um valor para o ângulo de deslocamento do ângulo inicial da grade.

OBSERVAÇÃO Deslocamentos podem ser usados para reduzir o tamanho efetivo da grade.

ÿ Para Deslocamento do ângulo final, insira um valor para o ângulo de deslocamento do ângulo final da grade.

13 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da grade.

14 Especifique o ângulo de rotação da grade e pressione *ENTER.*

Criando uma grade de layout personalizada a partir do trabalho de linha

Use este procedimento para converter linhas de trabalho personalizadas em uma grade de layout que tenha as propriedades da ferramenta de grade de layout selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a grade de layout.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de layout que deseja usar.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de grade de layout e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

3 Selecione o trabalho de linha para converter e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

4 Quando solicitado a apagar o traçado original, pressione *ENTER* para manter o traçado ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

5 Edite as propriedades da grade de layout na paleta Propriedades, se necessário.

Adicionando linhas a grades de layout

Use este procedimento para adicionar linhas de grade a uma grade. Você pode adicionar linhas de grade separadamente no plano *X* e no plano *Y.* Se você estiver adicionando linhas a uma grade personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha, desenhe a nova linha ou linhas na posição desejada antes de iniciar o procedimento.

OBSERVAÇÃO Para grades não personalizadas, você pode adicionar linhas somente se a grade foi inserida com linhas espaçadas manualmente ou linhas espaçadas uniformemente. As grades de layout com linhas colocadas em um valor fixo de espaçamento repetido não podem ser alteradas manualmente. Para obter informações sobre modos de grade, consulte Alterando o modo de espaçamento de grades de layout na página 2704.

1 Selecione a grade de layout **2**

Selecione uma opção de adição:

Se você deseja adicionar uma linha de grade a …	**Então…**
o plano *X* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ÿ Eixo X painel ÿ Adicionar Linha de Grade , então prossiga para a próxima etapa.
o plano *Y* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ÿ Y Axis painel ÿ Adicionar Linha de Grade , então prossiga para a próxima etapa.
uma grade personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha	clique na guia Layout Grid 2D ÿ Custom Painel Grade ÿ Adicionar linhas de grade . Em seguida, selecione o trabalho de linha a ser anunciado dedo e pressione ENTER. Pressione ENTER novamente para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

3 Especifique a distância da nova linha de grade desde o início da grade. ÿ Se você adicionou uma linha a uma grade de layout com linhas espaçadas manualmente, a nova linha é inserida na posição especificada. O

Machine Translated by Google

posição das outras linhas permanece inalterada. O tamanho da grade muda de acordo.

ÿ Se você adicionou uma linha a uma grade de layout com linhas uniformemente espaçadas, a nova linha é inserida e todas as linhas são recalculadas, para que sejam distribuídas uniformemente novamente. O tamanho da grade permanece inalterado.

Removendo linhas de grade de grades de layout

Use este procedimento para remover linhas de grade individuais de uma grade. Você pode remover linhas de grade separadamente do plano *X* e do plano *Y*.

OBSERVAÇÃO Você pode remover linhas apenas de grades que foram inseridas com linhas espaçadas manualmente ou linhas espaçadas uniformemente. As grades de layout com linhas colocadas em um valor fixo de espaçamento repetido não podem ser alteradas. Para obter informações sobre modos de grade, consulte Alterando o modo de espaçamento de grades de layout na página 2704.

1 Selecione a grade de layout e: **Se**

desejar remover uma grade Então… linha de…	
o plano *X* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ý Eixo X painel ý Remover linha de grade Em . seguida, prossiga para a próxima etapa.
o plano *Y* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ý Y Axis painel ý Remover linha de grade Em . seguida, prossiga para a próxima etapa.
uma grade personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha	clique na guia Layout Grid 2D ý Custom Painel de grade ý Remover linhas de grade . Em seguida, selecione o trabalho de linha a ser removido e pressione ENTER. O trabalho de linha permanece visível na desenho, mas não faz mais parte da grade. Você pode selecioná-lo e excluí-lo se desejado.

Machine Translated by Google

2 Clique na linha de grade a ser removida da grade. ÿ Se você

removeu uma linha de uma grade de layout com linhas espaçadas manualmente, a linha especificada é removida da grade. A posição das outras linhas permanece inalterada.

ÿ Se você removeu uma linha de uma grade de layout com linhas espaçadas, a linha especificada é removida da grade. Todas as linhas restantes são recalculadas, para que sejam distribuídas uniformemente novamente.

Alterando o modo de espaçamento das grades de layout

Use este procedimento para alterar o modo de espaçamento de um raio ou grade de layout retangular. As grades de layout podem ter três modos de espaçamento diferentes. Esses modos são definidos separadamente para os planos *X* e *Y :*

ÿ **Manual:** você especifica a posição de cada linha na grade de layout.

ÿ **Repetir:** você especifica o espaçamento equidistante entre as linhas na grade de layout. O número de linhas é determinado pelo tamanho da grade de layout. À medida que o tamanho da grade muda, as linhas são adicionadas ou subtraídas de acordo. A distância entre as linhas permanece fixa.

ÿ **Espaçar uniformemente:** você especifica o número de linhas na grade. O espaço entre as linhas é determinado pelo tamanho da grade de layout. À medida que o tamanho da grade muda, o espaçamento entre as linhas é alongado ou encurtado de acordo. O número de linhas permanece fixo.

Por padrão, as grades de layout são inseridas com linhas espaçadas uniformemente.

1 Selecione a grade de layout e: **Se**

você deseja alterar…	**Então…**
o modo de espaçamento do plano *X* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ÿ Eixo X painel ÿ Modo de layout .
o modo de espaçamento do plano *Y* da grade	clique na guia Layout Grid 2D ÿ Y Axis painel ÿ Modo de layout .

Machine Translated by Google

2 Selecione o modo desejado e pressione *ENTER*.

ÿ Se você estiver alterando uma grade de layout com linhas espaçadas manualmente para uma grade com linhas colocadas em um valor fixo de espaçamento repetido, será solicitado os deslocamentos inicial e final e a distância entre as linhas. Se houver poucas linhas na grade para preenchê-la de acordo com suas especificações, novas linhas serão criadas.

ÿ Se você estiver alterando uma grade de layout com linhas espaçadas manualmente para uma grade com linhas igualmente espaçadas, será solicitado os deslocamentos inicial e final para a grade. As linhas existentes são distribuídas uniformemente na grade.

ÿ Se você estiver alterando uma grade de layout com linhas colocadas em um valor de espaçamento repetido fixo para uma grade com linhas espaçadas manualmente, não há alteração visível, mas as linhas foram convertidas em linhas manuais, para que agora você possa adicionar linhas e remover linhas da grade.

ÿ Se você estiver alterando uma grade de layout com linhas posicionadas em um valor de espaçamento repetido fixo para uma grade com linhas espaçadas uniformemente, será solicitado os deslocamentos inicial e final. As linhas existentes são então recalculadas e distribuídas uniformemente. Agora você pode adicionar linhas e remover linhas da grade.

ÿ Se você estiver alterando uma grade com linhas espaçadas uniformemente para uma grade com linhas espaçadas manualmente, não haverá alteração visível.
No entanto, se você alterar a grade, as linhas permanecerão fixas e não serão mais distribuídas uniformemente.

ÿ Se você estiver alterando uma grade com linhas uniformemente espaçadas para uma grade com linhas posicionadas em um valor de espaçamento repetido fixo, será solicitado os deslocamentos inicial e final e a distância entre as linhas. Se houver poucas linhas na grade para preenchê-la de acordo com suas especificações, novas linhas serão criadas.

Alterando as propriedades de exibição das grades de layout

Use este procedimento para alterar qualquer uma das seguintes propriedades de exibição dos nós em uma grade de layout:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

Machine Translated by Google

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

ÿ Tamanho do nó

1 Selecione a grade de layout que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando o raio do nó para uma grade de layout

Use este procedimento para alterar o raio do nó para uma grade de layout editando suas propriedades de exibição.

1 Clique duas vezes na grade de layout que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as grades de layout no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

Machine Translated by Google

6 Clique no valor para Raio do nó e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar e especifique 2 pontos no na área de desenho para definir o novo raio.)

Você também pode acessar e modificar a propriedade do raio do nó através do menu de contexto da grade de layout, conforme a seguir:

1 Selecione a grade de layout, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e altere o raio conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Criando e removendo limites para grades de layout

Use este procedimento para criar um limite em torno de uma grade de layout 2D. As áreas da grade fora do limite não são mostradas. No entanto, os objetos ancorados na grade fora do limite ainda são exibidos. Os limites são úteis quando você precisa criar uma grade em uma área de forma irregular.

Você também pode remover um limite para exibir novamente a grade inteira.

1 Desenhe uma polilinha fechada para definir o limite da grade.

2 Selecione uma grade de layout e clique na guia Layout Grid 2D ÿ Clipping painel ÿ Definir limite .

3 Selecione a grade de layout e pressione *ENTER.*

4 Selecione a polilinha fechada para o limite da grade de layout e pressione *ENTER.*

5 Para remover um limite de grade, apague a polilinha que define o limite.

Machine Translated by Google

Criando buracos em grades de layout

Use este procedimento para criar um furo em uma grade de layout. A área da grade dentro do furo não é exibida.

1. Desenhe uma polilinha fechada para definir o furo.
2. Selecione uma grade de layout e clique na guia Layout Grid 2D ÿ Clipping painel ÿ Adicionar furo .
3. Selecione a grade de layout e pressione *ENTER*.
4. Selecione a polilinha fechada para o furo e pressione *ENTER*.

Um buraco é cortado na grade de layout.

Removendo buracos de grades de layout

Use este procedimento para remover furos que você criou nas grades de layout.

1. Selecione uma grade de layout e clique na guia Layout Grid 2D ÿ Clipping painel ÿ Remover furo .
2. Selecione uma grade de layout e pressione *ENTER*.
3. Selecione a polilinha fechada do furo.

Alterando o local das grades de layout

Use este procedimento para alterar a localização das grades de layout. Você pode realocar uma grade de layout alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A grade de layout também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior da grade de layout forem paralelas ao plano *XY* , sua normal será paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação da grade de layout alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a grade de layout em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre WCS e UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na ajuda do AutoCAD.

1. Clique duas vezes na grade de layout que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.
3. Selecione Informações adicionais.

Machine Translated by Google

4 Na caixa de diálogo Localização, especifique a localização da grade de layout:

Se você quiser…	**Então…**
realocar a grade de layout	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a grade de layout no plano *XY*	faça a normal da curva de layout paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a grade de layout no plano *YZ*	faça o normal da grade de layout paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e COM.
localize a grade de layout no plano *XZ*	torne a normal da grade de layout paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e COM.
alterar a rotação da grade de layout	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de layout

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de layout. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma grade de layout.

1 Clique duas vezes na grade de layout à qual deseja anexar as informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo, insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

8 Clique em OK.

Usando volumes de layout

Use um volume de layout para organizar objetos em uma grade 3D. Alterar o tamanho de um volume de layout altera o espaçamento dos objetos anexados a esse volume e também pode alterar o tamanho e a altura dos objetos anexados a esse volume.

Criando uma ferramenta de volume de layout

Use este procedimento para criar uma ferramenta de volume de layout e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de volume de layout se estiver colocando vários volumes de layout de um estilo específico e todos tiverem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja adicionar a ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de um volume de layout no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta do Conteúdo Navegador	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Em Nome, insira o nome que deseja exibir para a dica de ferramenta desta ferramenta. Esse nome também será exibido com a ferramenta se for publicado em um catálogo no Navegador de conteúdo.

5 Em Descrição, clique na caixa de texto e insira a descrição que deseja exibir para a dica de ferramenta dessa ferramenta. Essa descrição também será exibida com a ferramenta se ela for publicada em um catálogo no Navegador de conteúdo.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Em Geral, clique na caixa de texto Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

8 Para Chave de camada, clique na caixa de texto, selecione uma chave de camada e clique em OK.

9 Para sobreposições de camada, clique na caixa de texto, selecione uma sobreposição de chave de camada, e clique em OK.

10 Expandir Dimensões.

11 Para Especifique na tela:

Se você deseja…	Então…
especifique a dimensão da grade na tela de desenho ao criá-la	clique em Sim.
especificar valores numéricos no Paleta de propriedades	clique em Não e insira valores para Largura, Profundidade e Altura.

Machine Translated by Google

12 Expanda o eixo X.

13 Selecione Espaço uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.

14 Selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho da baía.

15 Insira um valor para Deslocamento inicial.

16 Insira um valor para Deslocamento final.

17 Expanda o eixo Y.

18 Selecione Espaço uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.

19 Selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Ângulo da baía.

20 Insira um valor para Deslocamento inicial.

21 Insira um valor para Deslocamento final.

22 Expanda o eixo Z.

23 Selecione Espaçar uniformemente ou Repetir para o tipo de layout.

24 Insira um valor para Deslocamento inicial.

25 Insira um valor para Deslocamento final.

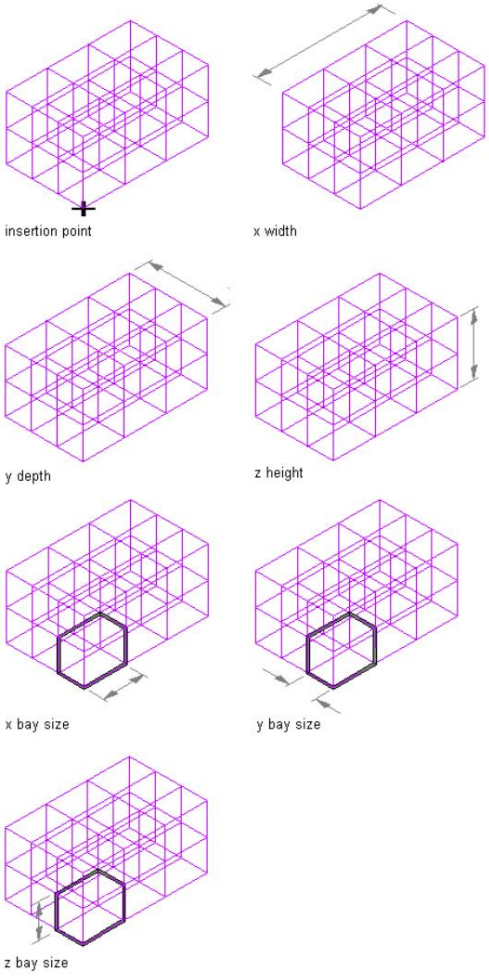
26 Clique em OK.

Adicionando volumes de layout

Use este procedimento para adicionar um volume de layout, que é uma grade de layout tridimensional (3D).

Machine Translated by Google

Parâmetros de volume do layout



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de layout de volume que deseja usar e selecione a ferramenta.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

Se não houver ferramentas de layout de volume disponíveis nas paletas de ferramentas na área de trabalho, você pode usar o Navegador de conteúdo para acessar o Catálogo de ferramentas de estoque, que contém uma ferramenta de layout de volume em

Machine Translated by Google

Layout paramétrico e ferramentas de ancoragem. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Selecione a ferramenta de layout de volume.

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Insira um valor para a largura X, profundidade Y e altura Z.

5 Selecione a opção Repetir para o tipo de layout e insira os valores para o tamanho do compartimento dos eixos X, Y e Z e os deslocamentos inicial e final.

6 Especifique um ponto de inserção no desenho para o canto inferior esquerdo da grade de layout retangular.

7 Especifique a rotação da grade retangular sobre a inserção apontar.

Alterando Volumes de Layout

Use este procedimento para alterar o ângulo ou o tamanho dos volumes de layout tridimensionais (3D). Você também pode alterar o número e o tamanho dos compartimentos da grade.

Se você usar alças para esticar um volume de layout, o comportamento do volume de layout dependerá do tipo de espaçamento de cada eixo. O tamanho geral da grade “salta” em direções que são especificadas para usar um determinado tamanho de compartimento com espaçamento repetido porque o tamanho exato do compartimento é mantido. O tamanho geral muda nas direções especificadas para espaçamento uniforme ou espaçamento manual.

1 Clique duas vezes em uma ou mais grades de volume 3D.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Insira um novo valor de largura X, profundidade Y e altura Z.

4 Selecione e altere a opção Tipo de layout em Eixo X, Eixo Y e Eixo Z, se necessário, e ajuste os valores para Número de compartimentos ou Tamanho do compartimento, Deslocamento inicial e Deslocamento final.

Adicionando linhas de grade a volumes de layout

Use este procedimento para adicionar linhas de grade a um volume de layout. Você pode adicionar linhas de grade nos planos *X, Y* e *Z* separadamente.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode adicionar linhas somente a volumes inseridos com linhas espaçadas manualmente ou linhas espaçadas uniformemente. Volumes de layout com linhas colocadas em um valor fixo de espaçamento repetido não podem ser alterados. Para obter informações sobre modos de grade, consulte Alterando o modo de espaçamento de grades de layout na página 2704.

1 Selecione o volume do layout.

2 Especifique o eixo ao qual adicionar a linha de grade: **Se você**

deseja adicionar…	**Então…**
uma linha de grade para o plano *X* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Eixo X painel ÿ Adicionar linha de grade .
uma linha de grade para o plano *Y* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Y Axis painel ÿ Adicionar linha de grade .
uma linha de grade para o plano *Z* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Z Axis painel ÿ Adicionar linha de grade .

3 Especifique a distância da nova linha de grade desde o início da grade. ÿ Se você adicionou uma linha a um volume de layout manualmente linhas espaçadas, a nova linha é inserida na posição especificada. A posição das outras linhas permanece inalterada. O tamanho da grade muda de acordo.

ÿ Se você adicionou uma linha a um volume de layout com linhas uniformemente espaçadas, a nova linha é inserida e todas as linhas são recalculadas, para que sejam distribuídas uniformemente novamente. O tamanho da grade permanece inalterado.

Removendo linhas de grade de volumes de layout

Use este procedimento para remover linhas de grade individuais de um volume. Você pode remover linhas de grade dos planos *X,* Y e *Z* separadamente.

NOTA Você pode remover linhas apenas de volumes que foram inseridos com linhas espaçadas manualmente ou linhas espaçadas uniformemente. Volumes de layout com linhas colocadas em um valor fixo de espaçamento repetido não podem ser alterados. Para obter informações sobre modos de grade, consulte Alterando o modo de espaçamento de grades de layout na página 2704.

1 Selecione o volume do layout.

Machine Translated by Google

2 Especifique o eixo do qual deseja remover a linha de grade: **Se**

você deseja remover…	**Então…**
uma linha de grade do plano *X* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Eixo X painel ÿ Remover linha de grade .
uma linha de grade do plano *Y* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Y Axis painel ÿ Remover linha de grade .
uma linha de grade do plano *Z* do volume	clique na guia Layout Grid 3D ÿ Z Axis painel ÿ Remover linha de grade .

3 Clique na linha de grade a ser removida do volume.

ÿ Se você removeu uma linha de um volume de layout com linhas espaçadas manualmente, a linha especificada é removida do volume. A posição das outras linhas permanece inalterada.

ÿ Se você removeu uma linha de um volume de layout com linhas uniformemente espaçadas, a linha especificada é removida do volume. Todas as linhas restantes são recalculadas, para que sejam distribuídas uniformemente novamente.

Alterando o modo de espaçamento de volumes de layout

Use este procedimento para alterar como os modos são posicionados ao longo de um volume de layout. Para obter mais informações, consulte Adicionar volumes de layout na página 2712.

Por exemplo, você pode alterar o modo para que um volume com nós espaçados manualmente se torne um volume com nós espaçados uniformemente. Se desejar adicionar nós a um volume de layout com um número fixo de nós, você deve primeiro converter o volume de layout para o modo espaçado manualmente ou uniformemente espaçado.

Você também pode alterar o modo de layout na paleta Propriedades.

1 Selecione o volume do layout selecionando uma das âncoras de nó.

2 Escolha o comando desejado:

ÿ Para o eixo X, clique na guia Layout Grid 3D ÿ painel X Axis ÿ Layout Modo .

Machine Translated by Google

- ÿ Para o eixo Y, clique na guia Layout Grid 3D ÿ painel Y Axis ÿ Layout Modo .
- ÿ Para o eixo Z, clique na guia Layout Grid 3D ÿ painel Z Axis ÿ Layout Modo .

3 Selecione o modo desejado e pressione *ENTER*.

- ÿ Se você estiver alterando um volume de layout com nós espaçados manualmente para um volume com nós colocados em um valor de espaçamento repetido fixo, você será solicitado a fornecer os deslocamentos inicial e final e a distância entre os nós. Se houver poucos nós na curva para preenchê-la, novos nós serão criados na distância especificada.
- ÿ Se você estiver alterando um volume de layout com espaçamento manual nós para um volume com nós uniformemente espaçados, você será solicitado a fornecer os deslocamentos inicial e final para o volume. Os nós existentes são distribuídos uniformemente no volume.
- ÿ Se você estiver alterando um volume com nós colocados em um valor de espaçamento repetido fixo para um volume com nós espaçados manualmente, não haverá alteração visível. No entanto, os nós foram convertidos em nós manuais, para que agora você possa adicionar nós e remover nós do volume.
- ÿ Se você estiver alterando um volume com nós colocados em um local fixo valor de espaçamento repetido para um volume com nós uniformemente espaçados, você será solicitado a fornecer os deslocamentos inicial e final. Os nós existentes são então recalculados e distribuídos uniformemente. Agora você pode adicionar nós e remover nós do volume.
- ÿ Se você estiver alterando um volume com nós uniformemente espaçados para um volume com nós espaçados manualmente, não haverá alteração visível. No entanto, se você alterar o volume, os nós permanecerão fixos e não serão mais redistribuídos uniformemente.
- ÿ Se estiver alterando um volume com nós uniformemente espaçados para um volume com nós colocados em um valor de espaçamento repetido fixo, você será solicitado a informar os deslocamentos inicial e final e a distância entre os nós. Se houver poucos nós na curva para preenchê-la, novos nós serão criados na distância especificada.

Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de exibição dos volumes de layout

Use este procedimento para alterar qualquer uma das seguintes propriedades de exibição dos nós em um volume de layout:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

ÿ Tamanho do nó

1 Selecione o volume de layout que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando o raio do nó para um volume de layout

Use este procedimento para alterar o raio do nó para um volume de layout editando suas propriedades de exibição.

1 Clique duas vezes no volume do layout que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os volumes de layout no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Clique no valor para Raio do nó e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar na e especifique 2 pontos no área de desenho para definir o novo raio.)

Você também pode acessar e modificar a propriedade do raio do nó através do menu de contexto do volume do layout, conforme a seguir:

1 Selecione o volume do layout, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e altere o raio conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Alterando a localização dos volumes de layout

Use este procedimento para alterar a localização dos volumes de layout. Você pode realocar um volume de layout alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. O volume do layout também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior do volume do layout forem paralelas ao plano *XY* , sua normal será paralela ao eixo *Z*. Você pode alterar a orientação do volume do layout alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o volume do layout em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre WCS e UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes no volume do layout que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

Machine Translated by Google

4 Especifique a localização do volume do layout: **Se desejar…**

	Então…
realocar o volume do layout	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o volume do layout no plano *XY*	torne o normal do volume do layout paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o volume do layout no plano *YZ*	torne o normal do volume do layout paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o volume do layout no plano *XZ*	torne o normal do volume do layout paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do volume do layout	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um volume de layout

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um volume de layout.
Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um volume de layout.

1 Clique duas vezes no volume de layout ao qual deseja anexar as informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se**

você deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo, insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

8 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

grades

34

Grades são objetos AEC nos quais você pode ancorar outros objetos, como colunas, e restringir suas localizações.

grades

Grades são objetos AEC nos quais você pode ancorar outros objetos, como colunas, e restringir suas localizações. As grades são úteis nas fases de design e documentação de um projeto.

Tipos de grades

Existem vários tipos de grades, cada uma com sua finalidade:

As grades de layout ajudam a posicionar os objetos em relação uns aos outros em seu projeto de construção. Para obter mais informações sobre grades de layout, consulte Curvas e grades de layout na página 2677.

As grades de coluna são grades de layout que colocam uma coluna em cada interseção da grade à medida que você a adiciona ao desenho. Eles também são únicos porque possuem ferramentas de rotulagem automática. Para obter mais informações sobre colunas, consulte Criando uma coluna autônoma na página 2545 ou Criando colunas ancoradas em grade na página 2551.

As grades de teto são grades de layout especializadas que representam sistemas de teto suspenso ou tetos de cassete. Eles podem ser ancorados a um objeto espacial na altura do teto.

Todos esses tipos de grade compartilham alguns recursos comuns.

Ancorando objetos em grades

As grades podem ser usadas para ancorar outros objetos. Isso é mais visível em grades de coluna, onde uma funcionalidade especial permite ancorar colunas na grade durante a inserção. Depois que a grade é inserida, você também pode adicionar outros objetos a ela.

Machine Translated by Google

Existem 2 mecanismos de ancoragem disponíveis para grades:

ÿ Ancorando objetos em uma célula da grade (Cell Anchor)

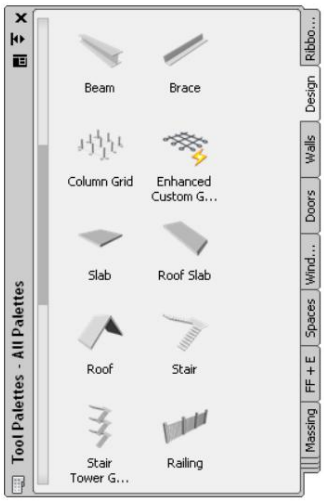
ÿ Ancorando objetos em uma interseção de grade (Node Anchor)

Para obter mais informações sobre como ancorar objetos, consulte Âncoras na página 2647.

Usando ferramentas de grade de coluna para criar grades de coluna

As ferramentas do software permitem colocar grades de coluna rapidamente usando uma ferramenta de grade de coluna estrutural com propriedades predefinidas específicas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as propriedades. Você também pode usar ferramentas de grade de coluna estrutural para converter linhas de trabalho em grades de coluna e aplicar as configurações de uma ferramenta de grade de coluna estrutural a grades de coluna existentes.

Paletas de ferramentas contendo ferramentas de grade de coluna estrutural



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de grade de coluna estrutural que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de grade de coluna estrutural que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture

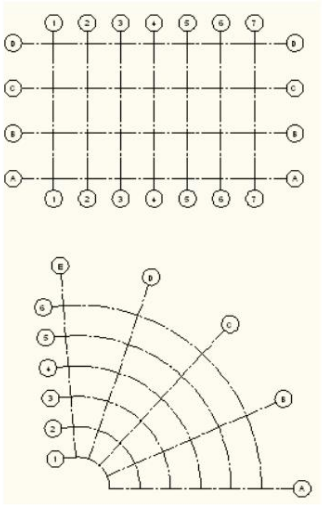
ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

Machine Translated by Google

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de grade de coluna estrutural com propriedades de grade de coluna que são personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando grades de colunas retangulares e radiais

Você pode criar grades de coluna com lados simétricos usando ferramentas de grade de coluna.



As grades de coluna acima são inseridas por meio de uma ferramenta da paleta de ferramentas. Você pode editar suas propriedades na paleta Propriedades.

Tipos de layout para grades de coluna

Existem 3 tipos diferentes de layout que controlam o espaçamento das linhas em uma grade. O tipo de layout é especificado separadamente para os planos X e Y.

ÿ **Manual:** você especifica a posição de cada linha na grade.

ÿ **Repetir (tamanho fixo do compartimento):** você especifica o espaçamento equidistante entre as linhas na grade. O número de linhas é determinado pelo tamanho da grade. À medida que o tamanho da grade muda, as linhas são adicionadas ou subtraídas de acordo. A distância entre as linhas permanece fixa.

ÿ **Espaçar uniformemente:** você especifica o número de linhas na grade. O espaço entre as linhas é determinado pelo tamanho da grade. Conforme o tamanho da grade muda, o espaçamento entre as linhas é alongado ou encurtado de acordo. O número de linhas permanece fixo.

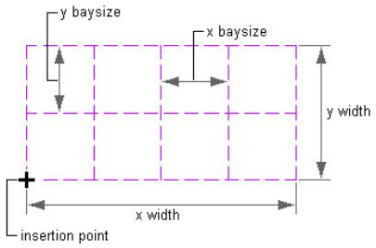
Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Por padrão, as grades são inseridas com linhas igualmente espaçadas.

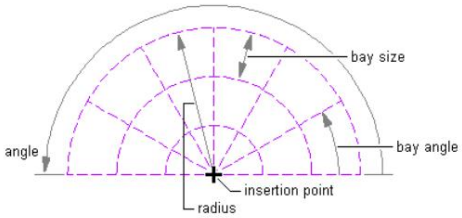
Criando uma grade de coluna

Use este procedimento para adicionar uma grade de coluna de uma ferramenta de grade de coluna. As grades de coluna podem ser retangulares ou radiais.

grade retangular



Grade radial



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma estrutura ferramenta de grade de coluna.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Grade de coluna .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma forma, Retangular ou Radial.

4 Expandir Dimensões.

5 Se você selecionou uma forma de grade retangular, especifique as configurações:

Se você quiser…	Então…
definir a largura da grade	expanda Dimensões e insira um valor para X - Largura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir a profundidade da grade	expanda Dimensões e insira um valor para Y - Profundidade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Repeat para Layout type e insira um valor para Bay size.
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção X da grade	expanda Eixo X e insira um valor para Deslocamento inicial. A distância de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção X da grade	expanda Eixo X e insira um valor para Deslocamento final. A distância de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho efetivo da grade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	expanda Y Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
coloque a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção Y	expanda Eixo Y, selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho do compartimento.
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento inicial. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento final. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.

Machine Translated by Google

6 Se você selecionou uma forma de grade radial, especifique as configurações:

Se você deseja...	Então…
definir a largura da grade	expanda Dimensões e insira um valor para X - Largura.
definir o ângulo da grade	expanda Dimensões e insira um valor para A - Ângulo.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Repeat para Layout type e insira um valor para Bay size.
especifique o raio interno da grade	expanda X Axis e insira um valor para Inside radius.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção X da grade	expanda Eixo X e insira um valor para Deslocamento final. A distância de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho efetivo da grade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	expanda Y Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
coloque a grade com um ângulo de baía fixo ao longo da direção Y	expanda Y Axis, selecione Repeat para Layout type e insira um valor para Bay angle.
especifique o ângulo de deslocamento a partir do ângulo inicial ao longo da curva da grade de direção X	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento do ângulo inicial. O ângulo de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho da grade.
especifique o ângulo de deslocamento a partir do ângulo final ao longo da curva da grade de direção X	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento do ângulo final. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho da grade.

7 Para adicionar colunas à interseção da grade durante a inserção, expanda Coluna e especifique um estilo para o componente estrutural.

Machine Translated by Google

Se você optar por adicionar colunas, poderá especificar as dimensões da coluna:

ÿ Deslocamento inicial

ÿ Deslocamento final

ÿ Comprimento lógico

ÿ Justifique

ÿ Justifique usando extensões gerais

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

---

8 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da coluna grade.

9 Especifique o ângulo de rotação da grade e pressione *ENTER.*

10 Continue adicionando grades de colunas e pressione *ENTER.*

Criando uma grade de coluna a partir de uma grade de layout

Use este procedimento para converter uma grade de layout bidimensional (2D) em uma grade de coluna que tenha as propriedades da ferramenta de grade de coluna estrutural selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a grade da coluna.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de coluna que deseja usar.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

---

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Layout Grade 2D.

3 Selecione a grade de layout a ser convertida e pressione *ENTER.*

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

5 Edite as propriedades da grade da coluna na paleta Propriedades, se necessário.

Machine Translated by Google

Criando uma grade de coluna dinamicamente

Use este procedimento para criar grades de colunas dinamicamente, especificando suas dimensões na tela conforme você as desenha.

1. Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de coluna que deseja usar.

   Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Column Menu suspenso de grade ÿ Grade de coluna

2. Na paleta Propriedades, expanda Dimensões e selecione Sim para Especifique na tela.
3. Para adicionar colunas à grade durante a inserção, expanda Coluna, e selecione o estilo de coluna desejado.

   DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

4. Especifique o ponto de inserção da grade no desenho.
5. Especifique o tamanho geral da grade arrastando o cursor até o tamanho desejado e clicando uma vez.
6. Arraste o retículo dentro da forma resultante verticalmente e horizontalmente para definir o número correto de compartimentos na grade da coluna.

   OBSERVAÇÃO Quanto mais o retículo se aproxima da esquerda e da parte inferior da grade, mais espaços são criados.

7. Clique uma vez para confirmar o número de baias verticais e horizontais.
8. Especifique o ângulo de rotação da grade e pressione *ENTER.*

A grade da coluna é inserida no desenho de acordo com suas especificações.

Criando uma Ferramenta de Grade de Coluna Estrutural

Use este procedimento para criar uma ferramenta de grade de coluna estrutural e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de grade de coluna estrutural se estiver posicionando várias grades de coluna de um estilo específico e todas tiverem as mesmas propriedades.

1. Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma grade de coluna no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da grade de coluna criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione uma forma de grade de coluna.

10 Especifique as configurações para as dimensões da grade.

Para obter mais informações, consulte Criando uma grade de coluna na página 2699.

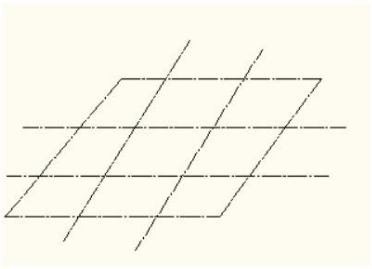
11 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Criando uma grade de coluna personalizada a partir do trabalho de linha

Você pode criar uma grade de coluna personalizada com base no trabalho de linha. Como a grade resultante tem uma forma personalizada, a capacidade de editá-la após a criação é limitada às propriedades gerais e de localização. Você não pode alterar o número ou o espaçamento das linhas de grade e nenhum dos dois pode rotular automaticamente as linhas de grade.

Grade personalizada do trabalho de linha



1 Crie o trabalho de linha que deseja converter em uma grade de coluna.

2 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de coluna que você deseja usar.

DICA Pode ser necessário rolar para exibir a ferramenta desejada. Depois de selecioná-la, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

---

3 Clique com o botão direito em uma ferramenta de grade de coluna estrutural e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Linework.

4 Selecione o trabalho de linha para converter e pressione *ENTER*.

5 Quando solicitado a apagar o traçado original, pressione *ENTER* para manter o traçado ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

6 Edite as propriedades da grade da coluna na paleta Propriedades, se necessário.

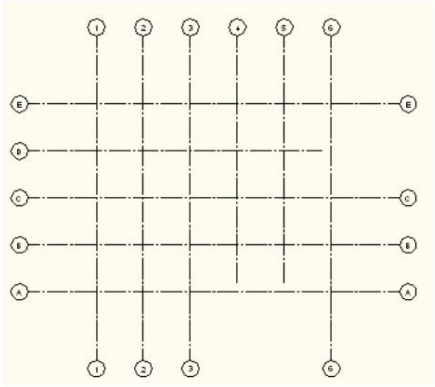
Criando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas

Com a caixa de diálogo Grade de coluna personalizada aprimorada, você pode definir vários aspectos não definíveis pelo usuário para outras grades de coluna.

Linhas de grade variáveis para cada lado da grade

Você pode definir um número diferente de linhas de grade para cada um dos quatro lados da grade:

Machine Translated by Google

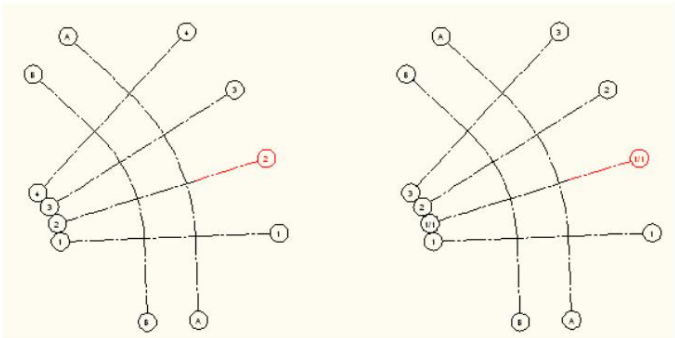


Para obter informações sobre como gerar linhas de grade variáveis, consulte Criando uma grade aprimorada com linhas de grade variadas para cada lado na página 2741.

Usando a numeração de grade primária e secundária

Você pode usar numeração primária e secundária ao rotular uma grade.

Inserindo uma linha de grade com numeração secundária

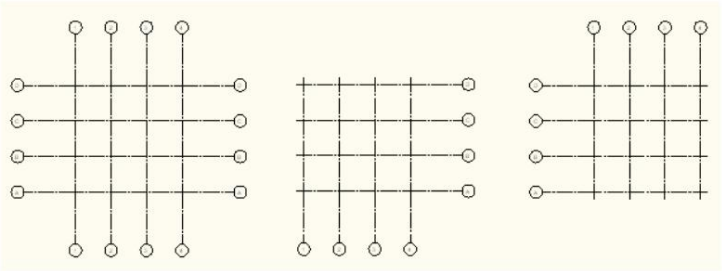


Você pode adicionar linhas de grade com um esquema de numeração secundário durante a criação da grade ou adicioná-las posteriormente. Para obter mais informações, consulte Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias na página 2748.

Numeração Seletiva da Grade por Lado da Grade

Você pode definir a exibição de rótulos para cada lado da grade individual. Você toma essa decisão durante a inserção da grade ou pode adicionar rótulos de grade posteriormente. Para obter mais informações, consulte Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir a grade na página 2745 e Adicionando rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada após a inserção na página 2763.

Machine Translated by Google



Propriedades da Grade

Além disso, a caixa de diálogo Grade de coluna personalizada aprimorada permite controlar as seguintes propriedades da grade de coluna:

ÿ Forma de grade ortogonal ou radial

ÿ número de linhas de grade

ÿ tamanho da baia vertical e horizontal

ÿ raio da grade interna (grade radial)

ÿ direção da grade no sentido horário ou anti-horário (grade radial)

ÿ bloco de múltiplas visualizações para rótulo de grade

ÿ esquema de numeração/letras da etiqueta da grade

ÿ prefixos para rótulos de grade

ÿ extensão da grade

ÿ extensão de rótulo de grade

Criando uma grade retangular

As grades retangulares são definidas por sua largura, altura e número de linhas de grade.

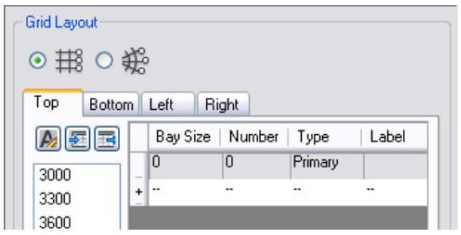
1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Na caixa de diálogo Grade de coluna, clique no botão de opção Ortogonal.

3 Clique na guia Superior.

Machine Translated by Google



4 Por padrão, a primeira linha da grade já está presente.

5 Para adicionar o primeiro compartimento à grade, determine o tamanho desejado (por exemplo 3000 mm) e clique no valor correspondente na lista de valores à esquerda.

DICA Você pode editar diretamente o valor do tamanho do compartimento após inseri-lo ou pode editar a lista de valores padrão pré-configurados. Para obter mais informações, consulte Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739.

---

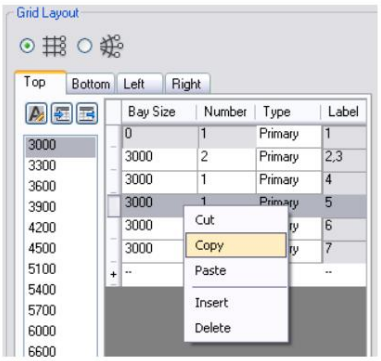
6 Para uma grade com baias de tamanho regular, você tem essas opções de gerando compartimentos de

grade: ÿ Em Número, insira o número de compartimentos de grade que você gostaria de ver na grade. Isso gerará o número especificado de compartimentos de tamanho idêntico. Esta é a maneira mais rápida, mas não permite definir diferentes tipos de numeração de grade para linhas individuais ou alterar a largura de uma baia específica após a inserção.

ÿ Clique no lado direito da última linha. Isso adiciona uma nova linha com as mesmas configurações da última.

DICA Você também pode selecionar uma linha inteira (clique no lado esquerdo da linha), clicar com o botão direito do mouse e usar os comandos copiar e colar.

Machine Translated by Google



7 Em Tipo, selecione se a linha de grade associada ao compartimento deve ser rotulada como linha de grade primária ou linha de grade secundária. Por padrão, as linhas de grade primárias são escolhidas. (Para obter mais informações sobre linhas de grade primárias e secundárias, consulte Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias na página 2748).

OBSERVAÇÃO A coluna Rótulo é uma coluna somente leitura que mostra o rótulo da grade para a linha de grade associada. Você pode alterar a rotulagem da grade em Parâmetros de bolha abaixo.

---

8 Prossiga para a guia Esquerda e adicione linhas de grade com o mesmo método.

IMPORTANTE Para uma grade regular que tenha o mesmo layout de linha de grade em ambos os lados (Superior/Inferior), Esquerda/Direita), você não precisa fazer nenhuma configuração nas guias Direita e Inferior. Por padrão, as configurações dos lados Superior e Esquerdo são espelhadas nos lados Inferior e Direito, se não forem definidas separadamente.

---

9 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

ÿ Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739

ÿ Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir o Grade na página 2745

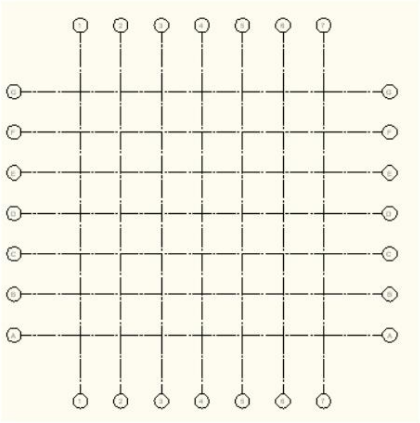
ÿ Definindo o esquema de numeração e letras para grade Bolhas na página 2747

ÿ Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias em página 2748

Machine Translated by Google

10 Pressione ENTER e insira a grade no desenho.

Isso resultará no espaçamento do compartimento da grade, como no exemplo abaixo:



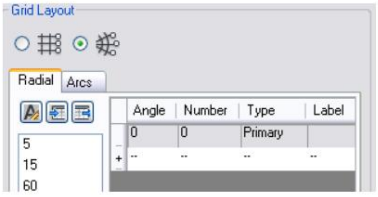
Criando uma grade radial

1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Na caixa de diálogo Grade de coluna, clique no botão de opção Radial.

3 Clique na guia Radial.



4 Para adicionar o primeiro bay à grade, determine o ângulo desejado (por exemplo, 15°) e clique no valor correspondente na lista de valores à esquerda.

Machine Translated by Google

DICA Você pode editar diretamente o valor do ângulo do bay depois de inseri-lo ou pode editar a lista de valores padrão pré-configurados. Para obter mais informações, consulte Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739.

5 Para uma grade com ângulos regulares, você tem duas opções de geração

compartimentos de grade: ÿ Em Número, insira o número de compartimentos de grade que você gostaria de ver na grade. Isso gerará o número especificado de compartimentos com ângulos idênticos. Esta é a maneira mais rápida, mas não permite definir diferentes tipos de numeração de grade para linhas individuais ou alterar a largura de uma baia específica após a inserção.

ÿ Clique no lado direito da última linha. Isso adiciona uma nova linha com as mesmas configurações da última.

DICA Você também pode selecionar uma linha inteira (clique no lado esquerdo da linha), clicar com o botão direito do mouse e usar os comandos copiar e colar.

6 Em Tipo, selecione se a linha de grade que limita o compartimento deve ser rotulado como linha de grade primária ou linha de grade secundária. Por padrão, as linhas de grade primárias são escolhidas. (Para obter mais informações sobre linhas de grade primárias e secundárias, consulte Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias na página 2748).

OBSERVAÇÃO A coluna Rótulo é uma coluna somente leitura que mostra o rótulo da grade para a linha de grade associada. Você pode alterar a rotulagem da grade em Parâmetros de bolha abaixo.

7 Insira um valor para o raio interno da grade.

8 Defina se a grade deve ser desenvolvida no sentido horário ou sentido anti-horário.

9 Prossiga para a guia Arcs e adicione baías de grade lá com o mesmo método.

10 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

ÿ Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739

ÿ Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir o Grade na página 2745

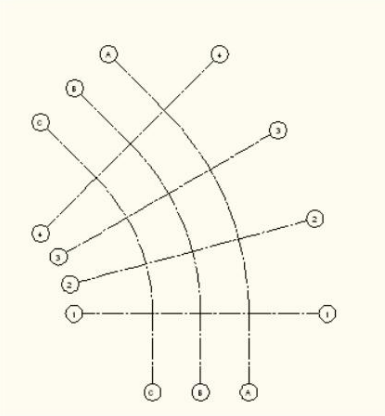
ÿ Definindo o esquema de numeração e letras para grade Bolhas na página 2747

Machine Translated by Google

ÿ Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias em
página 2748

11 Pressione ENTER e insira a grade no desenho.

Isso resultará no espaçamento do compartimento da grade, como no exemplo abaixo:



Editando a Lista de Tamanhos de Bay Pré-configurados

Se os valores pré-configurados na lista de tamanhos de bay não contiverem os valores necessários, você poderá alterar a lista.

Se quiser reutilizar o mesmo conjunto de valores nos desenhos, você pode exportar uma lista editada como um arquivo XML.

Editando a lista de valores

1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Clique no botão Editar.

3 Selecione o valor na lista que deseja alterar e substitua-o.

Em seguida, pressione ENTER.

4 Repita esta etapa para todos os valores pré-configurados que deseja alterar.

5 Para sair do modo de edição, clique novamente no botão Editar.

Machine Translated by Google

Exportando uma lista de valores

6 Clique no botão Exportar **7** Na .

caixa de diálogo Exportar perfil, escolha um nome e um local para a lista exportada e clique em Salvar.

A lista é salva como um arquivo XML.

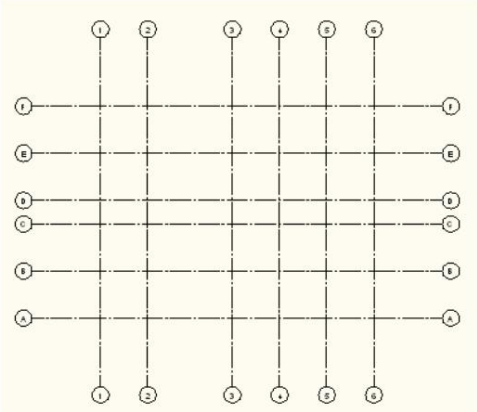
Importando uma lista de valores

8 Clique no botão Importar .

9 Na caixa de diálogo Importar perfil, selecione o arquivo a ser importado e clique Abrir.

Criando uma grade aprimorada com compartimentos de grade de tamanhos diferentes

Você pode criar uma grade com compartimentos de grade de tamanhos diferentes.



1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Na caixa de diálogo Grade de Coluna, clique na opção Ortogonal ou Radial botões.

3 Clique na guia Superior ou Radial.

4 Em Bay Size/Bay Angle, insira o primeiro compartimento da grade clicando no valor desejado na lista de valores pré-configurados.

Machine Translated by Google

5 Para uma grade com baias de tamanhos diferentes, você precisa adicionar uma linha para cada baia. Para adicionar uma nova linha para um bay, selecione o valor desejado na lista à esquerda e clique nele.

DICA Se os valores pré-configurados não contiverem o tamanho necessário, você pode editar diretamente a linha após adicioná-la ou pode editar a lista de valores padrão pré-configurados. Para obter mais informações, consulte Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739.

6 Prossiga para a guia Esquerda ou Arcos e adicione compartimentos de grade com o mesmo método.

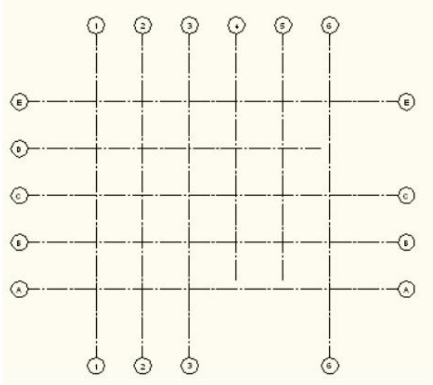
7 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

- Editando a lista de tamanhos de bay pré-configurados na página 2739
- Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir o Grade na página 2745
- Definindo o esquema de numeração e letras para grade Bolhas na página 2747
- Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias em página 2748

8 Pressione ENTER e insira a grade no desenho.

Criando uma grade aprimorada com linhas de grade variadas para cada lado

Você pode definir um número diferente de linhas de grade para cada um dos quatro lados da grade.

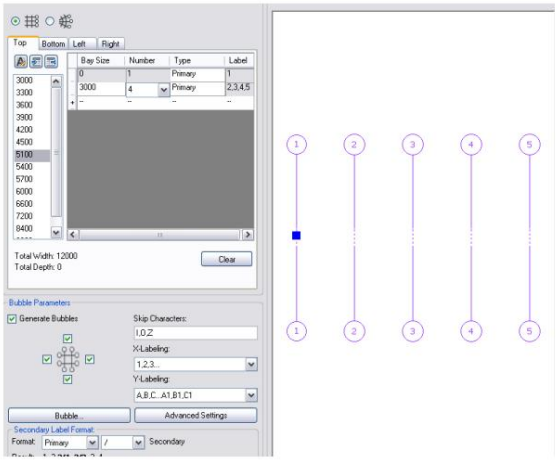


Machine Translated by Google

1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

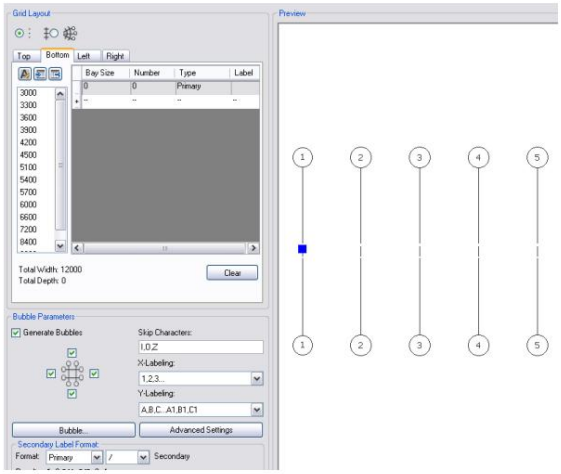
Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Primeiro, gere o layout de grade para o lado que possui o maior conjunto de linhas de grade. Por exemplo, se você deseja criar uma grade com as linhas 1,2,3,4,5 na parte superior e 1,3,4, 5 na parte inferior, primeiro selecione a guia Superior e insira 4 baias de grade na distância desejada.



3 Em seguida, mude para a guia Inferior. Você verá que, embora nenhuma baia de grade tenha sido definida ainda, todas as linhas de grade do lado superior foram desenhadas até o fundo. Esta é a configuração padrão.

Machine Translated by Google



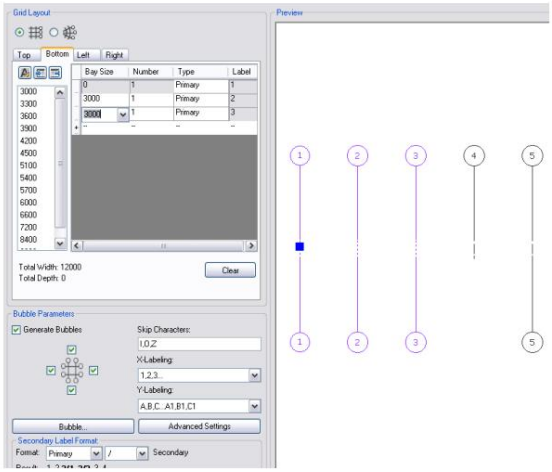
DICA A janela de visualização exibe todas as linhas de grade definidas na guia atualmente selecionada em roxo. As linhas de grade definidas anteriormente em uma guia inativa no momento são exibidas em preto.

4 Agora, comece a adicionar compartimentos para a parte inferior da grade com o mesmo tamanho de compartimento dos superiores. Você verá que a cor das linhas da grade muda de preto para roxo, indicando que essas linhas estão definidas na parte inferior.

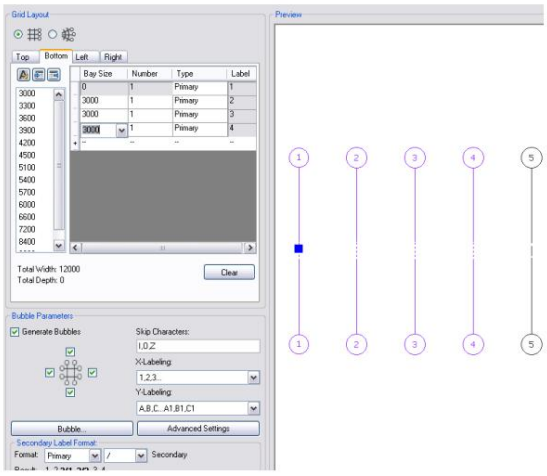
OBSERVAÇÃO A primeira e a última linha da grade se estendem para ambos os lados por padrão.

Neste ponto, você tem um conjunto incompleto de compartimentos de grade para a guia Inferior. Se isso já lhe dá a configuração que você precisa (como no exemplo abaixo), agora você pode colocar a grade no desenho ou alternar para as guias Esquerda/Direita para definir as linhas horizontais.

Machine Translated by Google

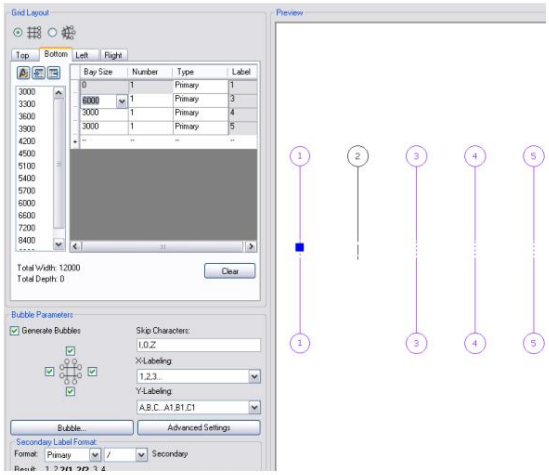


5 Se isso não lhe der o resultado desejado, prossiga preenchendo a parte inferior da grade, até que você tenha uma baia de grade a menos que na parte superior. (Você tem que fazer isso porque a linha de grade final sempre é desenhada em ambos os lados). Neste exemplo, adicionamos 4 compartimentos (5 linhas de grade) para o topo. Se você quiser ter um a menos para o fundo, adicione apenas três baias para a parte inferior:



6 Para deixar uma linha de fora, você deve aumentar o compartimento para o dobro de seu tamanho. Por exemplo, se você deseja deixar de fora a linha de grade 2, o primeiro vão deve ser dobrado de 3.000 mm para 6.000 mm:

Machine Translated by Google

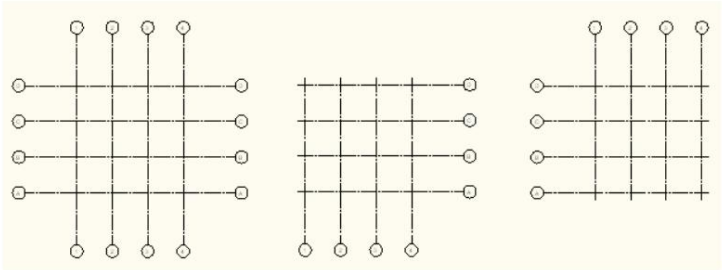


Agora, o primeiro compartimento abrange dois compartimentos na parte inferior e, como resultado, você tem apenas quatro linhas de grade em vez de cinco. Agora você pode alternar para a guia Esquerda para editar o outro eixo da grade ou pode pressionar ENTER para colocar a grade no desenho.

OBSERVAÇÃO Você também pode trabalhar ao contrário e criar o conjunto completo de linhas de grade na guia Superior, copiá-las e colá-las na guia Inferior e, em seguida, começar a excluir e editar linhas individuais conforme necessário.

Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir a grade

Você pode definir para qual lado da grade exibir os rótulos durante a inserção. Você pode inserir uma grade com numeração de grade parcial ou sem numeração de grade, mas depois adicionar a numeração de grade a ela. Para obter mais informações, consulte Adicionar rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada após a inserção na página 2763.



Machine Translated by Google

1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso
Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Defina a grade conforme descrito em Criando uma grade retangular em página 2734 ou Criando uma grade radial na página 2737.

3 Em Parâmetros de bolha, clique em Gerar bolhas para ativar a geração de bolhas de grade.

4 Ative e desative a rotulagem da grade seletivamente para diferentes eixos da grade e direções com as quatro caixas de seleção individuais.

OBSERVAÇÃO Você pode desativar os rótulos da grade totalmente ou parcialmente durante a inserção da grade, mas ativá-los novamente mais tarde. Para obter mais informações, consulte Adicionar rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada após a inserção na página 2763.

5 Clique em Configurações avançadas e defina os seguintes parâmetros:

ÿ Em Bubble Extension, defina a extensão dos rótulos da grade.

ÿ Em Extensão da grade, defina a extensão das linhas da grade além da grade.

ÿ Em Grid End Space, defina até que ponto uma linha de grade que não se estende nessa direção deve ser removida das extensões da grade.

6 Para definir uma bolha diferente, clique em Bolha e selecione um bloco de multivisualização diferente como a definição da bolha.

7 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

ÿ Definindo o esquema de numeração e letras para grade Bolhas na página 2747

ÿ Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias em página 2748

8 Pressione ENTER e adicione a grade ao desenho.

Machine Translated by Google

Definindo o esquema de numeração e letras para bolhas de grade

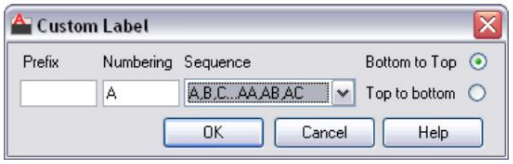
1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

2 Defina a grade conforme descrito em Criando uma grade retangular em página 2734 ou Criando uma grade radial na página 2737.

3 Defina o conteúdo das bolhas da grade selecionando o esquema de rotulagem em X-Rotulagem (eixo X) e Y-Rotulagem (eixo Y).

Por padrão, você pode escolher entre um esquema numérico (1, 2, 3) ou um esquema de letras (A, B, C). Para gerar esquemas de rotulagem mais avançados, selecione Definir personalizado.



4 Use a caixa de diálogo de configuração Rótulo personalizado para ajustar os seguintes aspectos de rotulagem:

ÿ Definir um prefixo.

ÿ Selecione um esquema de numeração diferente, por exemplo, usando letras minúsculas ou números ou letras compostas.

ÿ Defina a sequência de continuação após o final da lista regular.

ÿ Defina se a numeração/letras deve ir da esquerda para a direita, de baixo para cima (valor padrão), ou melhor, da direita para a esquerda ou de cima para baixo.

5 Clique em OK.

6 Se quiser excluir determinados números ou letras dos rótulos da grade, liste-os em Ignorar caracteres e separe-os com vírgulas.

Por exemplo, você pode querer excluir a letra O porque ela pode ser confundida com um zero.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE Se você excluir um caractere ou número definido como um valor de rótulo personalizado, a configuração Ignorar substituirá a configuração de rótulo personalizado e o caractere não será exibido na grade.

7 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

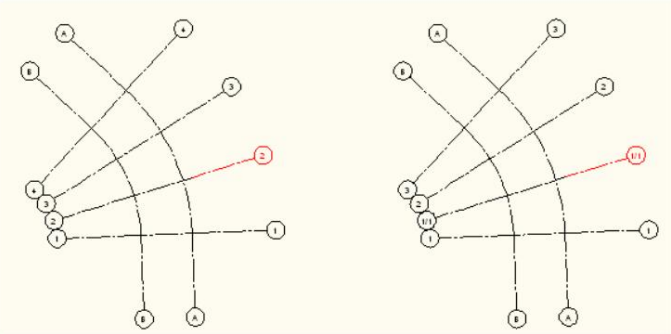
ÿ Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir o Grade na página 2745

ÿ Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias em página 2748

Definindo o Esquema de Numeração para Linhas de Grade Secundárias

Você pode usar numeração primária e secundária ao rotular uma grade personalizada aprimorada.

Usando numeração primária e secundária em uma grade



Você pode adicionar linhas de grade com números secundários durante a criação da grade ou adicioná-los posteriormente.

1 Clique na guia Início ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Grade de coluna ÿ Grade personalizada aprimorada.

Como alternativa, você pode selecionar a ferramenta Grade de coluna personalizada aprimorada na Paleta de ferramentas de design.

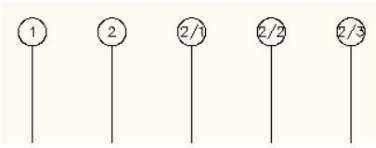
2 Ao criar linhas de grade com numeração secundária, o rótulo contém os seguintes componentes: ÿ Número da linha de grade primária após a qual a secundária linha é inserida

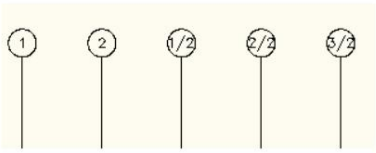
Machine Translated by Google

ÿ Número da linha de grade secundária

ÿ Delimitador

Ao inserir linhas secundárias, você pode construir a numeração para número primário - delimitador - número secundário, ou o contrário como número secundário - delimitador - número primário:





3 Para usar o número da grade primária - delimitador - secundário ordem do número da grade, selecione Primário para Formato.

4 Para usar a ordem do número da grade secundária - delimitador - número da grade primária, selecione Secundário para Formato.

5 Selecione um delimitador.

6 Se necessário, defina outras propriedades para sua grade:

ÿ Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir o Grade na página 2745

ÿ Definindo o esquema de numeração e letras para grade Bolhas na página 2747

7 Use a janela Visualizar para verificar se todas as configurações de grade estão corretas e clique em OK para colocar a grade na área de desenho.

Editando Grades de Colunas e Grades de Colunas Personalizadas

As seguintes operações de edição podem ser aplicadas a uma grade de coluna baseada em ferramenta e, quando marcadas, também a grades de coluna personalizadas.

Machine Translated by Google

Rotulando Grades de Colunas

Você pode rotular grades de colunas existentes na direção X e na direção Y.

OBSERVAÇÃO Uma grade baseada em linha personalizada não pode ser rotulada automaticamente.

1 Selecione a grade da coluna que deseja rotular.

2 Clique na guia Coluna Grade ÿ painel Rótulo ÿ Rótulo **3** .

Especifique o local da grade para os rótulos: **Se**

desejar...	**Então…**
adicionar rótulos ao eixo X da grade	clique na guia X - Rotulagem.
adicionar rótulos ao eixo Y da grade	clique na guia Y - Rotulagem.

4 Insira um número ou letra inicial para a etiqueta em Número em a mesa.

Cada linha de grade na direção X ou na direção Y é listada na tabela. Se Calcular valores automaticamente para rótulos for selecionado, números ou letras serão atribuídos consecutivamente às linhas de grade restantes na ordem que você especificar (crescente ou decrescente).

OBSERVAÇÃO Para renumerar uma grade, insira um novo valor no primeiro local. Os valores restantes são atualizados se Calcular valores automaticamente para rótulos for selecionado.

5 Se não quiser usar determinados caracteres na sequência, selecione Nunca use caracteres e digite os caracteres, separados por vírgulas.

6 Para alterar o símbolo do rótulo, clique em Bolha.

7 Selecione um novo símbolo de rótulo na caixa de diálogo MvBlockDef Select, e clique em OK.

Qualquer bloco de múltiplas vistas atualmente definido no desenho pode ser usado.

8 Clique em Gerar novos balões ao sair para atualizar os balões.

9 Especifique a localização das bolhas:

Se você quiser…	**Então…**
coloque bolhas na direção X de	selecione Superior e/ou Inferior. a grade

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
coloque bolhas na direção Y de selecionar Esquerda e/ou Direita. a grade	

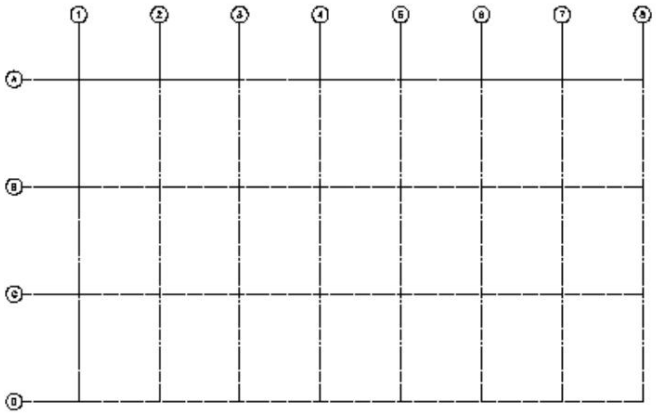
10 Insira um valor para Ramal.

Extensão é o comprimento das linhas de bolha da grade para a bolha.

11 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se quiser controlar a extensão das linhas de grade não rotuladas além do retângulo da grade, você precisa criar uma grade de coluna personalizada aprimorada, conforme descrito em Criando uma grade retangular na página 2734.

Rotular uma grade de coluna



Dimensionamento de Grades de Colunas com Dimensões AEC Automáticas

Use este procedimento para dimensionar grades de coluna e definir a distância entre as dimensões e a grade. Para isso, você pode usar o AEC Dimension automático.

Quando você dimensiona uma grade de coluna com uma dimensão AEC automática, a dimensão resultante é associativa. Quando você atualiza a grade, a dimensão é atualizada de acordo. Além disso, você pode escolher um estilo de dimensão AEC. Para obter mais informações, consulte Dimensões AEC na página 3349.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO As grades de colunas personalizadas não podem ser dimensionadas automaticamente. Para dimensionar uma grade de coluna personalizada, siga as instruções em Dimensões associativas de pontos selecionados na página 3364 e Criando uma dimensão AEC com configurações especificadas pelo usuário na página 3370.

Com uma cota AEC, você não pode exibir cotas de ângulo ou editar cadeias de cotas individuais.

1 Selecione a grade da coluna que deseja dimensionar.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Geral ÿ Dimensão .

3 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

4 Selecione um estilo.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de selecionar um estilo de dimensão AEC que contenha pontos de dimensionamento para grades. Para obter mais informações sobre o conteúdo da dimensão AEC, consulte Dimensões associativas de objetos na página 3355.

5 Clique para especificar a posição da dimensão AEC.

A dimensão pode, por exemplo, ser colocada acima ou abaixo da grade da coluna.

ÿ Para definir a direção da dimensão, arraste o mouse. As linhas de extensão são desenhadas na direção oposta.

ÿ Se você deseja alinhar a dimensão, insira **a** no comando linha e selecione a geometria para alinhar.

ÿ Se você deseja um ângulo definido pelo usuário para a cota, insira **r** e insira o ângulo de rotação na linha de comando.

OBSERVAÇÃO O ângulo especificado aqui é calculado em relação ao UCS e não à grade dimensionada.

Alterando as dimensões de uma grade de coluna

Use este procedimento para alterar as dimensões gerais de uma grade de coluna. Uma grade retangular é definida por sua largura e profundidade. Uma grade radial é definida por seu raio, ângulo e, opcionalmente, seu raio interno.

1 Clique duas vezes na grade da coluna na qual deseja fazer alterações.

Machine Translated by Google

2 Expanda Geral e expanda Dimensões.

3 Modifique as configurações desejadas:

Se desejar…	**Então…**
alterar as dimensões de uma grade de coluna retangular	insira novos valores para X - Largura e Y - Profundidade.
alterar as dimensões de uma grade de coluna radial	insira novos valores para X - Largura e A - Ângulo.

DICA Você também pode alterar o tamanho de uma grade arrastando seus pontos de alça. Quando você tem uma grade manual, você arrasta as linhas individuais, e não a grade.

Alterando as linhas de uma grade de coluna ou grade de coluna personalizada

Além das dimensões gerais de uma grade de coluna, você também pode alterar o número e a posição das linhas de grade nos eixos X e Y. Existem 3 tipos diferentes de layout que controlam o espaçamento das linhas em uma grade. O tipo de layout é especificado separadamente para os planos X e Y na paleta Propriedades da grade.

ÿ **Manual:** você especifica a posição de cada linha na grade.

ÿ **Repetir (tamanho fixo do compartimento):** você especifica o espaçamento equidistante entre as linhas na grade. O número de linhas é determinado pelo tamanho da grade. À medida que o tamanho da grade muda, as linhas são adicionadas ou subtraídas de acordo. A distância entre as linhas permanece fixa.

ÿ **Espaçar uniformemente:** você especifica o número de linhas na grade. O espaço entre as linhas é determinado pelo tamanho da grade. Conforme o tamanho da grade muda, o espaçamento entre as linhas é alongado ou encurtado de acordo. O número de linhas permanece fixo.

OBSERVAÇÃO Por padrão, as grades são inseridas com linhas igualmente espaçadas.

Os procedimentos para adicionar ou remover linhas de grade variam dependendo do tipo de layout em vigor, conforme explicado nas seções a seguir.

Machine Translated by Google

Adicionando linhas a uma grade de coluna

Em alguns casos, você precisa adicionar linhas a uma grade existente. Dependendo do tipo de layout em vigor, você faz isso de maneiras diferentes.

Adicionando linhas a uma grade de coluna com linhas uniformemente espaçadas

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade com linhas uniformemente espaçadas. As linhas sempre serão distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade. Se você precisar de linhas não regulares com espaçamento diferente entre elas, abra a paleta Propriedades da grade e altere o tipo de Layout para Manual.

1 Selecione a grade da coluna à qual deseja adicionar linhas.

2 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	Então…
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	clique na guia Grade de coluna ÿ painel Eixo X ÿ Adicionar Linha de grade . Clique no eixo X da grade. O número de linhas de grade aumenta em um enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	clique na guia Grade de coluna ÿ painel Eixo Y ÿ Adicionar Linha de grade .Clique no eixo Y da grade. O número de linhas de grade aumenta em um enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.

Como alternativa, você pode adicionar linhas de grade aumentando o valor de Número de compartimentos para os eixos X e Y na paleta Propriedades.

Adicionando linhas de grade a uma grade de coluna manual

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade manual. Uma grade manual permite controle máximo sobre a grade, mas requer que você defina o número exato e a posição das linhas da grade.

1 Selecione a grade da coluna à qual deseja adicionar linhas.

Machine Translated by Google

2 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	Então…
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	clique na guia Coluna Grade ÿ Eixo X painel ÿ Adicionar linha de grade. Em seguida, especifique a posição no eixo X onde deseja adicionar uma linha.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	clique na guia Coluna Grade ÿ Eixo Y painel ÿ Adicionar linha de grade. Em seguida, especifique a posição no eixo Y onde deseja adicionar uma linha.

3 Alternativamente, na paleta Properties, clique em Bays e Y axis, e altere para o X o número de linhas na planilha Bays.

4 Para adicionar uma linha, clique abaixo do último número na lista Bays.

Uma nova linha é inserida com valores padrão para distância e espaçamento. Você pode editar esses valores clicando neles e inserindo novos valores.

OBSERVAÇÃO Não é possível inserir um número de linha para a nova linha. O número da linha é fornecido pelo aplicativo após você fechar a planilha.

5 Clique em OK.

Adicionando linhas de grade a uma grade de coluna com tamanho de compartimento fixo

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade com compartimentos de tamanho fixo. Normalmente, em uma grade com baias fixas, a distância entre as linhas da grade é mais importante do que o número de linhas da grade.

Para adicionar linhas a uma grade com um tamanho de compartimento fixo, você tem 2 opções:

ÿ Ampliar o tamanho geral da grade (para obter mais informações, consulte Alteração das dimensões de uma grade de coluna na página 2752).

ÿ Diminua o tamanho das baias.

DICA Nos casos em que o número de linhas é importante para a grade, altere o tipo de Layout da grade de Repetir para Espaçar uniformemente ou Manual.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na grade da coluna à qual deseja adicionar linhas.

2 Expandir Dimensões.

3 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	expanda X Axis e insira um valor para Bay size.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para o tamanho do compartimento.

Se você inserir um valor que reduza o tamanho dos compartimentos, o número de linhas de grade aumentará conforme os compartimentos extras forem adicionados à grade.

Adicionando linhas a uma grade de coluna personalizada

Use este procedimento para adicionar linhas de grade a uma grade de coluna personalizada baseada em linha que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha.

1 Desenhe a nova linha ou linhas na posição desejada.

2 Selecione a grade da coluna.

3 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Grade personalizada ÿ Adicionar linhas de grade **4** Selecione o trabalho de linha a ser adicionado e pressione ENTER.

5 Pressione ENTER novamente para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagar isto.

Removendo linhas de uma grade de coluna

Você pode remover linhas de grade individuais de grades de colunas regulares. O método usado dependerá do tipo de layout da grade de coluna específica.

Removendo linhas de uma grade de colunas com linhas uniformemente espaçadas

Use este procedimento para remover linhas de uma grade com linhas uniformemente espaçadas. As linhas sempre serão distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade. Para remover uma linha específica e manter todas as outras linhas em seus lugares originais, abra a paleta Propriedades da grade e altere o tipo de Layout para Manual.

1 Selecione a grade da coluna da qual deseja remover as linhas.

Machine Translated by Google

2 Remova as linhas de

grade: **Se você quiser…**	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	clique na guia Coluna Grade ÿ Eixo X panel ÿ Remove Grid Line . Em seguida, clique no eixo X. O número de linhas de grade diminui em um, enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	Clique na guia Grade de coluna ÿ Eixo Y panel ÿ Remove Grid Line . Em seguida, clique no eixo Y. O número de linhas de grade diminui em um, enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.

Removendo linhas de grade de uma grade de coluna manual

Use este procedimento para remover linhas de grade de uma grade manual. Em uma grade manual, você pode remover cada linha individualmente.

1 Selecione a grade da coluna da qual deseja remover as linhas.

2 Remova as linhas de

grade: **Se você quiser…**	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	clique na guia Coluna Grade ÿ Eixo X panel ÿ Remove Grid Line . Em seguida, clique na linha de grade no eixo X que deseja remover.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	Clique na guia Grade de coluna ÿ Eixo Y panel ÿ Remove Grid Line . Em seguida, clique na linha de grade no eixo Y que deseja remover.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO A planilha Bays lista todos os bays no eixo selecionado, sua distância do ponto inicial da grade e o espaçamento entre as linhas da grade que definem os bays. Você também pode remover linhas de grade manuais aqui.

Removendo linhas de uma grade de coluna com tamanho de compartimento fixo

Use este procedimento para remover linhas de uma grade com compartimentos fixos. Normalmente, em uma grade com baias fixas, a distância entre as linhas da grade é mais importante do que o número de linhas da grade.

Para remover linhas de uma grade com um tamanho de compartimento fixo, você tem 2 opções:

ÿ Diminua o tamanho geral da grade (para obter mais informações, consulte Alteração das dimensões de uma grade de coluna na página 2752).

ÿ Aumente o tamanho das baias

DICA Nos casos em que o número de linhas é importante para a grade, altere o tipo de Layout da grade de Repetir para Espaçar uniformemente ou Manual.

1 Clique duas vezes na grade da coluna da qual deseja remover linhas.

2 Expandir Dimensões.

3 Remova as linhas de grade:

Se você quiser…	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	expanda X Axis e insira um valor para Bay size.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para o tamanho do compartimento.

Se você inserir um valor que aumenta o tamanho dos compartimentos, o número de linhas de grade diminui à medida que os compartimentos extras são removidos da grade.

Removendo linhas de grades de colunas personalizadas

Use este procedimento para remover linhas de grade de uma grade de coluna personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha.

Machine Translated by Google

1 Selecione a grade da coluna.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Grade personalizada ÿ Remover grade Linhas

3 Selecione o trabalho de linha a ser removido e pressione ENTER.

A linha de trabalho permanece visível no desenho, mas não faz mais parte da grade. Você pode selecioná-lo e excluí-lo, se desejar.

Alterando a posição das linhas de grade da coluna

Você pode alterar a posição de linhas individuais em grades de coluna para as quais o tipo de Layout é Manual. (As grades com um tipo de layout Repetir ou Espaçar calculam uniformemente a posição da linha de acordo com o número de compartimentos ou o tamanho da grade.) Uma grade manual tem pontos de aderência para cada linha. Você pode usar os pontos de aderência ou a planilha Bays para alterar a posição de uma linha de grade.

Usando pontos de alça para mover linhas de grade de coluna

Use este procedimento para mover uma linha de grade de coluna arrastando os pontos de alça da linha. As grades manuais têm um par de pontos de aderência para o ponto inicial e final de cada linha.

1 Selecione a grade para a qual deseja mover as linhas da grade.

Para cada linha na grade, um par de pontos de aderência (ponto inicial e ponto final) é exibido.

DICA Se sua grade exibe apenas quatro linhas para os cantos da grade, o tipo de Layout precisa ser alterado para Manual na paleta Propriedades da grade.

---

2 Use os pontos da alça para arrastar as linhas na direção horizontal ou vertical.

ÿ Se você mover uma linha de grade além da borda da grade, a grade será ampliada de acordo.

ÿ Se você mover uma das linhas de borda para dentro da grade, a grade é diminuída de acordo.

Machine Translated by Google

Alterando a posição das linhas de grade da coluna editando compartimentos de grade

Use este procedimento para reposicionar as linhas de grade editando o número e o espaçamento dos compartimentos da grade usando a planilha de compartimentos.

1 Clique duas vezes na grade da coluna para onde deseja mover as linhas.

2 Expandir Dimensões.

3 Edite os compartimentos da grade:

Se você quiser…	Então…
editar baias de grade ao longo do eixo X	expanda X Axis e clique no valor para Bays.
editar compartimentos de grade ao longo do eixo Y	expanda Y Axis e clique no valor para Bays.

A planilha Bays lista todos os bays no eixo selecionado, sua distância do ponto inicial da grade e o espaçamento de cada bay.

4 Para alterar um compartimento, clique em um de seus valores de medição na lista e edite o valor.

5 Clique em OK.

As posições das linhas foram alteradas de acordo com suas especificações.

Editando Grades de Colunas Personalizadas Aprimoradas

As seguintes operações de edição podem ser aplicadas a uma grade de coluna personalizada aprimorada.

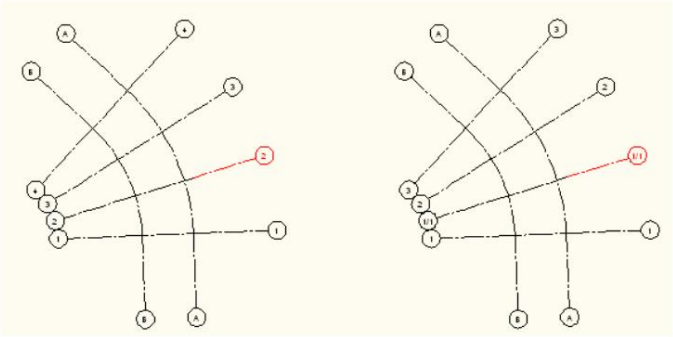
Adicionando linhas a uma grade de coluna personalizada aprimorada

Você pode adicionar linhas manualmente a uma grade de coluna personalizada aprimorada.

Uma linha de grade adicionada a uma grade existente pode ser uma linha de grade primária ou uma linha de grade secundária. Uma linha primária se encaixa na ordem de numeração/letras das linhas existentes, enquanto uma linha secundária é um composto do número da grade primária e do número da grade secundária. Para obter informações sobre como definir o formato de números de grade secundária, consulte Definindo o esquema de numeração para linhas de grade secundárias na página 2748.

Machine Translated by Google

Adicionando linha de grade primária e secundária



OBSERVAÇÃO Quando você adiciona uma linha de grade antes da primeira linha da grade ou depois da última linha da grade, as extremidades das linhas de grade que se cruzam são estendidas automaticamente para a nova linha. Linhas de grade sem interseção não serão afetadas.

1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Grade de coluna personalizada ÿ Deslocamento Linha de grade.

3 Selecione uma linha de grade que sirva como referência para compensar a nova linha de grade.

4 Siga um destes procedimentos:

ÿ Pressione **T** (Through) e especifique o ponto de inserção da nova linha na área de desenho.

ÿ Insira a distância da nova linha a partir da linha de referência e pressione ENTER. Em seguida, clique na área de desenho para definir a direção da nova linha em relação à referência selecionada linha.

5 Se a nova linha de grade for uma linha de grade primária, pressione **N** (Não).

6 Se a nova linha de grade for uma linha de grade secundária, pressione **Y** (Sim).

A numeração da grade é atualizada automaticamente.

Removendo linhas de uma grade de coluna personalizada aprimorada

Você pode remover linhas de uma grade de coluna personalizada aprimorada.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando você remove a primeira linha da grade ou a última linha da grade, as extremidades das linhas de grade que se cruzam são encurtadas automaticamente para a próxima linha de grade existente. Linhas de grade sem interseção não serão afetadas.

1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

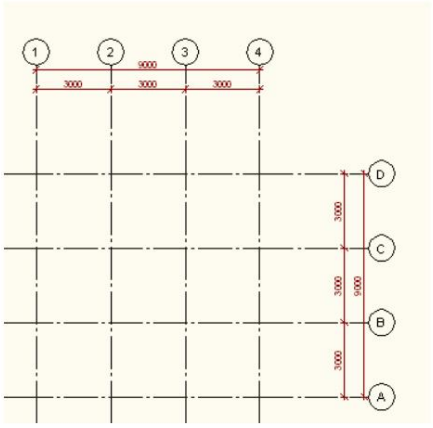
2 Clique na guia Extensão de produtividade ÿ painel Grade de coluna personalizada ÿ Remover linhas de grade.

3 Selecione as linhas de grade a serem removidas e pressione ENTER.

A numeração da grade é atualizada automaticamente.

Dimensionamento de uma grade de coluna personalizada aprimorada

Você pode dimensionar uma grade de coluna personalizada aprimorada. O comando de dimensão na guia da grade da coluna contextual criará uma dimensão de grade de 2 cadeias para a extensão geral da grade e os compartimentos da grade.



OBSERVAÇÃO O comando de dimensão na guia Grade contextual insere o AutoCAD dimensões.

1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ Grade de coluna personalizada painel ÿ Grade de dimensão.

3 Selecione a grade.

4 Defina o deslocamento da dimensão da grade.

Por padrão, um conjunto de cotas rotacionadas com o estilo de cota anotativa é criado. Se você quiser mudar a dimensão

Machine Translated by Google

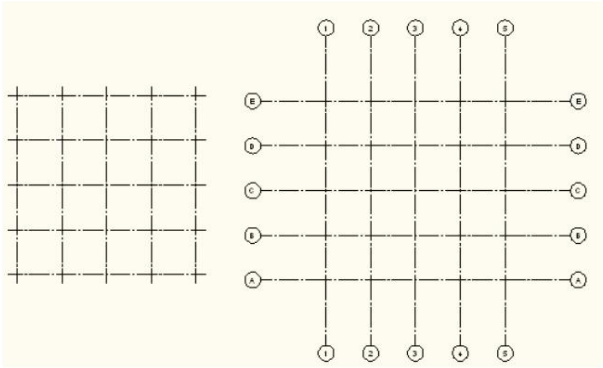
estilo, selecione as cotas e defina um estilo de cota diferente na paleta Propriedades.

Adicionando rótulos a uma grade de coluna personalizada aprimorada após Inserção

Você pode rotular uma grade de coluna personalizada aprimorada depois de inseri-la na área de desenho. Às vezes, você pode não querer adicionar a rotulagem no início da fase de projeto esquemático, quando o arranjo das linhas da grade ainda não está finalizado. A grade nesta fase é desenhada como uma referência para alinhar a estrutura, e o espaçamento da linha da grade ainda pode precisar ser ajustado e modificado durante a exploração do projeto. Quando o design estiver finalizado e o layout da linha de grade estiver definido, você poderá adicionar a rotulagem.

NOTA A direção da numeração (da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda; de cima para baixo ou de baixo para cima) não pode ser alterada após a inserção. Eles precisam ser definidos corretamente ao criar a grade.

Para obter informações sobre como suprimir a geração de rótulos ao criar uma grade de coluna personalizada aprimorada, consulte Definindo a exibição da numeração da grade ao inserir a grade na página 2745.



1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Grade de coluna personalizada ÿ Adicionar Rótulos.

3 Selecione novamente a grade da coluna para rotular.

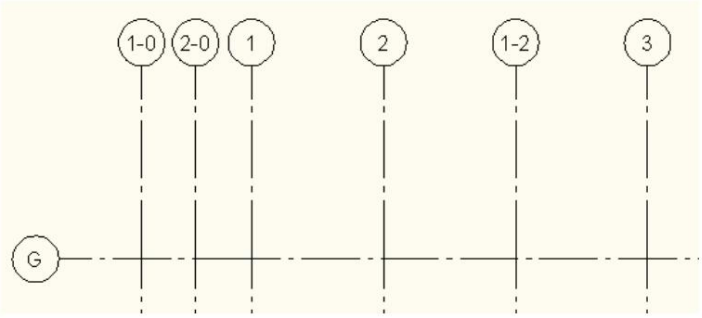
Machine Translated by Google

Editando rótulos em uma grade de coluna personalizada aprimorada

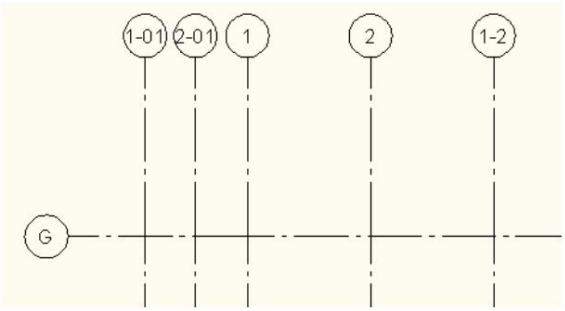
Você pode alterar a rotulagem para uma grade personalizada aprimorada.

Alterar manualmente a rotulagem de uma grade pode ser útil, por exemplo, quando você está adicionando linhas de grade secundárias antes da primeira linha de grade principal e gostaria de alterar a formatação das linhas secundárias anteriores, mas não das linhas secundárias dentro da grade:

Usando o mesmo formato de numeração antes e dentro da grade



Usando um formato de numeração diferente (anterior a zero) antes da grade



Você pode alterar um rótulo individualmente ou pode definir um intervalo de rótulos para alteração.

1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ painel Grade de coluna personalizada ÿ Editar Rótulos.

3 Siga um destes procedimentos:

ÿ Para alterar os rótulos de um intervalo de linhas de grade, selecione o início e linhas finais para o intervalo de edição.

Machine Translated by Google

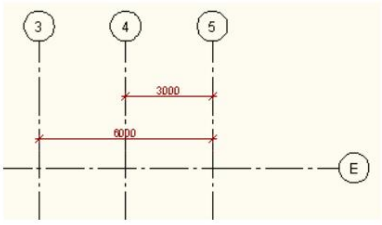
ÿ Para alterar um único rótulo, selecione a linha e digite **e** (Editar) em
a linha de comando.

4 Insira o valor para o rótulo. Se você selecionou um intervalo de linhas de grade para atualizar, o valor será logicamente progredido pelo intervalo. Por exemplo, se você selecionar o valor de “A”, as seguintes etiquetas serão “B”, “C” etc.

Dimensionamento de baias de grade individuais

Você pode dimensionar compartimentos de grade individuais ou um intervalo de vários compartimentos de grade em uma grade de coluna personalizada aprimorada.

OBSERVAÇÃO Este comando insere uma cota do AutoCAD rotacionada com a dimensão Anotativa estilo de dimensão.



1 Selecione a grade de coluna personalizada aprimorada.

2 Clique na guia Grade de coluna ÿ Grade de coluna personalizada painel ÿ Dimension Bay.

3 Selecione a linha de grade a partir da qual iniciar a dimensão.

4 Selecione a linha de grade na qual deseja terminar a dimensão e coloque o dimensão conforme desejado.

Editando Propriedades Gerais da Grade da Coluna

As seguintes operações de edição podem ser aplicadas a todos os tipos de grades de colunas.

Anexando Perfis de Corte a Grades de Colunas

Você pode anexar um perfil de recorte para definir uma máscara ao redor de uma grade de coluna ou para fazer um furo em uma grade de coluna. Você poderia, por exemplo, criar uma máscara para

Machine Translated by Google

defina uma grade de coluna para uma sala de formato irregular ou exclua partes de uma sala da grade de coluna.

OBSERVAÇÃO Para anexar um perfil de recorte, você deve primeiro desenhar uma polilinha fechada com o limite desejado ou forma de furo.

Grades de Coluna de Mascaramento

Use este procedimento para mascarar uma grade de coluna. Uma máscara é uma forma de polilinha que define os limites de uma grade de coluna. Essas partes da grade fora do limite não são exibidas.

1. Desenhe uma polilinha fechada com o limite ou a forma de furo desejada.
2. Selecione a grade que deseja mascarar.
3. Clique na guia Grade da coluna ÿ painel Recorte ÿ Definir limite .
4. Selecione a grade da coluna e pressione ENTER.
5. Selecione a polilinha fechada que deseja usar como máscara.

As partes da grade da coluna que estão fora da polilinha de máscara não são mais exibidas.

DICA Se as colunas estiverem conectadas à parte invisível da grade, elas ainda serão exibidas após o mascaramento. Se necessário, você pode excluí-los.

DICA Se quiser restaurar a forma original da grade, vá para a paleta Propriedades e selecione Nenhum para Limite.

Criando buracos em grades de colunas

Use este procedimento para criar um furo em uma grade de coluna existente. O furo é criado a partir de uma polilinha fechada colocada dentro dos limites da grade. Quaisquer partes da grade dentro do furo não são exibidas.

1. Se ainda não existir dentro dos limites da grade, desenhe uma polilinha fechada no formato do furo desejado.
2. Selecione a grade.
3. Clique na guia Grade da coluna ÿ painel Recorte ÿ Adicionar furo .
4. Selecione a grade da coluna e pressione *ENTER*.
5. Selecione uma polilinha fechada para o furo.

Machine Translated by Google

Um furo é cortado na grade da coluna.

6 Pressione *ESC* para finalizar o comando.

DICA Se as colunas estiverem conectadas ao furo na grade, elas ainda serão exibidas. Se necessário, você pode excluí-los.

Removendo Buracos de Grades de Colunas

Use este procedimento para remover furos criados em grades de coluna.

1 Selecione a grade da qual deseja remover furos.

2 Clique na guia Grade da coluna ÿ painel Recorte ÿ Remover furo .

3 Selecione a grade novamente e pressione *ENTER.*

4 Selecione a polilinha fechada do furo.

O furo é removido da grade de layout. A polilinha, no entanto, permanece no desenho. Se necessário, você pode excluí-lo.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de coluna

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de coluna. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma grade de coluna.

1 Selecione a grade de coluna à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

---

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Alterando a localização das grades de coluna

Use este procedimento para alterar a localização das grades de coluna. Você pode realocar uma grade de coluna alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A grade da coluna também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior da grade da coluna são paralelas ao plano XY, sua normal é paralela ao eixo Z. Você pode alterar a orientação da grade da coluna alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a grade da coluna em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o sistema de coordenadas mundiais, consulte “Usar sistemas de coordenadas mundiais e do usuário em 3D” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

1 Selecione a grade da coluna que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

Machine Translated by Google

4 Especifique o local da grade da coluna: **Se você deseja…**

	Então…
realocar a grade da coluna	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a grade da coluna no plano XY	fazer a normal da coluna grade paralela ao eixo Z: em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a grade da coluna no plano YZ	fazer a normal da coluna grade paralela ao eixo X: em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a grade da coluna no plano XZ	fazer a normal da coluna grade paralela ao eixo Y: em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da grade da coluna	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Alterando a Exibição de Grades de Colunas

Use este procedimento para alterar qualquer uma das seguintes propriedades de exibição para linhas, marcadores de nó ou marcadores de célula em uma grade de coluna:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Machine Translated by Google

1 Selecione a grade de coluna que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando o raio do nó para uma grade de coluna

Use este procedimento para alterar o raio do nó para uma grade de coluna editando suas propriedades de exibição.

1 Clique duas vezes na grade da coluna que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as grades de coluna no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Clique no valor para Raio do nó e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar e especificar 2 pontos na área de desenho para definir o novo raio.)

Você também pode acessar e modificar a propriedade do raio do nó através do menu de contexto da grade da coluna, conforme a seguir:

1 Selecione a grade da coluna, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

Machine Translated by Google

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

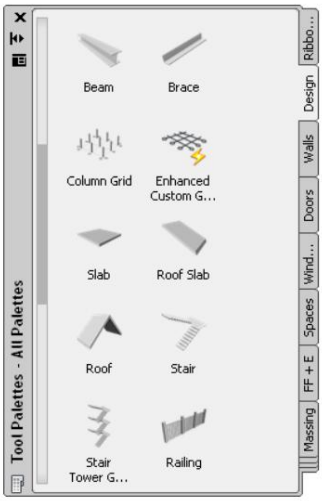
4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e altere o raio conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Usando ferramentas de grade de teto para criar grades de teto

As ferramentas do software permitem posicionar grades de teto rapidamente usando uma ferramenta de grade de teto com um estilo de grade de teto específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar suas propriedades. Você também pode usar ferramentas de grade de forro para converter linhas em grades de teto e aplicar as configurações de uma ferramenta de grade de teto a grades de forro existentes.

Paletas de ferramentas contendo ferramentas de grade de teto



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de grade de forro que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de grade de forro que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

Machine Translated by Google

As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de grade de teto com propriedades de grade de teto que são personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando uma grade de teto

Use este procedimento para adicionar uma nova grade de forro que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de grade de forro selecionada. Para especificar configurações ao adicionar uma grade de teto, consulte Criando uma grade de teto com configurações especificadas pelo usuário na página 2772.

1. Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de teto que você deseja usar e selecione a ferramenta.

   Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Ceiling Grade

2. Especifique o ponto de inserção da grade do teto.
3. Especifique a rotação da grade do teto e pressione *ENTER*.
4. Continue adicionando grades de teto e pressione *ENTER*.

Criando uma grade de teto com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma grade de teto com as configurações especificadas na paleta Propriedades. Espaços e polilinhas fechadas podem ser usados como limites para grades de forro.

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um forro ferramenta de grade.

   Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Ceiling Grade

2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um limite: **Se**

você deseja...	**Então...**
coloque uma grade de teto dentro de um espaço	clique em Selecionar objeto para Limite e selecione um espaço no desenho.
coloque uma grade de teto dentro de uma polilinha fechada	clique em Selecionar objeto para Limite e selecione uma polilinha fechada no desenho.

Machine Translated by Google

4 Expanda Dimensões e selecione Não para Especificar na tela.

5 Especifique as configurações:

Se desejar…	**Então…**
definir a largura da grade	insira um valor para X - Largura.
definir a profundidade da grade	insira um valor para Y - Profundidade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	expanda X Axis, selecione Repeat para Layout type e insira um valor para Bay size.
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção X da grade	expanda Eixo X e insira um valor para Deslocamento inicial. A distância de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção X da grade	expanda Eixo X e insira um valor para Deslocamento final. A distância de deslocamento pode ser usado para reduzir o tamanho efetivo da grade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	expanda Y Axis, selecione Space evenly para Layout type e insira um valor para Number of bays.
coloque a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção Y	expanda Eixo Y, selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho do compartimento.
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento inicial. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para Deslocamento final. A distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.

Machine Translated by Google

DICA Depois de especificar as configurações desejadas, você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais a área de desenho.

6 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da grade do teto.

7 Especifique o ângulo de rotação da grade e pressione *ENTER.*

8 Continue adicionando grades de teto e pressione *ENTER.*

Criando uma grade de teto a partir de uma grade de layout

Use este procedimento para converter uma grade de layout bidimensional (2D) em uma grade de forro que tenha as propriedades da ferramenta de grade de forro selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a grade do teto.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de teto que você deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse na ferramenta de grade do forro e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a ÿ Grades de layout.

3 Selecione a grade de layout a ser convertida e pressione *ENTER.*

4 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para apagar o trabalho de linha ou insira **n** (Não) para mantê-lo.

5 Edite as propriedades da grade do teto na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma grade de teto personalizada a partir do trabalho de linha

Use este procedimento para converter linhas de trabalho personalizadas em uma grade de forro que tenha as propriedades da ferramenta de grade de forro selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a grade do teto.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de teto que você deseja usar.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de grade de forro e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Linework.

3 Selecione o trabalho de linha para converter e pressione *ENTER.*

4 Quando solicitado a apagar o traçado original, pressione *ENTER* para manter o traçado ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades da grade do teto na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma grade de teto dinamicamente

Use este procedimento para criar grades de forro dinamicamente, especificando suas dimensões na tela enquanto as desenha.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de teto que você deseja usar e selecione a ferramenta.

Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Ceiling Grade

2 Na paleta Propriedades, expanda Dimensões e selecione Sim para Especifique na tela.

3 Expanda Eixo X e Eixo Y e especifique as configurações:

Se você quiser…	Então…
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção X	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
disponha a grade com um tamanho de compartimento fixo ao longo da direção X	selecione Repetir para Tipo de layout e insira um valor para Tamanho da baía.
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção X da grade	insira um valor para Deslocamento inicial. O a distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção X da grade	insira um valor para Deslocamento final. O a distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.
coloque a grade com baias espaçadas uniformemente ao longo da direção Y	selecione Espaçar uniformemente para Tipo de layout e insira um valor para Número de baías.
faça o layout da grade com um tamanho de baía fixo, insira um valor para o tamanho da baía. ao longo da direção Y	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a distância de deslocamento do ponto inicial ao longo da direção Y da grade	insira um valor para Deslocamento inicial. O a distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.
especifique a distância de deslocamento do ponto final ao longo da direção Y da grade	insira um valor para Deslocamento final. O a distância de deslocamento pode ser usada para reduzir o tamanho efetivo da grade.

4 Especifique um ponto de inserção no desenho.

5 Especifique o tamanho geral da grade arrastando o cursor até o tamanho desejado e clicando uma vez.

6 Especifique o ângulo de rotação para a grade e pressione *ENTER.*

Criando uma grade de teto com um limite de recorte

Use este procedimento para criar uma grade de teto dentro de uma polilinha fechada ou um objeto de espaço. Se a grade do teto estiver dentro de um espaço, a grade será criada na altura do teto do espaço.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de grade de teto que você deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Clique na configuração para Limite.

4 Clique em Selecionar objeto e selecione um espaço existente ou fechado polilinha no desenho.

5 Especifique um ponto de inserção no desenho.

OBSERVAÇÃO O ponto de inserção da grade do teto é o canto inferior esquerdo da grade do teto se a rotação for definida como 0 grau.

6 Especifique o tamanho geral da grade arrastando o cursor até o tamanho desejado e clicando uma vez.

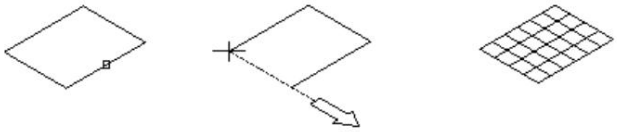
Arraste o cursor ao longo do eixo X para especificar o número de compartimentos ao longo da direção X e arraste o cursor ao longo do eixo Y para especificar o número de compartimentos ao longo da direção Y.

7 Especifique o ângulo de rotação da grade e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

A grade é exibida apenas dentro do espaço ou polilinha fechada.

Criando uma grade de teto a partir de uma polilinha



select polyline | specify insertion point and rotation angle | resulting ceiling grid

OBSERVAÇÃO Em alguns modelos, o objeto de grade do forro é desativado em várias vistas de planta. Ele é exibido na maioria das visualizações de modelo, no entanto, se você não puder ver sua grade na visualização superior, alterne para uma visualização de modelo para garantir que ela esteja lá. Para obter mais informações sobre como ativar a exibição de grades de forro na vista de planta, consulte Sistema de exibição na página 777.

Criando uma ferramenta de grade de teto

Use este procedimento para criar uma ferramenta de grade de teto e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de grade de forro se estiver posicionando várias grades de forro de um estilo específico e todas tiverem as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma grade de teto no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Reabra a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da grade de forro criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Especifique as configurações para as dimensões da grade.

Para obter mais informações, consulte Criando uma grade de teto com configurações especificadas pelo usuário na página 2772.

10 Clique em OK.

Editando grades de teto

Você pode alterar as grades de teto existentes de diferentes maneiras. Você pode alterar as dimensões gerais da grade, o número e a posição das linhas da grade e a localização da grade no desenho. Você também pode especificar um limite de recorte para a grade e usá-lo para mascarar a grade ou inserir um furo na grade.

Alterando as dimensões de uma grade de teto

Use este procedimento para alterar as dimensões gerais de uma grade de forro. Uma grade de teto é definida por sua largura e profundidade.

1 Clique duas vezes na grade do teto que deseja alterar.

2 Expanda Geral e expanda Dimensões.

3 Modifique os valores para X - Largura ou Y - Profundidade.

Machine Translated by Google

DICA Você também pode alterar o tamanho de uma grade arrastando seus pontos de alça. Observe que, quando você tem uma grade manual, está arrastando as linhas individuais e não a grade.

Alterando as linhas de uma grade de teto

Além das dimensões gerais de uma grade de teto, você também pode alterar o número e a posição das linhas de grade nos eixos X e Y. Existem 3 tipos diferentes de layout que controlam o espaçamento das linhas em uma grade. O tipo de layout é especificado separadamente para os planos X e Y na paleta Propriedades da grade.

ÿ **Manual:** você especifica a posição de cada linha na grade.

ÿ **Repetir (tamanho fixo do compartimento):** você especifica o espaçamento equidistante entre as linhas na grade. O número de linhas é determinado pelo tamanho da grade. À medida que o tamanho da grade muda, as linhas são adicionadas ou subtraídas de acordo. A distância entre as linhas permanece fixa.

ÿ **Espaçar uniformemente:** você especifica o número de linhas na grade. O espaço entre as linhas é determinado pelo tamanho da grade. Conforme o tamanho da grade muda, o espaçamento entre as linhas é alongado ou encurtado de acordo. O número de linhas permanece fixo.

OBSERVAÇÃO Por padrão, as grades são inseridas com linhas igualmente espaçadas.

Os procedimentos para adicionar ou remover linhas de grade variam dependendo do tipo de layout em vigor, conforme explicado nas seções a seguir.

Adicionando linhas a uma grade de teto

Em alguns casos, você precisa adicionar linhas a uma grade existente. Dependendo do tipo de layout em vigor, você faz isso de maneiras diferentes.

Adicionando linhas a uma grade de teto com linhas uniformemente espaçadas

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade com linhas uniformemente espaçadas. As linhas sempre serão distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade. Se você precisar de linhas não regulares com espaçamento diferente entre elas, abra a paleta Propriedades da grade e altere o tipo de Layout para Manual.

1 Selecione a grade do teto à qual deseja adicionar linhas.

Machine Translated by Google

2 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	Então…
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	clique na guia Grade de teto ÿ painel Eixo X ÿ Adicionar Linha de grade . Em seguida, clique no eixo X da grade. O número de linhas de grade aumenta em um, enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	clique na guia Grade de teto ÿ painel Eixo Y ÿ Adicionar Linha de grade . Em seguida, clique no eixo Y da grade. O número de linhas de grade aumenta em um, enquanto o tamanho geral da grade permanece o mesmo.

Sua grade foi atualizada de acordo, com o novo número de linhas de grade distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade.

Adicionando linhas a uma grade de teto manual

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade manual. Uma grade manual permite controle máximo sobre a grade, mas requer que você especifique o número exato e a posição das linhas da grade.

1 Selecione a grade do teto à qual deseja adicionar linhas.

2 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	Então…
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	clique na guia Grade de teto ÿ Eixo X painel ÿ Adicionar linha de grade . Em seguida, clique no local no eixo X onde a nova linha de grade deve aparecer pera.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	clique na guia Ceiling Grid ÿ Y Axis pan el ÿ Adicionar linha de grade . Então clique a localização no eixo X onde o nova linha de grade deve aparecer.

Machine Translated by Google

A planilha Bays lista todos os bays no eixo selecionado, sua distância do ponto inicial da grade e o espaçamento entre as linhas da grade que definem os bays.

3 Alternativamente, na paleta Properties, clique em Bays e Y para o X axis, e altere o número de linhas na planilha Bays.

4 Para adicionar uma linha, clique abaixo do último número na lista Bays.

Uma nova linha é inserida com valores padrão para distância e espaçamento. Você pode editar esses valores clicando neles e inserindo novos valores.

OBSERVAÇÃO Não é possível inserir um número de linha para a nova linha. O número da linha é fornecido pelo aplicativo após você fechar a planilha.

5 Clique em OK.

DICA Para adicionar linhas à grade do forro, você também pode clicar com o botão direito do mouse na grade e clicar em Eixo X/Eixo Y ÿ Adicionar linha de grade.

Adicionando linhas a uma grade de teto com tamanho de compartimento fixo

Use este procedimento para adicionar linhas a uma grade com compartimentos fixos. Normalmente, em uma grade com baias fixas, a distância entre as linhas da grade é mais importante do que o número de linhas da grade.

Para adicionar linhas a uma grade com um tamanho de compartimento fixo, você tem 2 opções:

ÿ Aumente o tamanho geral da grade (para obter mais informações, consulte Alteração das dimensões de uma grade de teto na página 2778).

ÿ Diminuir o tamanho das baias

DICA Nos casos em que o número de linhas é importante para a grade, altere o tipo de Layout da grade de Repetir para Espaçar uniformemente ou Manual.

1 Clique duas vezes na grade do teto à qual deseja adicionar linhas.

2 Expandir Dimensões.

Machine Translated by Google

3 Adicione linhas de grade:

Se você quiser…	Então…
adicionar linhas de grade ao eixo X da grade	expanda X Axis e insira um valor para Bay size.
adicionar linhas de grade ao eixo Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para o tamanho do compartimento.

Se você inserir um valor que reduza o tamanho dos compartimentos, o número de linhas de grade aumentará conforme os compartimentos extras forem adicionados à grade.

Várias novas linhas foram adicionadas diminuindo o tamanho das baias individuais.

Adicionando linhas a grades de teto personalizadas

Use este procedimento para adicionar linhas de grade a uma grade de forro personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha.

1 Desenhe a nova linha ou linhas na posição desejada.

2 Selecione a grade do teto.

3 Clique na guia Ceiling Grid ÿ painel Custom Grid ÿ Add Grid Lines **4** Selecione o trabalho de linha a ser adicionado e pressione ENTER.

5 Pressione ENTER novamente para manter o trabalho de linha ou digite **y** (Sim) para apagar isto.

Removendo linhas de uma grade de teto

Da mesma forma que as linhas podem ser adicionadas a uma grade de teto, elas também podem ser removidas.

Removendo linhas de uma grade de teto com linhas uniformemente espaçadas

Use este procedimento para remover linhas de uma grade com linhas uniformemente espaçadas. As linhas sempre serão distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade. Para remover uma linha específica e manter todas as outras linhas em seus lugares originais, abra a paleta Propriedades da grade e altere o tipo de Layout para Manual.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na grade de teto da qual deseja remover linhas.

2 Expandir Dimensões.

3 Remova as linhas de

grade: **Se você quiser…**	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	clique na guia Ceiling Grid ÿ X Axis pan el ÿ Remover linha de grade . Em seguida, clique em qualquer lugar no eixo X. O número de linhas de grade é diminuído em um.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	clique na guia Ceiling Grid ÿ painel Y Axis ÿ Re mover linha de grade . Em seguida, clique em qualquer lugar no eixo Y. O número de linhas de grade é diminuído em um.

Sua grade foi atualizada de acordo, com o novo número de linhas de grade distribuídas uniformemente ao longo do eixo da grade.

Removendo linhas de uma grade de teto manual

Use este procedimento para remover linhas de grade de uma grade manual. Em uma grade manual, você pode remover cada linha individualmente.

1 Selecione a grade do teto da qual deseja remover as linhas.

2 Remova as linhas de

grade: **Se você quiser…**	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	clique na guia Grade de teto ÿ Eixo X panel ÿ Remove Grid Line Em . seguida, clique na linha de grade no eixo X para remover.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	clique na guia Ceiling Grid ÿ Y Axis pan el ÿ Remover linha de grade . Em seguida, clique na linha de grade no eixo Y para remover.

Machine Translated by Google

3 Alternativamente, na paleta Properties, clique em Bays e Y axis, e para o X altere o número de linhas na planilha Bays.

4 Para remover uma linha, clique no número do compartimento na lista de compartimentos e clique em Remover.

5 Clique em OK.

O compartimento é excluído da grade e o tamanho da grade é reduzido de acordo.

Removendo linhas de uma grade de teto com tamanho de compartimento fixo

Use este procedimento para remover linhas de uma grade com baias de tamanho fixo. Normalmente, em uma grade com baias fixas, a distância entre as linhas da grade é um fator mais importante do que o número de linhas da grade.

Para remover linhas de uma grade com um tamanho de compartimento fixo, você tem 2 opções:

ÿ Diminua o tamanho geral da grade (para obter mais informações, consulte Alteração das dimensões de uma grade de teto).

ÿ Aumente o tamanho das baias.

DICA Nos casos em que o número de linhas é importante para a grade, altere o tipo de Layout da grade de Repetir para Espaçar uniformemente ou Manual.

1 Clique duas vezes na grade de teto da qual deseja remover linhas.

2 Expandir Dimensões.

3 Remova as linhas de

grade: **Se você quiser…**	**Então…**
remover linhas de grade do eixo X da grade	expanda X Axis e insira um valor para Bay size.
remover linhas de grade do eixo Y da grade	expanda Eixo Y e insira um valor para o tamanho do compartimento.

Se você inserir um valor que aumenta o tamanho dos compartimentos, o número de linhas de grade diminui à medida que os compartimentos extras são removidos da grade.

Várias linhas foram removidas aumentando o tamanho das baias individuais.

Machine Translated by Google

Removendo linhas de grades de colunas personalizadas

Use este procedimento para remover linhas de grade de uma grade de forro personalizada que foi criada aplicando as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha.

1 Selecione a grade do teto.

2 Clique na guia Ceiling Grid ÿ painel Custom Grid ÿ Remove Grid Lines **3** Selecione o trabalho de linha a ser removido e pressione ENTER.

A linha de trabalho permanece visível no desenho, mas não faz mais parte da grade. Você pode selecioná-lo e excluí-lo, se desejar.

Alterando a posição das linhas de grade do teto

Você pode alterar a posição de linhas individuais em grades de forro para as quais o tipo de Layout é Manual. (As grades com um tipo de layout Repetir ou Espaçar calculam uniformemente a posição da linha de acordo com o número de compartimentos ou o tamanho da grade.)
Uma grade manual tem pontos de aderência para cada linha. Você pode usar os pontos de aderência ou a planilha Bays para alterar a posição de uma linha de grade.

Usando pontos de alça para mover linhas de grade de teto

Use este procedimento para mover uma linha de grade de teto arrastando os pontos de alça da linha. As grades manuais têm um par de pontos de aderência para o ponto inicial e o ponto final de cada linha.

1 Selecione a grade para a qual deseja mover as linhas da grade.

Para cada linha na grade, um par de pontos de aderência (ponto inicial e ponto final) é exibido.

DICA Se sua grade exibe apenas quatro linhas para os cantos da grade, o tipo de Layout precisa ser alterado para Manual na paleta Propriedades da grade.

---

2 Use os pontos de aderência para arrastar as linhas na horizontal ou na vertical direção.

ÿ Se você mover uma linha de grade além da borda da grade, a grade será ampliada de acordo.

ÿ Se você mover uma das linhas de borda da grade para dentro da grade, a grade será diminuída de acordo.

Machine Translated by Google

Alterando a posição das linhas de grade do teto editando baías de grade

Use este procedimento para reposicionar as linhas de grade editando o número e o espaçamento dos compartimentos da grade usando a planilha de compartimentos.

1. Clique duas vezes na grade do teto para onde deseja mover as linhas.
2. Na paleta Propriedades, expanda Dimensões.
3. Edite os compartimentos da grade:

Se você quiser…	Então…
editar baias de grade ao longo do eixo X	expanda X Axis e clique no valor para Bays.
editar compartimentos de grade ao longo do eixo Y	expanda Y Axis e clique no valor para Bays.

   A planilha Bays lista todos os bays no eixo selecionado, sua distância do ponto inicial da grade e o espaçamento de cada bay.

4. Para alterar um compartimento, clique em um de seus valores de medição na lista e edite o valor.
5. Clique em OK.

As posições das linhas foram alteradas de acordo com suas configurações.

Anexar perfis de recorte a grades de teto

Você pode anexar um perfil de recorte para definir uma máscara ao redor de uma grade de teto ou para fazer um furo em uma grade de teto. Você pode, por exemplo, criar uma máscara para definir uma grade de teto para uma sala de formato irregular ou excluir partes de uma sala da grade de teto.

Para uma máscara, você pode usar polilinhas fechadas e espaços. Para obter mais informações, consulte Criando uma grade de teto com um limite de recorte na página 2776.

OBSERVAÇÃO Para anexar um perfil de recorte, você deve primeiro desenhar uma polilinha fechada ou espaço com o limite desejado ou forma de furo.

Machine Translated by Google

Grades de teto de máscara

Use este procedimento para mascarar uma grade de teto. Uma máscara é uma forma polilinha ou espaço que define os limites de uma grade de forro. Essas partes da grade fora do limite não são exibidas.

1. Desenhe uma polilinha fechada com o limite ou a forma de furo desejada.
2. Selecione a grade que deseja mascarar.
3. Clique na guia Grade do teto ÿ painel Recorte ÿ Definir limite .
4. Selecione a polilinha fechada ou o espaço que deseja usar como máscara.

As partes da grade do teto que estão fora da polilinha ou espaço de máscara não são mais exibidas.

DICA Se quiser restaurar a forma original da grade, vá para a paleta Propriedades e selecione Nenhum para Limite.

Criando buracos em grades de teto

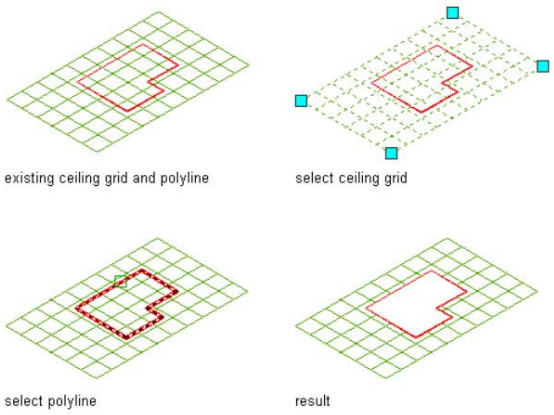
Use este procedimento para criar um furo em uma grade de forro existente. O furo é criado a partir de uma polilinha fechada ou objeto AEC colocado dentro dos limites da grade. Quaisquer partes da grade dentro do furo não são exibidas.

1. Se ainda não existir dentro dos limites da grade, desenhe uma polilinha fechada no formato do furo desejado.
2. Selecione a grade do teto à qual deseja adicionar um furo.
3. Clique na guia Grade do teto ÿ painel Recorte ÿ Adicionar furo .
4. Selecione uma polilinha fechada ou um objeto AEC para o furo.

   Um buraco é cortado na grade do teto.
5. Pressione *ENTER* para finalizar o comando.

Machine Translated by Google

Adicionando um furo a uma grade de teto



Removendo buracos de grades de teto

Use este procedimento para remover furos que você criou nas grades do teto.

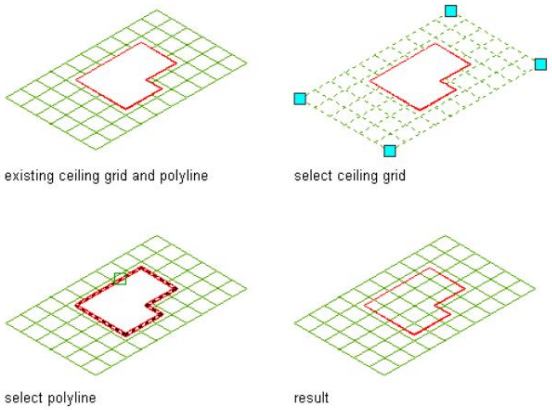
1 Selecione a grade da qual deseja remover furos.

2 Clique na guia Grade do teto ÿ painel Recorte ÿ Remover furo .

3 Selecione a polilinha fechada do furo.

O orifício é removido da grade do teto. A polilinha, no entanto, permanece no desenho. Se necessário, você pode excluí-lo.

Removendo um buraco de uma grade de teto



Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de teto

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma grade de forro. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma grade de teto.

1 Selecione a grade de teto à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

---

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Alterando a localização das grades do teto

Use este procedimento para alterar a localização das grades do teto. Você pode realocar uma grade de forro existente alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A grade do teto também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior da grade do teto forem paralelas ao plano XY, sua normal será paralela ao eixo Z. Você pode alterar a orientação da grade do teto alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a grade do teto em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o sistema de coordenadas mundiais, consulte “Usar sistemas de coordenadas mundiais e do usuário em 3D” na ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

1 Selecione a grade do teto que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Selecione Informações adicionais.

4 Especifique a localização da grade do teto: **Se**

você deseja…	**Então…**
realocar a grade do teto	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a grade do teto no plano XY	faça a normal da grade do teto paralela ao eixo Z: em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a grade do teto no plano YZ	faça a normal da grade do teto paralela ao eixo X: em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a grade do teto no plano XZ	faça a normal da grade do teto paralela ao eixo Y: em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar a rotação da grade do teto	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Alterando a exibição de grades de teto

Use este procedimento para alterar qualquer uma das seguintes propriedades de exibição para linhas, marcadores de nó ou marcadores de célula em uma grade de forro:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

1 Selecione a grade de forro que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver

selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

5 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando o raio do nó para uma grade de teto

Use este procedimento para alterar o raio do nó para uma grade de forro editando suas propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na grade do teto que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as grades de forro no desenho, selecione Configuração padrão do desenho.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 Clique no valor para Raio do nó e insira um novo valor.

(Como alternativa, você pode clicar e especificar 2 pontos na área de desenho para definir o novo raio.)

Você também pode acessar e modificar a propriedade do raio do nó através do menu de contexto da grade do forro, conforme a seguir:

1 Selecione a grade do forro, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e altere o raio conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Ferramentas de desenho de detalhes

35

O AutoCAD Architecture inclui uma série de ferramentas de fácil acesso projetadas para ajudá-lo a trabalhar de forma mais intuitiva e eficaz com trabalhos de linha em desenhos detalhados.

Linhas de Construção

Linhas de construção (também conhecidas como xlines) são entidades temporárias de linhas de trabalho que podem ser usadas como referências ao criar e posicionar outros objetos ou linhas de trabalho. Por exemplo, você pode usar linhas de construção para preparar várias visualizações do mesmo item ou criar interseções temporárias para servir como snaps ao objeto.

As linhas de construção são círculos ou linhas retas que se estendem ao infinito em ambas as direções. Em ambos os casos, eles não alteram a área total do desenho e não afetam o zoom ou as viewports. Você pode mover, girar, copiar ou excluir linhas de construção como outros objetos.

A funcionalidade regular da linha de construção do AutoCAD ainda está disponível por meio do comando XLINE. No entanto, o recurso de linha de construção do AutoCAD Architecture foi projetado para fornecer uma maneira mais intuitiva de desenhar linhas de construção com base na geometria de objetos ou linhas de trabalho existentes. Nenhuma entrada de linha de comando é necessária.

Na maioria dos casos, você provavelmente desejará desenhar linhas de construção com base em segmentos de objetos existentes, mas também pode desenhá-las especificando quaisquer dois pontos na área de desenho, sem levar em consideração os objetos ou linhas de trabalho existentes.

Criando linhas de construção a partir de objetos/linhas existentes

Use este procedimento para criar uma linha de construção com base na geometria de qualquer segmento reto, arqueado ou circular de qualquer objeto ou trabalho de linha, exceto hachuras, splines e elipses. Se baseado em um segmento reto, a construção resultante

Machine Translated by Google

linha é uma linha reta que se estende ao infinito em ambas as direções; se baseado em um segmento de arco ou circular, a linha de construção é um círculo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Draw ÿ menu suspenso Line ÿ Construction Linha .

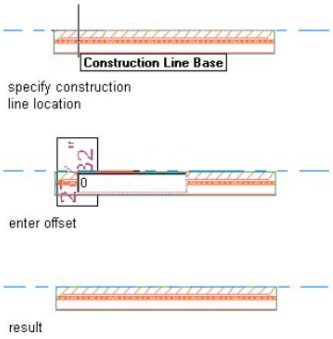
2 Na área de desenho, mova o cursor sobre o segmento no qual deseja basear sua linha de construção (a “base da linha de construção”).

Uma visualização da linha de construção é exibida.

3 Clique para exibir um indicador de deslocamento, que mostra dinamicamente a distância entre a linha de visualização e a base da linha de construção.

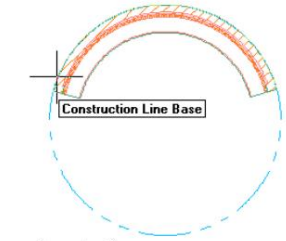
4 Arraste a linha de visualização para a distância desejada e clique para posicionar a linha de construção ou insira a distância desejada e pressione *ENTER*.

Desenhar uma linha de construção em um deslocamento zero com base em um segmento de parede reta

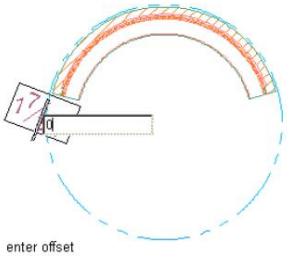


Machine Translated by Google

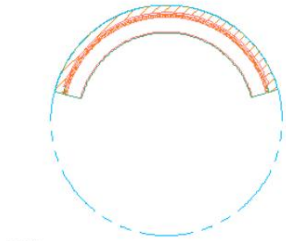
Desenhar uma linha de construção em um deslocamento zero com base em um segmento de parede em arco



specify construction
line location

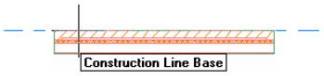


enter offset



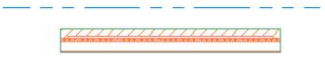
result

Desenhar uma linha de construção em um deslocamento especificado com base em um segmento de parede reta



specify construction
line location

enter offset



result

Machine Translated by Google

A linha de construção resultante exibe três alças quando selecionada. Você pode mover a linha movendo a alça intermediária ou pode alterar sua orientação movendo uma das alças finais.

Criando linhas de construção independentemente

Use este procedimento para criar uma linha de construção reta que passe por quaisquer dois pontos de sua escolha.

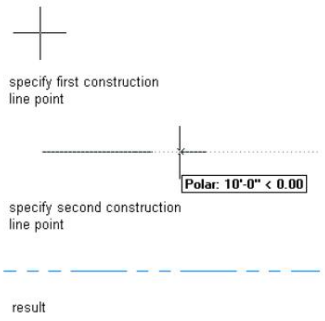
1 Clique na guia Home ÿ painel Draw ÿ menu suspenso Line ÿ Construction Linha .

2 Pressione *ENTER*.

3 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto pelo qual deseja que a linha de construção passe. (Esta será a raiz ou o ponto médio conceitual da linha de construção.)

4 Especifique um segundo ponto.

Desenhar uma linha de construção especificando pontos



A linha de construção é exibida. Se você selecioná-lo, três alças serão exibidas. Você pode mover a linha movendo a alça intermediária ou pode alterar sua orientação movendo uma das alças finais.

Ferramentas de Produtividade Hatch

O menu de contexto para hachuras inclui opções que permitem reposicionar facilmente as hachuras em relação às suas origens, gerar polígonos AEC para fornecer limites para hachuras não delimitadas e redefinir os limites da hachura com base em outras linhas de contorno fechadas selecionadas.

Machine Translated by Google

Reposicionando uma escotilha

Use este procedimento para alinhar os padrões de hachura de tijolo e alvenaria dentro de um limite para que unidades inteiras sejam exibidas ao longo de uma aresta específica.

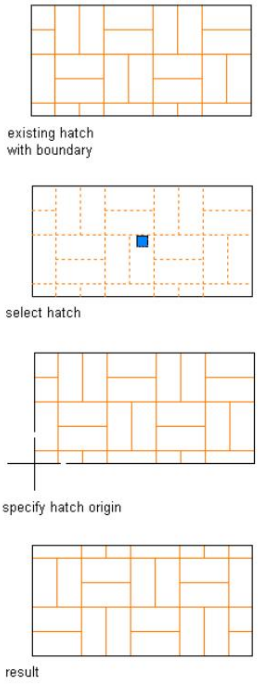
1 Selecione a hachura.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Definir origem.

3 Especifique um ponto final no limite e pressione *ENTER.*

A hachura é reposicionada com sua origem no ponto final especificado.

Reposicionando uma hachura dentro de um limite



Gerando um limite de hachura

Use este procedimento para gerar um limite para uma hachura cujo limite original foi excluído ou movido durante outras operações de desenho.

O limite gerado por este procedimento é uma polilinha. Polilinhas também são criadas para quaisquer ilhas dentro da hachura selecionada. Estas polilinhas permanecem

Machine Translated by Google

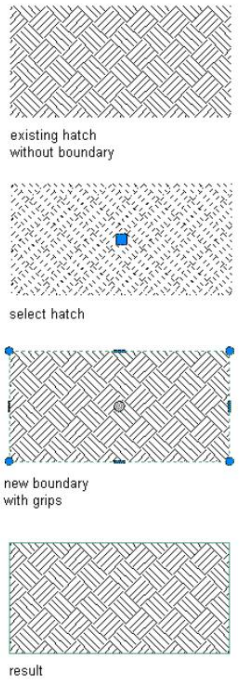
selecionados depois de gerar o limite, para que você possa manipulá-los diretamente na configuração desejada. Você pode aplicar a hachura à nova configuração de limite usando a opção Definir limite, conforme descrito em Redefinindo um limite de hachura na página 2798.

1 Selecione a hachura.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Gerar limite.

Todas as alças são exibidas para quaisquer polilinhas criadas.

Gerando um limite de hachura



Redefinindo um limite de hachura

Use este procedimento para redefinir os limites de hachuras associativas ou não associativas com base em qualquer linha de trabalho de limite fechado selecionada. Nos casos em que uma hachura não associativa originalmente preenchia o trabalho de linha de limite fechado, mas o trabalho de linha foi subsequentemente esticado ou movido, este procedimento permite expandir ou reposicionar a hachura para preencher o novo limite.

Machine Translated by Google

Você também pode usar este procedimento para estender ou mover uma hachura de um limite para outro. (Se você também não selecionar o trabalho de linha atualmente delimitando a hachura, a hachura será movida do limite original para os outros limites selecionados.) O trabalho de linha selecionado para os novos limites de hachura pode ser Polígonos AEC, polilinhas fechadas, círculos, texto ou texto multilinha (Mtext).

1 Selecione a hachura.

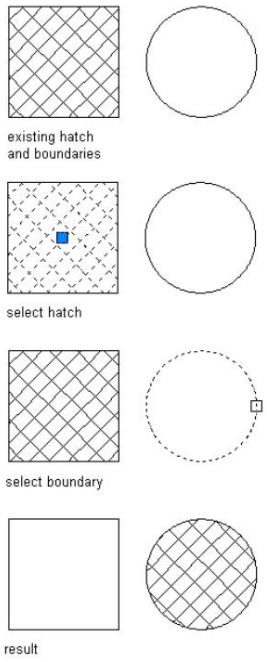
2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Definir limite.

3 Selecione o trabalho de linha e pressione *ENTER*.

4 Pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha selecionado ou digite **y** (Sim) para apagar isto.

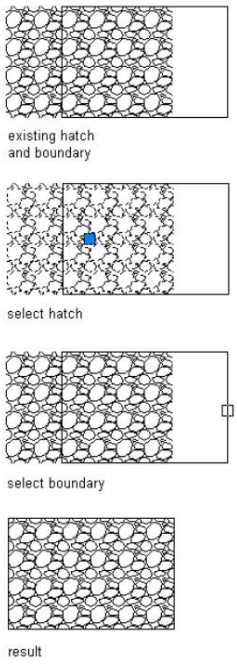
A hachura selecionada é aplicada dentro de todos os limites selecionados.

Transferindo uma hachura de um limite para outro



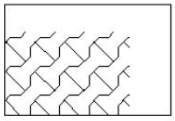
Machine Translated by Google

Movendo uma hachura de volta ao limite original

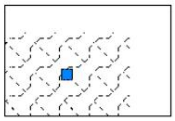


Machine Translated by Google

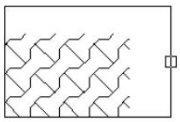
Redimensionando uma hachura para preencher um limite



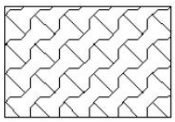
existing hatch
and boundary



select hatch



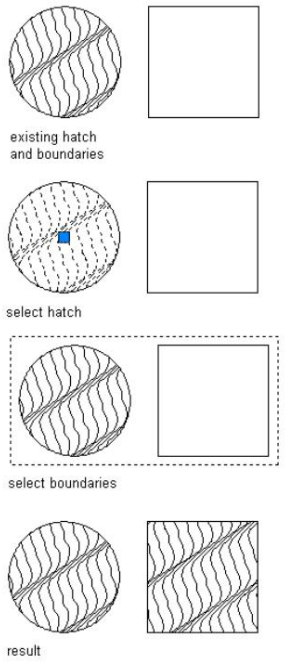
select boundary



result

Machine Translated by Google

Copiando uma hachura de um limite para outro



OBSERVAÇÃO Se uma hachura foi originalmente criada como associativa, sua associatividade *não* é transferida para outro trabalho de linha ao qual a hachura é aplicada usando a opção Definir limite. E se o próprio limite original for um dos limites selecionados durante a operação, a associação entre o limite e a hachura é descontinuada.

Ferramentas de Modificação AEC

Você pode executar uma variedade de operações de edição em componentes de linha de trabalho e certos objetos arquitetônicos usando as ferramentas AEC Modify. As ferramentas AEC Modify podem ser usadas em qualquer um dos seguintes objetos:

ÿ Escotilhas

ÿ Polilinhas

ÿ Círculos

ÿ Arcos

Machine Translated by Google

ÿ Texto/texto multilinha (Mtext)

ÿ Espaços

ÿ Polígonos AEC

ÿ Extrusões de elementos de massa

ÿ Qualquer um dos itens acima quando incorporado em blocos

Embora algumas das ferramentas de modificação AEC só possam ser aplicadas aos tipos de objetos listados acima, objetos de qualquer tipo podem ser usados como pontos de referência ou limites para as operações de edição. Por exemplo, o trabalho de linha pode ser aparado ou estendido em relação a objetos arquitetônicos, como paredes. Da mesma forma, os objetos arquitetônicos podem ser usados para definir um limite de corte ou uma área para subtrair do trabalho de linha. Os objetos arquitetônicos também podem ser incluídos como parte de uma coleção de objetos para os quais é gerado um contorno de embrulho.

Ao trabalhar com objetos arquitetônicos, como janelas e portas, você pode usar as ferramentas Array, Reposition From, Space Evenly e Center neste conjunto, além de objetos baseados em linhas e perfis.

Aparar linhas de trabalho ou objetos com base em perfil

Use este procedimento para aparar hachuras, linhas, polilinhas, arcos, círculos, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou qualquer conteúdo baseado em bloco (incluindo componentes de detalhe) composto desses tipos de linhas ou objetos.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco para recortar.

2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Trim Extend ÿ AEC Aparar .

3 Especifique dois pontos para estabelecer a linha de corte.

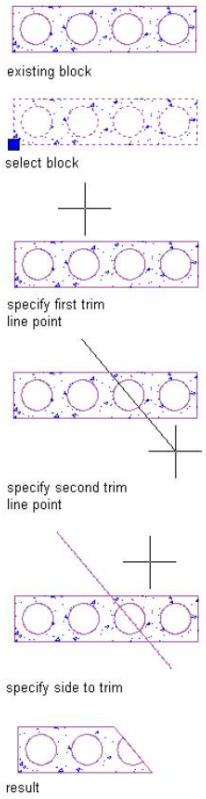
A linha de corte muda de cor assim que o segundo ponto é selecionado, assim como todo trabalho de linha (exceto hachuras) no lado da linha de corte onde o cursor está posicionado.

4 Clique na lateral da linha de corte onde está localizada a região que deseja remover.

Todo o trabalho de linha no lado selecionado da linha de corte é removido e os limites de quaisquer polilinhas fechadas no outro lado são redesenhados ao longo da linha de corte.

Machine Translated by Google

Aparando um bloco



Aparando Linework ou Objetos Baseados em Perfil até uma Borda

Use este procedimento para aparar uma ou mais linhas, polilinhas, arcos, círculos, hachuras, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa ou espaços com precisão em uma aresta ou lateral selecionada de qualquer segmento reto de trabalho de linha AEC. Esse recurso permite aparar facilmente linhas de trabalho para componentes de paredes.

DICA Se você precisar aparar linhas de trabalho até a borda de um segmento em arco de um objeto, use a opção Cortar (consulte Cortar linhas de trabalho ou objetos com base em perfil na página 2811) ou a opção Subtrair (consulte Subtração de linhas de trabalho e objetos com base em perfil na página 2808). A opção Cortar remove o trabalho de linha fora do limite implícito do arco, enquanto a opção Subtrair remove o trabalho de linha dentro do limite implícito do arco.

Machine Translated by Google

1 Selecione o trabalho de linha ou o objeto a aparar.

2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Trim Extend ÿ AEC Aparar .

3 Pressione *ENTER.*

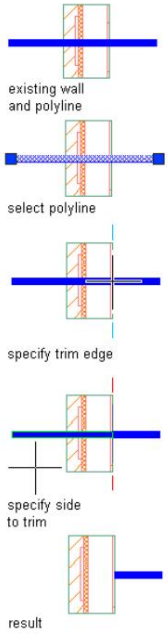
4 Mova o cursor sobre a aresta ou linha na qual deseja recortar o trabalho de linha ou objeto selecionado.

5 Clique quando a linha de corte for exibida.

6 Clique no lado da linha de corte que deseja cortar.

Todo o trabalho de linha selecionado é aparado até a aresta selecionada.

Aparar o trabalho de linha até a borda de uma parede



Estendendo Linework para uma borda

Use este procedimento para estender uma ou mais linhas, polilinhas abertas ou arcos precisamente para uma borda implícita de um segmento reto ou arqueado de qualquer objeto ou para uma extensão implícita desse segmento.

1 Selecione o trabalho de linha que deseja estender.

Machine Translated by Google

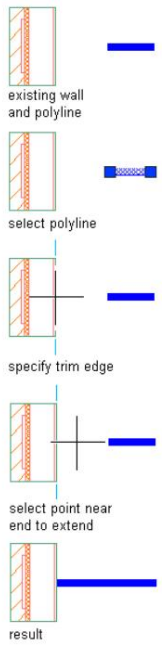
2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ menu suspenso Trim Extend ÿ AEC Ampliar .

3 Mova o cursor sobre a aresta ou linha para a qual deseja estender o trabalho de linha selecionado e clique quando uma linha temporária for exibida estendendo-se ao longo e além da aresta/linha em ambas as direções.

4 Clique em qualquer ponto no trabalho de linha que deseja estender ou clique na aresta ou linha para a qual deseja estender o trabalho de linha.

O trabalho de linha é estendido até a borda. Se você selecionou várias linhas, clicar em qualquer uma delas estende todas elas.

Estendendo o trabalho de linha até a borda de uma parede



Dividindo Linework e Objetos Baseados em Perfil

Use este procedimento para dividir linhas, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou um bloco contendo qualquer um desses objetos em duas (ou mais) partes definidas por uma linha de divisão que você desenha. As peças em ambos os lados da linha são então selecionáveis separadamente. Se um objeto de contorno fechado é dividido em duas partes

Machine Translated by Google

usando esta opção, ambas as partes são recriadas como fechadas. Se uma polilinha aberta em um padrão em zigue-zague for dividida ao longo de seu comprimento, muitos segmentos selecionáveis serão criados.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco que deseja dividir.

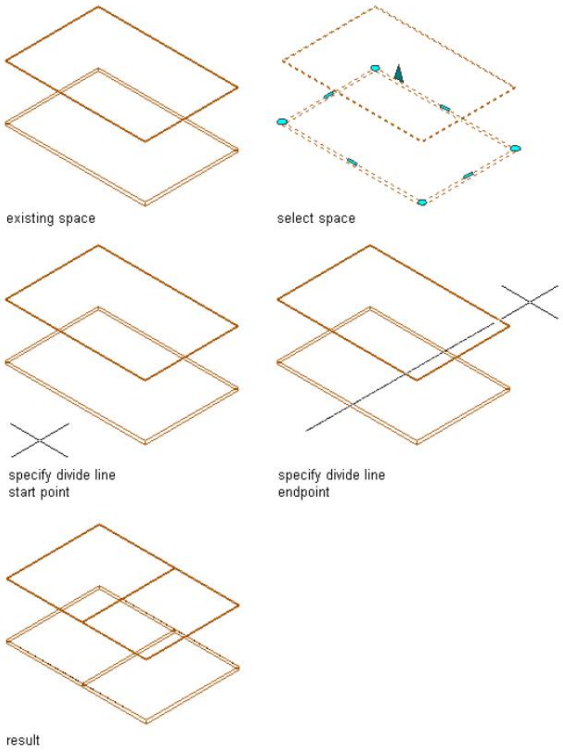
2 Clique na guia Início ÿ painel Modificar ÿ ÿ Alinhar

menu suspenso ÿ Dividir .

3 Especifique dois pontos para estabelecer a linha divisória. No caso de um objeto de contorno fechado, os pontos podem estar dentro ou fora dos limites; a linha divisória é estendida automaticamente até cruzar todos os limites do objeto selecionado.

As partes divididas da linha de trabalho ou objeto em ambos os lados da linha de divisão agora podem ser selecionadas. Observe que a linha divisória não fica mais visível quando o segundo ponto é selecionado.

Dividindo um objeto de espaço



Machine Translated by Google

Subtraindo de Linework e Objetos Baseados em Perfil

Use este procedimento para subtrair uma peça selecionada de linhas de trabalho, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou de um bloco contendo qualquer um desses objetos, sem ter que redesenhar nenhum dos componentes restantes. Você também pode especificar os cantos de um retângulo como a subtração. A parte a ser subtraída pode conter ou ser delineada por linhas, polilinhas (fechadas ou abertas), arcos, círculos, texto ou hachuras. Se a subtração remover parte de uma polilinha fechada, a polilinha será recriada como fechada. Se a subtração divide uma polilinha fechada, ambas as partes são recriadas como polilinhas fechadas separadas. No entanto, nos casos em que a subtração divide uma hachura, a hachura continua sendo uma única entidade de linha de trabalho que você pode selecionar clicando em "parte".

OBSERVAÇÃO Qualquer coisa subtraída por esta operação é realmente excluída do desenho. Se você deseja apenas ocultar o trabalho de linha da vista, você pode usar o comando Obscuro. Para obter mais informações, consulte Obscurecimento de regiões de linha de trabalho na página 2809.

1 Se ainda não existir, desenhe o trabalho de linha que delineia o que deseja subtrair.

2 Selecione o trabalho de linha ou objeto do qual subtrair o delineado papel.

3 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Merge Subtract menu suspenso ÿ Subtrair .

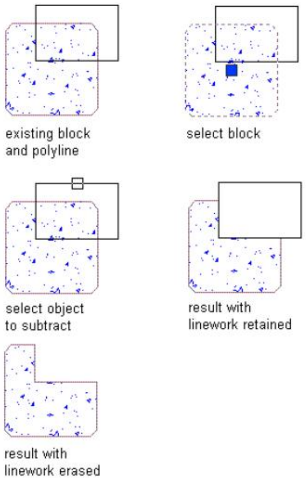
4 Pressione *ENTER* e especifique uma forma retangular a ser subtraída o objeto.

5 Como alternativa, selecione o trabalho de linha que delineia a parte que deseja subtraia e pressione *ENTER*.

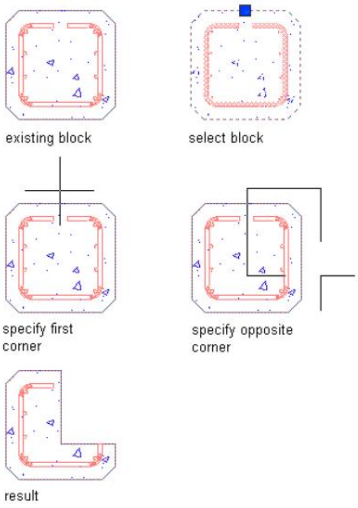
6 Pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha selecionado ou digite **y** (Sim) para apagar isto.

Machine Translated by Google

Subtraindo parte de um bloco com uma polilinha existente



Subtraindo parte de um bloco especificando os cantos do retângulo



Regiões obscuras da linha de trabalho

Use este procedimento para obscurecer ou “ocultar” uma região do trabalho de linha em relação a outro trabalho de linha. Esse recurso é útil principalmente quando você deseja indicar que

Machine Translated by Google

uma entidade se estende atrás ou abaixo de outra entidade que você deseja exibir em primeiro plano. O trabalho de linha obscurecido é colocado na camada especificada pela chave de camada HIDDEN. Depois de iniciar o comando Obscuro, você também pode especificar dois cantos de um retângulo para usar.

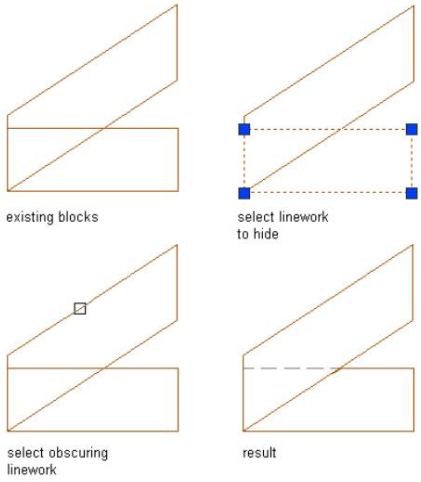
1 Selecione o trabalho de linha para ocultar (o trabalho de linha “sendo obscurecido”).

2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Obscure Crop menu suspenso ÿ Obscuro .

3 Selecione o “trabalho de linha que obscurece” (isto é, o trabalho de linha atrás do qual você deseja ocultar o trabalho de linha originalmente selecionado) e pressione *ENTER*.

A região obscurecida é delineada com uma linha tracejada. Você pode selecioná-lo (ou seus segmentos componentes) separadamente do trabalho de linha do qual fazia parte antes de ser obscurecido.

Obscurecendo linhas de trabalho com um bloco



4 Como alternativa, pressione *ENTER* e especifique uma forma retangular para obscurecer o objeto.

Mesclando Linework ou Objetos Baseados em Perfil

Use este procedimento para mesclar polilinhas fechadas contíguas, círculos, hachuras, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou blocos em um único objeto de limite fechado ou entidade de trabalho de linha.

Machine Translated by Google

1 Selecione o trabalho de linha ou objeto ao qual deseja adicionar uma ou mais outras entidades ou objetos de trabalho de linha.

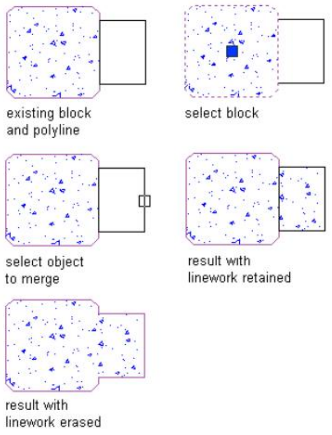
2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Merge Subtract menu suspenso ÿ Mesclar .

3 Selecione a linha de trabalho/objeto(s) que deseja mesclar com a linha de trabalho/objeto originalmente selecionado e pressione *ENTER*.

4 Pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha selecionado ou digite **y** (Sim) para apagar isto.

Todos os trabalhos de linha e/ou objetos selecionados são mesclados em uma única entidade do tipo que você selecionou primeiro. Ou seja, se você selecionar um Polígono AEC na Etapa 1 e um objeto de espaço na Etapa 3, a entidade resultante será um Polígono AEC.

Mesclando uma região com um bloco



5 Como alternativa, pressione *ENTER* após a Etapa 2 e especifique um retângulo forma para mesclar com o trabalho de linha ou objeto.

Linhas de corte ou objetos baseados em perfil

Use este procedimento para recortar linhas de trabalho ou um objeto baseado em perfil para uma área menor com um limite definido por você. Você pode cortar hachuras, linhas, polilinhas, arcos, círculos, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços e/ou blocos. Nem a linha de trabalho a ser recortada nem a linha de trabalho que define o novo limite precisam ter limites fechados. Por exemplo, você pode usar uma polilinha em forma de V para recortar um círculo ou pode usar um círculo para recortar uma polilinha em forma de V. uma vez que você

Machine Translated by Google

tiver iniciado o comando Cortar, você também pode especificar dois cantos de um retângulo para cortar o trabalho de linha ou objetos.

1 Desenhe o trabalho de linha que define o novo limite ao qual você deseja cortar o trabalho de linha existente.

2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Obscure Crop menu suspenso ÿ Cortar .

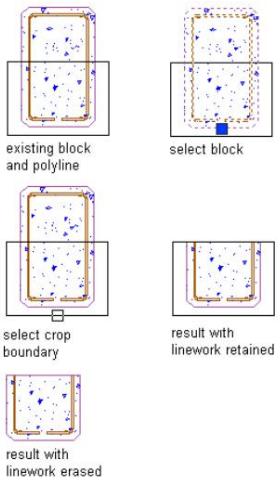
3 Selecione o trabalho de linha para recortar e pressione *ENTER.*

4 Selecione o trabalho de linha que deseja definir o novo limite (o trabalho de linha que você desenhou na Etapa 1) e pressione *ENTER.*

5 Pressione *ENTER* para manter o trabalho de linha selecionado (o limite de corte) ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

Todo o trabalho de linha originalmente selecionado fora do limite de corte é apagado. Se você optar por apagar o limite de corte, os limites serão redesenhados para quaisquer entidades de limite fechado dentro da área de corte, mas quaisquer objetos de limite aberto que foram cortados permanecerão
abrir.

Recortando um bloco com uma polilinha



6 Como alternativa, pressione *ENTER* após a Etapa 2 e especifique um retângulo forma para recortar o trabalho de linha ou objeto.

Machine Translated by Google

Trabalho de Linha Encolhida

Use este procedimento para criar automaticamente um perfil ou contorno de embrulho em torno de qualquer coleção de entidades de linha de trabalho contíguas, incluindo objetos arquitetônicos. O resultado visual do procedimento é semelhante a mesclar as entidades (consulte Mesclar Linework ou objetos com base em perfil na página 2810), mas neste caso o contorno que você cria é uma entidade selecionável separadamente. Ao contrário das outras ferramentas AEC Linework, a ferramenta Shrinkwrap é acessada a partir da paleta de ferramentas General.

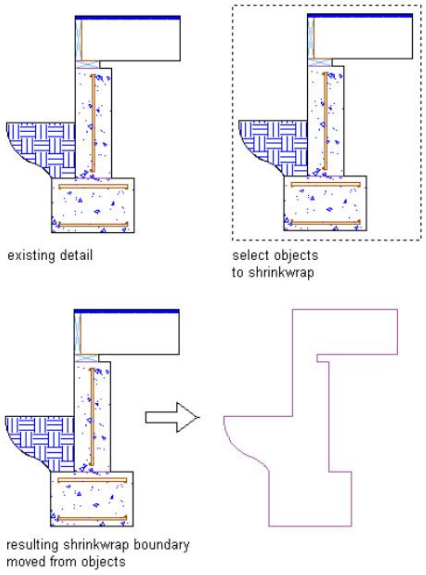
O comando AecLineworkShrinkwrap invocado pela ferramenta é agrupado em um comando do DesignCenter para acomodar a codificação de camada (isto é, as polilinhas de contorno reduzido criadas usando esta ferramenta são colocadas automaticamente em uma camada específica, conforme especificado pela chave de camada associada).

1 Abra a paleta de ferramentas Detailing e clique na guia Basic.

2 Clique na ferramenta Shrink Wrap.

3 Selecione todos os objetos que deseja embrulhar.

4 Pressione *ENTER*.



Todos os objetos dentro da embalagem compactada permanecem selecionados. Agora você pode selecionar e mover o perfil de contorno independentemente do trabalho de linha que ele inclui.

Machine Translated by Google

Criando matrizes

Use este procedimento para criar uma matriz de linhas de trabalho idênticas (como hachuras e polilinhas), objetos arquitetônicos (como portas e paredes), polígonos AEC ou objetos baseados em perfil (como extrusões de elementos de massa e espaços). Você também pode organizar qualquer conteúdo baseado em bloco (incluindo componentes de detalhe) composto desses tipos de linha de trabalho e objetos.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco para matriz.

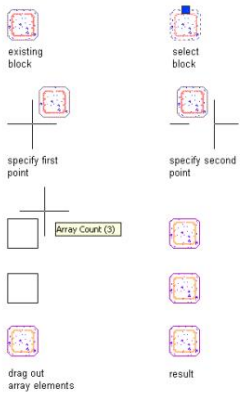
2 Clique na guia Home ÿ painel Modify ÿ ÿ Arrays

menu suspenso ÿ AEC Array .

3 Selecione uma aresta e arraste o cursor para especificar a direção da matriz para uma matriz retangular.

O número de objetos que você está adicionando ao array é exibido na dica de ferramenta como Array Count.

Arrastando um bloco



4 Insira um valor para o deslocamento de distância entre cada instância do linha de trabalho ou objeto e pressione *ENTER*.

Como alternativa, para uma matriz polar, especifique dois pontos para estabelecer o ângulo da matriz, insira um valor para o deslocamento da distância entre o trabalho de linha ou objeto e pressione *ENTER*.

5 Clique na área de desenho para especificar o ponto final da matriz.

Para obter mais informações sobre matrizes, consulte “Caixa de diálogo Matriz” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Reposicionamento de um ponto de referência

Use este procedimento para reposicionar objetos arquitetônicos, linhas de trabalho ou blocos de um ponto de referência específico em seu desenho. Por exemplo, se você tem uma ilha de cozinha que deseja reposicionar 6'-0" dos armários existentes, você pode colocar a ilha usando a borda interna do armário como ponto de referência. Você também pode usar este procedimento com hachuras, linhas, polilinhas, arcos, círculos, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou qualquer conteúdo baseado em bloco (incluindo componentes de detalhe e conteúdo do DesignCenter) composto desses tipos de linhas ou objetos.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco para reposicionar.

2 Clique na guia Início ÿ painel Modificar ÿ ÿ Alinhar menu suspenso ÿ Reposicionar de .

3 Selecione uma borda existente para reposicionar o objeto ou especifique dois pontos para definir uma aresta de referência.

4 Selecione o objeto a ser reposicionado e insira um valor para o distância entre ele e a aresta de referência.

5 Pressione *ENTER*.

Linhas de trabalho ou objetos com espaçamento uniforme

Use este procedimento para espaçar uma coleção de objetos arquitetônicos, linhas de trabalho ou blocos existentes a uma distância igual entre si. Por exemplo, se você tiver janelas ao longo de paredes que não sejam colineares, poderá espaçar as janelas uniformemente em toda a fachada especificando pontos ao longo de um eixo. Você pode usar este procedimento com hachuras, linhas, polilinhas, arcos, círculos, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou qualquer conteúdo baseado em bloco (incluindo componentes de detalhe) composto desses tipos de linhas ou objetos.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco para o espaço.

2 Clique na guia Início ÿ painel Modificar ÿ ÿ Alinhar menu suspenso ÿ Espaçar uniformemente .

3 Selecione uma borda como o eixo ao longo do qual espaçar todos os objetos uniformemente e especifique um ponto inicial e um ponto final ao longo da aresta; ou pressione *ENTER* e especifique dois pontos entre os quais os objetos serão espaçados uniformemente um do outro.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Por exemplo, se você selecionar dois objetos para serem espaçados entre dois pontos, o espaçamento dos objetos será do ponto inicial especificado ao centro do primeiro objeto, do centro do primeiro objeto ao centro do segundo objeto, e do centro do segundo objeto até o ponto final especificado.

Centralização de Linhas de Trabalho ou Objetos

Use este procedimento para centralizar qualquer um dos itens a seguir entre dois pontos: objetos arquitetônicos, hachuras, linhas, polilinhas, arcos, círculos, polígonos AEC, extrusões de elementos de massa, espaços ou qualquer conteúdo baseado em bloco (incluindo componentes de detalhes) composto por eles tipos de linhas de trabalho ou objetos.

1 Selecione o trabalho de linha, objeto ou bloco para centralizar.

2 Clique na guia Início ÿ painel Modificar ÿ ÿ Alinhar

menu suspenso ÿ Centro .

3 Selecione uma aresta existente como um eixo e especifique dois pontos entre os quais centralizar o objeto naquele eixo; ou pressione *ENTER* e especifique quaisquer dois pontos entre os quais centralizar o objeto.

Machine Translated by Google

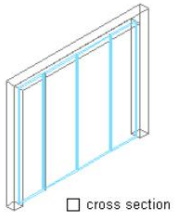
Perfis 36

Perfis são formas de linhas de trabalho fechadas que podem ser usadas para definir componentes de objetos complexos.

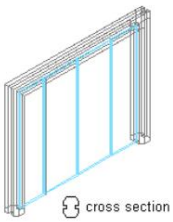
O que são Perfis?

Perfis são formas de linhas de trabalho fechadas que podem ser usadas para definir componentes de objetos complexos.

Exemplo: molduras de parede cortina padrão e baseadas em perfil



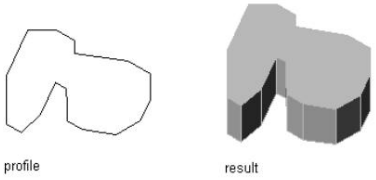
default frame



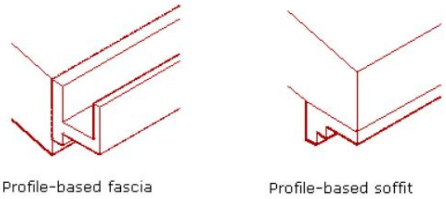
profile-based frame

Machine Translated by Google

Exemplo 2: elemento de massa extrudado



Exemplo 3: painel frontal e intradorso da laje do telhado



Eles podem ser usados para criar os seguintes objetos e componentes:

ÿ elementos de massa extrudados e de revolução

ÿ bordas de lajes e lajes de cobertura (fáscias e intradorsos)

ÿ molduras para portas, janelas, aberturas, montagens de portas e janelas, e paredes de cortina

ÿ muntins para portas, janelas, aberturas, montagens de portas e janelas, e paredes de cortina

ÿ corrimãos, corrimãos, trilhos inferiores e postes

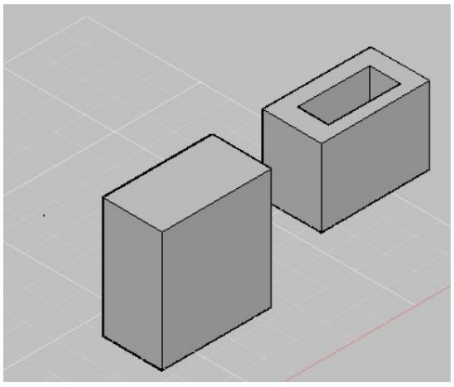
ÿ varreduras de parede

OBSERVAÇÃO Como os perfis são objetos de suporte que definem a forma de outros objetos, não é possível criar uma ferramenta de perfil na paleta de ferramentas ou inserir um perfil autônomo no desenho.

Os perfis consistem em uma ou mais linhas fechadas, chamadas de anéis.

Machine Translated by Google

Elemento de massa extrudado do perfil.



Os perfis podem ser criados a partir dos seguintes objetos:

ÿ polilinhas fechadas

ÿ retângulos

ÿ círculos

ÿ elipses

ÿ splines

ÿ polígonos AEC

Você pode desenhar mais de um anel de trabalho de linha fechado para criar um perfil.
Um perfil de dois anéis criará um vazio no objeto resultante; um perfil de três anéis criará um vazio com uma ilha.

Criando Perfis

Use este procedimento para criar um perfil.

1 Desenhe o trabalho de linha fechado na forma que você precisa para o perfil baseado componente.

2 Selecione o trabalho de linha, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Perfil Definição.

3 Para adicionar outro componente de trabalho de linha fechado ao perfil, insira **a** (Adicionar anel) e selecione o trabalho de linha desejado.

Machine Translated by Google

4 Defina o ponto de inserção do perfil: ÿ Para criar
o ponto de inserção no centro do objeto, digite **c** (Centroid).

ÿ Para criar o ponto de inserção em um ponto diferente do objeto,
especifique um ponto de inserção na tela.

5 Pressione *ENTER.*

6 Digite um nome para o perfil e clique em OK.

Agora você pode usar o perfil como um bloco de construção para componentes de objeto baseados em perfil.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ ÿ Definições de perfil e adicione um novo perfil. Para definir a geometria, clique com o botão direito do mouse na nova definição de perfil no Gerenciador de estilos, clique em Definir de e selecione o trabalho de linha desejado no tela.

Definindo a direção das arestas e extrusão do perfil

Quando um perfil é usado para extrudar objetos ou componentes, você precisa definir os seguintes parâmetros:

ÿ a posição de cada aresta em um perfil (esquerda, direita, atrás, descartar, nenhum)

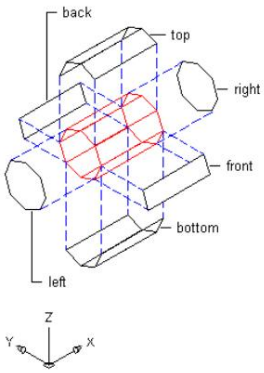
ÿ o eixo ao longo do qual o objeto é extrudado da forma do perfil

Essas configurações determinam como a hachura de superfície é aplicada a objetos criados a partir do perfil e como os objetos são extrudados a partir do perfil bidimensional (2D).

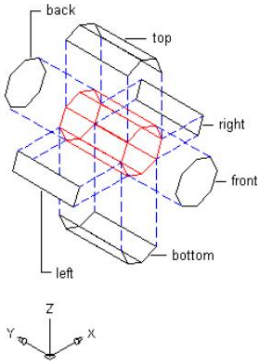
Para obter informações sobre hachuras de superfície, consulte Trabalhando com hachuras de superfície na página 890. Veja abaixo alguns exemplos para diferentes direções de extrusão.

Machine Translated by Google

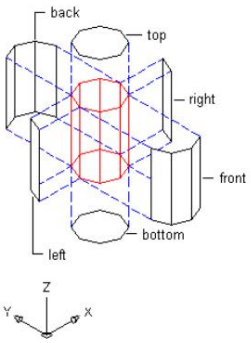
Atribuições de face de arestas extrudadas na direção X



Atribuições de face de arestas extrudadas na direção Y



Atribuições de face de arestas extrudadas na direção Z



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Os objetos já criados a partir do perfil mudam quando você altera as arestas do perfil ou o eixo de extrusão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Perfil Definições .

2 Selecione o perfil que deseja alterar.

3 Clique na guia Arestas do perfil.

4 Selecione uma aresta e especifique sua posição:

Se desejar…	**Então…**
deixe o software determinar a posição das arestas	clique em Calcular posições de borda padrão. Você pode então substituir o posição de arestas individuais, se ne cessar.
selecione uma posição para uma aresta	selecione a configuração para Edge e selecione uma nova posição.
excluir uma aresta da hachura da superfície	selecione a configuração para Borda e selecione Nenhum.
descartar uma borda	selecione a configuração para Borda e selecione Descartar.

5 Especifique o eixo de extrusão com base no tipo de objeto criado do perfil: **Se você**

quiser…	**Então…**
crie um perfil para laje de telhado ou laje	selecione X para Direção da extrusão. fáscia, varreduras de parede ou grades
criar um perfil para um soffit de laje ou estrutura de abertura	selecione Y para Direção da extrusão.
criar um perfil para um elemento de massa extrudado	selecione Z para Direção da extrusão.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Adicionando um perfil a um componente de objeto

Os perfis podem ser usados para determinar a forma de vários objetos e componentes de objetos. A tabela abaixo contém links para como adicionar um perfil aos vários objetos e componentes:

Componente de objeto	Como
elementos de massa extrudados	Criando um elemento de massa por extrusão de um perfil na página 1005
elementos de massa de revolução	Criando um elemento de massa girando um perfil na página 1006
laje de telhado e bordas de laje	Especificando uma fáscia e um sofito para uma laje/borda de laje de telhado Estilo na página 2488
caixilhos de portas	Especificando as regras de design de um estilo de porta na página 1888 Substituindo a forma da porta em um estilo de porta na página 1891
janela de quadros	Especificando as regras de design de um estilo de janela na página 1986 Substituindo a forma de janela em um estilo de janela na página 1987
quadros de abertura	Criando uma abertura com uma forma personalizada na página 2038
porta muntins	Adicionando vidro a um estilo de porta na página 1913
grades	Adicionando um perfil personalizado a um componente de corrimão na página 2306
molduras de parede cortina/mul-leões	Definindo um quadro de parede cortina usando um perfil na página 1450 Definindo os montantes de uma parede cortina usando um perfil na página 1457 Definindo um quadro de unidade de parede cortina usando um perfil na página 1587 Definindo os montantes de uma unidade de parede cortina usando um perfil na página 1594
montagem de portas e janelas	Definindo um quadro de montagem de porta e janela usando um Perfil na página 1717 Definindo os montantes de uma montagem de porta e janela Usando um perfil na página 1725

Machine Translated by Google

Componente de objeto	Como
polígono AEC	Criando um polígono AEC a partir de um perfil na página 1817
varreduras de parede	Adicionando uma varredura a uma parede na página 1244

Editando um perfil no local

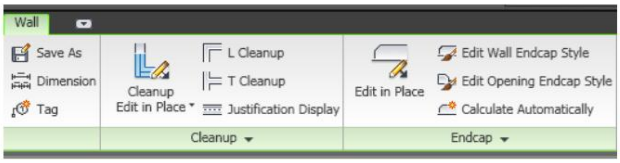
Perfis que são atribuídos a objetos no desenho fornecem edição no local, para que você possa alterar a forma do perfil (e, portanto, do componente) na tela. O modo de edição no local é um modo de edição especial no qual os componentes do objeto podem ser editados, mas outros recursos de edição são limitados. Por exemplo, quando você está no modo de edição no local, não pode salvar e fechar o desenho. Ao sair do modo editar no local, você pode escolher se as alterações devem ser descartadas, substituir a definição de perfil existente ou se uma nova definição de perfil deve ser criada.

Entrando no modo de edição no local

1 Insira um objeto com o perfil desejado no desenho. Para obter uma lista de objetos que podem ter perfis, consulte O que são perfis? na página 2817.

2 Selecione o objeto e siga um destes procedimentos:

ÿ Na guia contextual do objeto na faixa de opções, selecione o comando Editar no local. Dependendo do objeto, o comando editar no local pode estar localizado em diferentes painéis. Além disso, alguns objetos como paredes ou paredes cortina podem ter vários componentes baseados em perfil. Nesse caso, primeiro selecione o painel apropriado para o componente e, em seguida, o comando Editar no local associado.



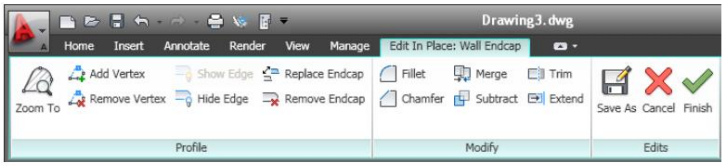
ÿ Selecione o comando Editar perfil no local no contexto menu do objeto. Se um objeto tiver vários componentes baseados em perfil, primeiro selecione o submenu correto, por exemplo, Sweeps ÿ Edit in Place.

Machine Translated by Google

O modo editar no local é caracterizado pelas seguintes alterações na interface do usuário:

ÿ Na faixa de opções, a guia contextual Edit in Place para o componente selecionado é exibida.

Guia Editar no local para extremidades de parede



ÿ As alças em perfis editáveis são exibidas em uma cor magenta para identificar uma edição no modo de alça local.

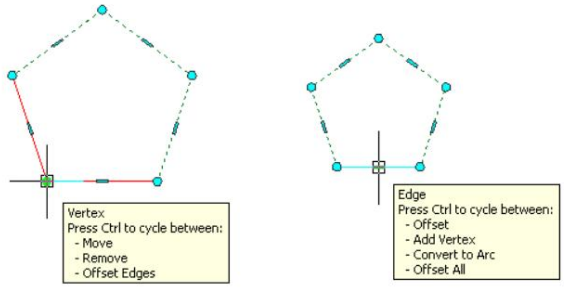
ÿ Vários comandos, como fechar ou salvar o desenho, são desativados enquanto o modo de edição no local está ativo. Para acessá-los, primeiro você deve sair do modo de edição no local.

Editando o perfil

3 Selecione o perfil que deseja editar.

Machine Translated by Google

Opções de edição de alça para perfis



4 Use as alças, a faixa de opções ou o menu de contexto para fazer qualquer uma das seguintes alterações no perfil:

Mover um vértice	Selecione a alça de vértice e mova-a.
Adicionar um vértice	ÿ Alças: selecione a alça de aresta mais próxima da localização do novo vértice. Em seguida, pressione Ctrl uma vez e use a imagem de visualização para colocar o novo vértice. ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local do selecionado perfil, clique no painel Perfil ÿ Adicionar vértice . Em seguida, especifique a localização do novo vértice em tela. ÿ Menu de contexto: clique em Adicionar vértice e especifique a localização do novo vértice na tela.
Remover um vértice	ÿ Alças: selecione a alça de vértice que deseja re mover. Em seguida, pressione Ctrl uma vez e clique para remover o vértice. ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local do selecionado perfil, clique no painel Perfil ÿ Remover vértice . Em seguida, selecione o vértice a ser removido na tela. ÿ Menu de contexto: clique em Remover vértice e selecione o vértice a ser removido.
Deslocar um vértice com suas arestas	ÿ Alças: Selecione a alça de vértice que deseja deslocar com suas arestas associadas. Em seguida, pressione Ctrl

Machine Translated by Google

	duas vezes e arraste o vértice para o local desejado.
Deslocar uma aresta de perfil	ÿ Alças: selecione a alça da aresta que deseja deslocar e arraste-a para o local desejado.
Converter uma aresta em um arco	ÿ Alças: selecione a alça da aresta que deseja converter e pressione Ctrl duas vezes. Em seguida, arraste a alça até que a forma de arco desejada esteja no lugar.
Desloque todas as arestas do perfil	ÿ Alças: selecione qualquer alça de aresta no perfil e pressione Ctrl três vezes. Em seguida, arraste a alça até que a forma geral do perfil esteja correta.
Adicionar um anel a um perfil	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local do selecionado perfil, clique no painel Perfil ÿ Adicionar anel Em . seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, elipse ou círculo para converter. ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Adicionar anel. Em seguida, selecione uma polilinha fechada, spline, el lipse para converter.
Remover um anel de um perfil	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local do selecionado perfil, clique no painel Perfil ÿ Remover anel . Em seguida, selecione o anel que deseja remover do perfil e pressione Enter. ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Remover anel. Em seguida, selecione o anel que deseja remover do perfil e pressione Enter.
Substituindo um anel por outro	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local do perfil, clique no painel Perfil ÿ Substituir anel . Em seguida, selecione o anel que deseja substituir e o anel que deve ser usado. ÿ Menu de contexto: selecione o perfil e clique em Substituir anel. Em seguida, selecione o anel que deseja substituir e, em seguida, o anel que deve ser usado.

Machine Translated by Google

Finalizando o modo de edição no local

5 Depois de fazer todas as alterações no perfil, você pode encerrar o modo de edição no local de uma das seguintes maneiras: **Se desejar…**

	Então…
descartar as alterações e reverter o perfil à sua forma original	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local da perfil selecionado, clique no painel Edits ÿ Can O . ÿ Menu de contexto: clique em Descartar tudo Mudanças.
salvar as alterações no perfil atual	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local da perfil selecionado, clique no painel Edits ÿ Fin . ÿ Menu de contexto: clique em Salvar alterações.
salve as alterações em uma nova definição de perfil	ÿ Faixa de opções: na guia Editar no local da perfil selecionado, clique no painel Edições el ÿ Salvar como digite um nome para o nova definição de perfil e clique em OK. ÿ Menu de contexto: clique em Salvar como novo Perfil.

Convertendo Perfis em Polilinhas

Não é possível inserir um perfil independente em um desenho. No entanto, você pode inserir um perfil como uma polilinha no desenho. Este processo seria mais útil quando você deseja fazer alterações na forma do perfil. Você insere o perfil como uma polilinha, faz alterações na polilinha e reconverte a polilinha no perfil.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Inserir como Polilinha.

2 Selecione o perfil que deseja inserir como polilinha.

3 Selecione o ponto de inserção no desenho e coloque a polilinha.

Machine Translated by Google

4 Faça alterações na polilinha conforme necessário.

5 Se quiser salvar a forma da polilinha de volta no perfil, selecione a polilinha, clique com o botão direito do mouse e escolha Converter em ÿ Perfil.

6 Na linha de comando, digite **e** (Existente) e selecione o nome do perfil existente na planilha Definições de perfil.

A forma de polilinha atual substituirá a definição do perfil.

7 Se quiser salvar a forma de polilinha alterada em um novo perfil, digite **n** (Novo) e digite o nome do novo perfil.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Blocos de máscara 37

Um bloco de máscara é um bloco bidimensional (2D) que cobre, ou “mascara”, parte da exibição gráfica de um objeto AEC em uma vista de planta. Você pode usar blocos de máscara para limpar ou corrigir objetos em seus desenhos ou para criar formas 2D personalizadas a partir de objetos de desenho predefinidos, como paredes ou grades.

Blocos de máscara

Um bloco de máscara é um bloco bidimensional (2D) que cobre, ou “mascara”, parte da exibição gráfica de um objeto AEC em uma vista de planta. Você pode usar blocos de máscara para limpar ou corrigir objetos em seus desenhos ou para criar formas 2D personalizadas a partir de objetos de desenho predefinidos, como paredes ou grades.

Por exemplo, anexe uma luminária como um bloco de máscara a uma grade de teto em uma vista de planta. Se a luminária for maior do que um ou mais compartimentos da grade do teto, a luminária mascara ou cobre as linhas da grade do teto que passariam visivelmente pela luminária se ela tivesse sido definida como um bloco regular do AutoCAD.

Antes de começar a mascarar objetos em seus desenhos de vista de planta, você deve ter um bloco de máscara existente ou uma definição de bloco de máscara criada em seu desenho. Você pode encontrar blocos de máscara predefinidos na paleta de ferramentas de desenho e no catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture. Você também pode criar um bloco de máscara com o AEC Content Wizard. Para obter mais informações sobre conteúdo personalizado, consulte Criando um bloco de máscara de conteúdo AEC para o DesignCenter na página 3886.

Depois de selecionar um bloco de máscara, adicione-o ao desenho na vista de planta. Adicionar o bloco de máscara ao seu desenho é como adicionar um bloco normal do AutoCAD: especifique um ponto de inserção ou fatores de escala e um ângulo de rotação. O bloco de máscara e o objeto que você deseja mascarar devem ser coplanares; ou seja, para que o objeto máscara cubra o outro objeto, eles devem estar no mesmo plano.

Depois de inserir um bloco de máscara em seu desenho, anexe os objetos a serem mascarados. O bloco de máscara recorta os gráficos dos objetos que você está mascarando quando o

Machine Translated by Google

os objetos se regeneram em uma vista de planta. Somente os objetos anexados ao bloco de máscara são cortados. Os objetos mascarados são plotados conforme você os vê na tela.

Se você alterar seu desenho de uma visualização 2D para uma visualização tridimensional (3D), o bloco de máscara ainda será exibido, mas não mascarará mais os objetos anexados a ele. Você pode separar o bloco de máscara dos objetos a qualquer momento.
Você também pode importar e exportar definições de bloco de máscara. Se você criar uma definição de bloco de máscara que decidir não usar em seus desenhos, poderá limpá-la.

Criando definições de bloco de máscara

Você pode definir um bloco de máscara selecionando uma polilinha fechada no desenho e definindo-a como um bloco de máscara, copiando e editando um bloco de máscara existente ou usando o Assistente de conteúdo AEC.

Use o AEC Content Wizard para salvar blocos de máscara em desenhos de conteúdo para reutilização conveniente. Para obter mais informações, consulte Criando um bloco de máscara de conteúdo AEC para o DesignCenter na página 3886.

Gerenciando definições de bloco de máscara

Para criar, editar, copiar ou limpar definições de bloco de máscara, use o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com definições e estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Criando uma definição de bloco de máscara a partir de uma polilinha

Use este procedimento para criar uma definição de bloco de máscara a partir de uma ou mais polilinhas fechadas. Se você usar mais de uma polilinha para criar sua definição de bloco de máscara, as polilinhas devem estar completamente dentro ou fora umas das outras: elas não podem se sobrepor ou se tocar. Polilinhas que estão dentro umas das outras podem ser especificadas como áreas vazias que se tornam buracos quando o bloco de máscara é criado. Depois de criar a definição, edite as propriedades de definição para customizar as características da definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

Machine Translated by Google

2 Expanda Multi-Purpose Objects, clique com o botão direito do mouse em Mask Block Definitions e clique em New.

3 Insira um nome para a nova definição de bloco de máscara e pressione *ENTER.*

4 Clique com o botão direito do mouse no nome da nova definição de bloco de máscara e clique em Definir De.

5 Selecione a polilinha fechada a ser usada para criar o bloco de máscara definição.

6 Siga um destes procedimentos para concluir a definição do bloco de máscara: ÿ

Pressione *ENTER* para criar a definição do bloco de máscara a partir de um único polilinha.

ÿ Digite **y** (Sim) para selecionar polilinhas adicionais a serem adicionadas à definição do bloco de máscara. Essas polilinhas devem estar inteiramente dentro ou fora umas das outras; eles não podem se sobrepor ou se tocar. As polilinhas que estão dentro de outros anéis podem ser especificadas como áreas vazias que se tornam furos no bloco de máscara.

7 Especifique um ponto base de inserção para o bloco de máscara.

8 Selecione gráficos adicionais para incluir na definição do bloco de máscara ou pressione *ENTER* se não quiser incluir gráficos adicionais.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar texto ou símbolos para incluir na definição do bloco de máscara.

---

9 Clique em OK.

Uma definição de bloco de máscara é criada a partir da polilinha ou polilinhas selecionadas. A nova definição de bloco de máscara é listada na árvore de definição de bloco de máscara e pode ser visualizada na tela gráfica do Gerenciador de estilo. As polilinhas originais permanecem no desenho.

Criando uma definição de bloco de máscara a partir de um bloco de máscara existente Definição

Use este procedimento para criar uma definição de bloco de máscara a partir de uma definição de bloco de máscara que já existe em um desenho. Depois de criar a nova definição, edite as propriedades de definição para customizar as características da definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multiuso e expanda Definições de bloco de máscara.

3 Clique com o botão direito do mouse na definição do bloco de máscara a ser copiada e clique em Copiar.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

5 Clique com o botão direito do mouse na nova definição de bloco de máscara e clique em Renomear.

6 Insira um nome e pressione *ENTER.*

7 Clique em OK.

Importando definições de bloco de máscara

Use este procedimento para importar uma definição de bloco de máscara de outro desenho. Depois de criar a definição, edite as propriedades de definição para customizar as características da definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 No menu Arquivo, clique em Abrir desenho para procurar o desenho que contém a definição que deseja copiar para o desenho atual.

3 Selecione o desenho com a definição a ser copiada e clique em Abrir.

4 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de bloco de máscara.

5 Clique com o botão direito do mouse na definição do bloco de máscara a ser copiada e clique em Copiar.

6 Selecione o desenho atual e expanda Objetos multifuncionais.

7 Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de máscara e clique em Colar.

A definição é copiada no desenho atual. Se o desenho atual já contém uma definição com o mesmo nome, os nomes duplicados são exibidos na caixa de diálogo Importar/Exportar - Nomes duplicados encontrados.

8 Para resolver nomes duplicados, selecione uma das seguintes opções: ÿ Para *não* substituir a definição existente no desenho pela nova definição com o mesmo nome, selecione Deixar existente e clique em OK.

Machine Translated by Google

ÿ Para substituir a definição existente no desenho pela nova definição, selecione Substituir existente e clique em OK.

ÿ Para renomear a nova definição para que ambas as definições existam no desenho, selecione Renomear para Único e clique em OK. Novos nomes de definição são anexados com um numeral no Gerenciador de estilo.

9 Clique em OK.

Exportando definições de bloco de máscara para um novo desenho

Use este procedimento para copiar as definições de bloco de máscara de seu desenho atual para um novo desenho. Depois de criar a definição, edite as propriedades de definição para customizar as características da definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 No menu Arquivo, clique em Novo desenho para criar o desenho para o qual deseja copiar a definição.

3 Insira um nome para o novo desenho e clique em Salvar.

O novo desenho é aberto no Gerenciador de estilo.

4 No desenho atual, expanda objetos multifuncionais e expanda Definições de bloco de máscara.

5 Clique com o botão direito do mouse na definição do bloco de máscara para copiar para o novo desenho e clique em Copiar.

6 Selecione o novo desenho e expanda Multi-Purpose Objects.

7 Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de máscara e clique em Colar.

8 Clique em OK.

Exportando definições de bloco de máscara para um desenho existente

Use este procedimento para copiar definições de bloco de máscara de seu desenho atual para outro desenho. Depois de criar a definição, edite as propriedades de definição para customizar as características da definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 No menu Arquivo, clique em Abrir desenho para procurar o desenho para o qual deseja copiar a definição.

3 Selecione o desenho para o qual deseja copiar a definição e clique em Abrir.

O desenho é aberto no Gerenciador de estilo.

4 No desenho atual, expanda objetos multifuncionais e expanda Definições de bloco de máscara.

5 Clique com o botão direito do mouse na definição do bloco de máscara para copiar para o segundo desenho e clique em Copiar.

6 Selecione o segundo desenho e expanda Multi-Purpose Objects.

7 Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de máscara e clique em Colar.

8 A definição é copiada para o segundo desenho. Se o desenho já contiver uma definição com o mesmo nome, os nomes duplicados serão exibidos na caixa de diálogo Importar/Exportar - Nomes duplicados encontrados.

9 Para resolver nomes duplicados, selecione uma das seguintes opções:

ÿ Para *não* substituir a definição existente no desenho pela nova definição de mesmo nome, clique em Deixar existente e clique em OK.

ÿ Para substituir a definição existente no desenho pela nova definição, clique em Substituir existente e clique em OK.

ÿ Para renomear a nova definição de forma que ambas as definições existam no desenho, clique em Renomear para Único e clique em OK. Novos nomes de definição são anexados com um numeral no Gerenciador de estilo.

10 Clique em OK.

Editando uma definição de bloco de máscara

Use este procedimento para fazer qualquer um dos seguintes tipos de modificações em uma definição de bloco de máscara:

ÿ Altere os objetos ou estilos aos quais o bloco de máscara pode ser anexado.

ÿ Adicionar e remover propriedades.

ÿ Altere o nome, a descrição, o tipo e o formato das propriedades.

Machine Translated by Google

As alterações feitas em uma definição de bloco de máscara são aplicadas imediatamente a quaisquer objetos ou estilos aos quais o bloco de máscara criado a partir da definição esteja anexado.

1 Selecione um objeto de bloco de máscara e clique em Referência de bloco de máscara guia ÿ painel General ÿ menu suspenso Edit Style ÿ Mask Definition Styles.

O Gerenciador de estilo é exibido e as definições de bloco de máscara são realçadas na exibição em árvore do desenho atual.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilo , expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de bloco de máscara.

2 Selecione a definição do bloco de máscara.

3 Clique na guia Classificações.

4 Selecione uma classificação para a definição de classificação.

Para obter mais informações, consulte Definições de classificação na página 3834.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

7 Se necessário, clique em .

8 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

9 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente.

10 Clique em OK.

11 Clique na guia Geral.

12 Digite o texto para Descrição.

13 Clique em Notas.

14 Clique na guia Notas e digite uma nota.

15 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

16 Clique em OK.

17 Para anexar ou editar dados de agendamento, clique em Conjuntos de propriedades. Para mais informações, consulte Anexar dados do conjunto de propriedades a objetos na página 3773 e Inserir propriedades e campos manuais para objetos na página 3774.

18 Clique em OK.

Adicionando classificações a uma definição de bloco de máscara

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a uma definição de bloco de máscara. As classificações permitem rastrear objetos por status de construção, fornecedor ou outros critérios. Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Abra uma paleta de ferramentas que tenha uma ferramenta de definição de bloco de máscara.

2 Clique com o botão direito em uma ferramenta de definição de bloco de máscara e clique em Bloco de máscara Definições.

3 Selecione a definição que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação estiver listada, nenhuma será aplicada às definições de bloco de máscara.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar à definição de bloco de máscara atual.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definições de bloco de máscara de limpeza

Use este procedimento para limpar as definições de bloco de máscara de seu desenho. Você tem a opção de limpar qualquer definição de bloco de máscara, a menos que esteja aplicada como um bloco de máscara no desenho.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido, com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multiuso e expanda Definições de bloco de máscara.

3 Limpar definições de bloco de máscara:

Se você quiser…	Então…
limpar um estilo de definição de bloco de máscara não utilizado	clique com o botão direito do mouse no estilo que deseja re mover e clique em Eliminar.
limpar todos os estilos de definição de bloco de máscara não utilizados	clique com o botão direito do mouse em Mask Block Definitions e clique em Purge. Quando solicitado, verifique se os estilos que deseja limpar estão selecionados e clique em OK.

4 Clique em OK.

Usando ferramentas de bloco de máscara para criar blocos de máscara

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque blocos de máscara rapidamente usando uma ferramenta com uma definição de bloco de máscara específica e outras propriedades predefinidas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pela definição. Você também pode criar novos blocos de máscara aplicando as propriedades da ferramenta a blocos de máscara existentes ou a polilinhas fechadas. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de bloco de máscara na página 2842.

As ferramentas de bloqueio de máscara são encontradas nos seguintes locais:

Localização	Ferramenta
Paleta de ferramentas de desenho	uma ferramenta de bloco de máscara para a máscara padrão estilo de definição de bloco e configurações padrão para outras propriedades de bloco de máscara

Machine Translated by Google

Localização	Ferramenta
Categoria Ferramentas de desenho no catálogo de ferramentas de estoque	uma ferramenta de bloco de máscara para a máscara padrão estilo de definição de bloco e configurações padrão para outras propriedades de bloco de máscara. Para obter mais informações sobre como acessar ferramentas neste catálogo, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.
paletas de ferramentas personalizadas criadas pelo seu CAD gerente	Ferramentas de bloco de máscara com definição de bloco de máscara estilos e propriedades personalizados para seus projetos ou padrões de escritório

OBSERVAÇÃO O estilo de definição de bloco de máscara padrão é importado se você criar seu desenho com um modelo. Ele não estará presente se você iniciar seu desenho sem usar um modelo. Para obter mais informações, consulte Sobre modelos na página 187.

Adicionando um bloco de máscara

Use este procedimento para adicionar um novo bloco de máscara que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de bloco de máscara selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar um bloco de máscara, consulte Adicionar um bloco de máscara com configurações especificadas pelo usuário na página 2841. Você pode adicionar um bloco de máscara a um desenho se o desenho contiver uma definição de bloco de máscara. Para obter mais informações, consulte Criando definições de bloco de máscara na página 2832.

DICA Ao adicionar blocos de máscara ao desenho, insira-os em uma camada separada. Você pode desativar a camada em visualizações 3D, onde os blocos de máscara não mascaram mais nenhum objeto.

1. Se você criou sua própria definição de bloco de máscara, crie uma ferramenta a partir dela conforme descrito em Criando uma ferramenta de bloco de máscara na página 2842.
2. Se estiver trabalhando com uma ferramenta de bloco de máscara existente, abra a paleta em que está localizado.

   Uma ferramenta de bloco de máscara está localizada na paleta de ferramentas de desenho e na categoria Ferramentas de desenho no catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.
3. Selecione a ferramenta bloco de máscara na paleta.
4. Especifique o ponto de inserção do bloco de máscara.

Machine Translated by Google

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

OBSERVAÇÃO Se você estiver usando um bloco de máscara para mascarar uma parede, o bloco de máscara deve estar localizado na linha de base da parede (Z = 0). Mesmo que os componentes da parede estejam em alturas diferentes, a representação de exibição da planta os desenha na altura da linha de base, como seriam desenhados no papel.

---

5 Continue adicionando blocos de máscara e pressione *ENTER*.

Os blocos de máscara são exibidos no desenho no ponto de inserção especificado. Para usar um bloco de máscara para limpar ou corrigir um objeto no desenho, anexe o objeto ao bloco de máscara.

Adicionando um Bloco de Máscara com Configurações Especificadas pelo Usuário

Use este procedimento para adicionar um bloco de máscara com as configurações que você especificar.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de bloco de máscara que deseja usar e selecione a ferramenta.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione uma definição.

4 Expanda Escala.

5 Insira as escalas X, Y e *Z* do bloco de máscara. As escalas X, Y e *Z* representam a distância do ponto de inserção.

6 Como alternativa, selecione Sim para Especificar escala na tela. Use seu dispositivo apontador para designar a escala do bloco de máscara.

7 Expanda Localização.

8 Insira os valores de rotação e elevação.

9 Como alternativa, selecione Sim para Especificar rotação na tela. Use seu dispositivo apontador para designar a rotação do bloco de máscara.

10 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção do bloco de máscara.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

11 Continue adicionando blocos de máscara e pressione *ENTER*.

Para usar um bloco de máscara para limpar ou corrigir um objeto no desenho, anexe o objeto ao bloco de máscara.

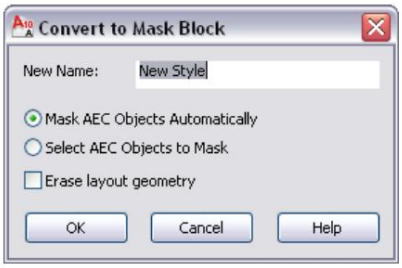
Machine Translated by Google

Criando um bloco de máscara a partir de polilinhas

Use este procedimento para criar uma referência de bloco de máscara a partir de uma ou mais polilinhas fechadas. Se você usar mais de uma polilinha para criar seu bloco de máscara, as polilinhas devem estar completamente dentro ou fora umas das outras; eles não podem se sobrepor ou se tocar. Polilinhas que estão dentro umas das outras podem ser especificadas como áreas vazias que se tornam buracos quando o bloco de máscara é criado.

1 Selecione as polilinhas, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter em ÿ Máscara Bloquear.

A planilha Converter em bloco de máscara é exibida.



2 Insira um nome para o novo bloco de máscara.

3 Limpar objetos AEC de máscara automaticamente para evitar a sobreposição de objetos AEC existentes sobre as polilinhas que estão sendo convertidas.

4 Para selecionar objetos AEC existentes para mascaramento com o novo bloco de máscara, certifique-se de que Select AEC Objects to Mask esteja selecionado.

5 Selecione Erase Layout Geometry para apagar as polilinhas originais e Clique OK.

6 Edite as propriedades do bloco de máscara na paleta Propriedades, se necessário.

Criando uma ferramenta de bloco de máscara

Use este procedimento para criar uma ferramenta de bloco de máscara e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de bloco de máscara se estiver colocando vários blocos de máscara de um estilo específico e todos tiverem as mesmas propriedades.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de bloco de máscara:

ÿ Arraste um bloco de máscara que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE Certifique-se de que o bloco de máscara esteja em um desenho que foi salvo e que estará disponível no futuro.

ÿ Arraste uma definição de bloco de máscara do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma cópia de uma ferramenta de outra paleta para a paleta atual e, em seguida, personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta existente na paleta atual e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta de uma paleta de ferramentas no Navegador de conteúdo para uma paleta de ferramentas, e personalize as propriedades da nova ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um bloco de máscara em o desenho	selecione o bloco de máscara e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um bloco de máscara definição no gerenciador de estilo	Abra o Gerenciador de estilo. Localize a definição do bloco de máscara que deseja copiar e arraste-a para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de uma paleta de ferramentas no Navegador de conteúdo	abra o Navegador de conteúdo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

Machine Translated by Google

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Esta descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Especifique as propriedades para o bloco de máscara criado a partir da ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
insira uma descrição do bloco de máscara que você pode criar usando esta ferramenta	clique em Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.
especifique uma chave de camada exclusiva para o tipo de objeto	clique em Chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.
especificar uma sobreposição de camada para a ferramenta	clique em Substituições de camada, desmarque Não especificar substituições de camada, especifique a substituição e clique em OK.
especifique uma definição	clique em Definição, selecione uma definição de bloco de máscara e clique em OK.
especificar um local de definição	clique em Local da definição, selecione o arquivo que contém a definição do bloco de máscara que deseja usar, clique em Abrir e clique em OK.

8 Expanda Escala.

9 Especifique a escala para o bloco de máscara criado a partir da ferramenta: **Se**

desejar…	**Então…**
use seu dispositivo apontador para designar a escala para o bloco de máscara	clique em Sim para Especificar escala na tela.
especifique a escala do bloco de máscara na paleta Propriedades	clique em Não para Especificar escala na tela e insira as escalas X, Y e *Z* para o bloco de máscara.

10 Expanda a localização.

Machine Translated by Google

11 Especifique a rotação para o bloco de máscara criado a partir da ferramenta:

Se você deseja…	Então…
use seu dispositivo apontador para designar o ângulo para o bloco de máscara	clique em Sim para Especificar rotação em tela.
especifique o ângulo do bloco de máscara na paleta Propriedades	clique em Não para Especificar rotação na tela e insira o ângulo para Rotação.

12 Clique em OK.

Anexar blocos de máscara a objetos

Use este procedimento para mascarar um objeto anexando o bloco de máscara ao objeto depois de colocar o bloco de máscara corretamente.

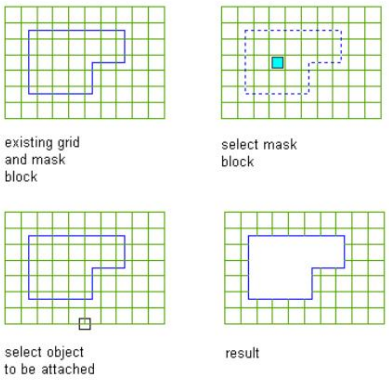
1 Selecione o bloco ou blocos de máscara que deseja anexar a um objeto.

2 Clique na guia Mask Block Reference ÿ painel Modify ÿ Attach Objects.

3 Selecione o objeto que deseja mascarar.

4 Selecione uma representação de exibição na lista de representações de exibição atuais e clique em OK.

Anexar um bloco de máscara a um objeto



O objeto agora está oculto pelo bloco de máscara.

Machine Translated by Google

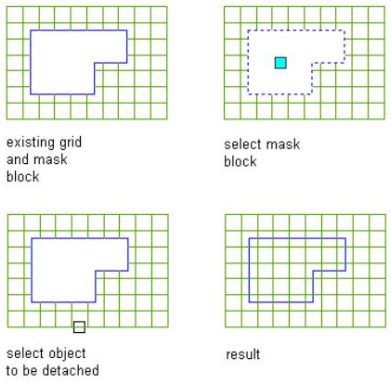
Blocos de máscara mascaram apenas objetos do AutoCAD Architecture e os mascaram apenas em vistas de planta. Blocos de máscara são visíveis em visualizações 3D, mas não mascaram os objetos anexados a eles.

Desanexar blocos de máscara de objetos

Use este procedimento para desmascarar um objeto na vista de planta destacando o objeto do bloco de máscara.

1. Selecione o bloco de máscara que deseja desanexar de um objeto.
2. Clique na guia Mask Block Reference ÿ painel Modify ÿ Detach Objects.
3. Selecione o objeto que deseja desanexar do bloco de máscara.

Desanexar um objeto de um bloco de máscara



O objeto é destacado do bloco de máscara e não está mais oculto pelo bloco de máscara.

Editando Blocos de Máscara

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar blocos de máscara:

ÿ Altere o local usando alças.

ÿ Altere as configurações na paleta Propriedades.

ÿ Edite o perfil.

ÿ Selecione comandos no menu de contexto.

Machine Translated by Google

ÿ Alterar como um bloco de máscara é exibido.

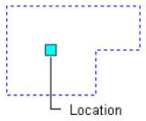
Usando alças para mover blocos de máscara

Use este procedimento para alterar a localização de um bloco de máscara com alças.

1 Selecione o bloco de máscara.

2 Selecione a alça realçada.

Visualizando a alça de localização do bloco de máscara



3 Mova a alça até que a porta esteja no local desejado e clique uma vez.

Alterando a localização de um bloco de máscara

Use este procedimento para alterar a rotação, elevação e localização do bloco de máscara na paleta Propriedades.

Você pode realocar um bloco de máscara alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. O bloco de máscara também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior do bloco de máscara forem paralelas ao plano *XY* , sua normal será paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do bloco de máscara alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o bloco de máscara em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

---

1 Clique duas vezes no bloco de máscara que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

Machine Translated by Google

3 Especifique o posicionamento do bloco de máscara:

Se desejar…	Então…
mudar a rotação	insira um novo valor para Rotação Ângulo.
mudar a elevação	insira um novo valor para Elevação.

4 Clique em Informações adicionais para especificar a localização do bloco de máscara:

Se você quiser…	Então…
realocar o bloco de máscara	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize o bloco de máscara no *XY* avião	fazer o normal do bloco de máscara paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o bloco de máscara no *YZ* avião	fazer o normal do bloco de máscara paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o bloco de máscara no *XZ* avião	fazer o normal do bloco de máscara paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do bloco de máscara	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

Editando o perfil de um bloco de máscara

Use este procedimento para editar a geometria de um bloco de máscara.

OBSERVAÇÃO Se você deseja substituir a geometria do bloco de máscara por polilinhas, elipses ou círculos recém-desenhados, desenhe-os antes de iniciar este procedimento.

1 Selecione o bloco de máscara que deseja alterar.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Referência do bloco de máscara ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

3 Se for solicitado que o perfil não seja desenhado no tamanho certo, clique em Sim.

Um perfil temporário é criado para você editar a geometria do bloco de máscara.

---

4 OBSERVAÇÃO Depois de executar uma tarefa de edição na guia Editar no local, pode ser necessário selecionar o perfil novamente para executar outra tarefa de edição. Se você não vir os comandos de edição esperados na faixa de opções, selecione novamente o perfil e escolha o comando Editar no local novamente.

Edite o perfil: **Se**

você quiser…	**Então…**
alterar a forma do perímetro do perfil ou seus anéis	selecione o perfil e use alças de aresta ou vértice para ajustar a forma. A alça Edge tem dois modos de edição: Stretch e Move. O padrão modo é Esticar, e a direção do alongamento depende da orientação das arestas conectadas à aresta selecionada. Por exemplo, se as arestas em ambas as extremidades da aresta selecionada forem paralelas, o modo de edição da alça será Esticar (Paralelo) e a direção da extensão será limitada ao direção das arestas paralelas. Se as arestas conectadas não forem paralelas, o modo de edição da alça será Esticar (desativado) e a direção do alongamento será perpendicular à direção da aresta selecionada. O modo de edição Mover permite uma movimento da aresta selecionada.
adicionar vértices ao perfil	Clique na guia Editar no local ÿ Perfil panel ÿ Adicione o ponto . Selecione uma Vertex para cada novo vértice e pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
remover vértices do perfil	Clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remove Vertex cada . Selecione vértice a ser removido e pressione *DIGITAR*.
substitua um anel existente do arquivo profissional por uma nova geometria	Clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Substituir Toque no . Selecione anel para substituir e selecione a nova geometria. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
adicionar um anel ao perfil	Clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Adicionar . Selecione os geometria de anel para definir o anel. Pressione *ENTER* para manter a geometria ou insira **n** (Não) para apagá-la.
remover um anel do perfil	Clique na guia Editar no local ÿ Perfil painel ÿ Remover Toque no . Selecione anel para remover e pressione *ENTER*.

5 Salve ou descarte as alterações:

Se desejar…	**Então…**
restaurar o bloco de máscara à sua forma original	Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições o ÿ Cancelar .
salvar as alterações no bloco de máscara atual	Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições el ÿ Concluir . O bloco de máscara usa o perfil editado para definir sua geometria. Quaisquer outros objetos ou estilos que usam este perfil também são atualizados com a geometria editada.

Machine Translated by Google

Aplicando propriedades de ferramenta a uma referência de bloco de máscara existente

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de bloco de máscara a um ou mais blocos de máscara existentes. As propriedades incluem a definição do bloco de máscara e quaisquer outras configurações especificadas na ferramenta selecionada.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de bloco de máscara e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para Referência de bloco de máscara.

3 Selecione a referência do bloco de máscara e pressione *ENTER.*

4 Edite as propriedades dos blocos de máscara na paleta Propriedades, se necessário.

Alterando as propriedades de exibição dos blocos de máscara

Na maioria dos casos, você deseja que a aparência dos objetos que pertencem ao mesmo estilo seja consistente em todo o desenho. Para conseguir isso, você especifica as propriedades de exibição dos blocos de máscara em cada estilo de definição de bloco de máscara.
No entanto, em certos casos, pode ser necessário substituir uma propriedade de exibição para um bloco de máscara individual para obter um resultado específico. Todas as propriedades de exibição que você pode especificar em estilos de definição de bloco de máscara estão disponíveis para blocos de máscara individuais:

ÿ A visibilidade dos componentes do bloco de máscara

ÿ A camada, cor e tipo de linha dos componentes do bloco de máscara

ÿ A espessura de linha, a escala do tipo de linha e o estilo de plotagem dos componentes do bloco de máscara

---

OBSERVAÇÃO Se o bloco de máscara estiver anexado a uma grade, você também poderá alterar as propriedades da âncora.

Quando você altera as propriedades de exibição de um bloco de máscara, as alterações se aplicam apenas a esse bloco de máscara. Outros blocos de máscara do mesmo estilo de definição não são afetados. Para alterar as propriedades de exibição de todos os blocos de máscara de um estilo de definição específico, consulte Criando definições de bloco de máscara na página 2832.

Machine Translated by Google

Alterando as propriedades de exibição de um bloco de máscara

Use este procedimento para alterar qualquer uma das seguintes propriedades dos componentes de exibição de um bloco de máscara individual:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

1 Selecione o bloco de máscara que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Anexando hiperlinks, notas e arquivos a um bloco de máscara

Use este procedimento para anexar hiperlinks, inserir notas ou anexar arquivos de referência a um bloco de máscara em um desenho. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um bloco de máscara.

1 Clique duas vezes no bloco de máscara ao qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte "Adicionar hiperlinks a um desenho" na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar ou editar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Blocos de múltiplas visualizações

38

Um bloco de múltiplas vistas é um objeto do AutoCAD Architecture que pode ter diferentes representações em diferentes direções de vista. Você cria um bloco de múltiplas vistas a partir de blocos do AutoCAD que representam as diferentes vistas do objeto personalizado que você está criando.

Blocos de múltiplas visualizações

Um bloco de múltiplas vistas é um objeto do AutoCAD Architecture que pode ter diferentes representações em diferentes direções de vista. Você cria um bloco de múltiplas vistas a partir de blocos do AutoCAD que representam as diferentes vistas do objeto personalizado que você está criando.

Compreendendo os blocos de múltiplas visualizações

Os blocos de múltiplas vistas podem representar diferentes tipos de objetos no AutoCAD Architecture. Eles são normalmente usados para representar os seguintes itens:

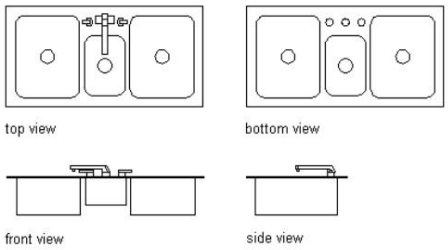
ÿ Móveis e utensílios, como mesas e pias de cozinha

ÿ Componentes de anotação, como nuvens de revisão ou sinais de classificação de incêndio

ÿ Etiquetas de programação, como números de porta

Blocos de múltiplas visualizações podem ser exibidos de forma diferente em cada direção de visualização e em cada representação de exibição. Por exemplo, a vista superior de um bloco de múltiplas vistas representando uma pia de cozinha mostra a parte superior da pia; a vista inferior mostra o fundo da pia; e há representações para as vistas esquerda, direita, frontal e traseira. Além disso, você pode definir um grupo diferente de exibições para cada representação de exibição, de modo que possa ter um conjunto de exibições para a exibição plana e outro para a exibição refletida.

Machine Translated by Google



Você pode usar um bloco de múltiplas vistas como recorte em objetos como paredes, lajes e paredes cortina. Você cria um bloco de visualização para representar o corpo de corte. O bloco forma o corpo que será subtraído dos objetos aplicando o bloco multi-view como interferência. Por exemplo, você pode criar uma clarabóia como um bloco de várias vistas e especificar o bloco como um booleano subtrativo em uma laje.

Blocos de múltiplas visualizações predefinidos

As pastas de conteúdo do AutoCAD Architecture contêm blocos de múltiplas vistas predefinidos para várias finalidades de projeto, como móveis, eletrodomésticos, símbolos de anotação, identificadores de tabela e outros elementos úteis. Você pode acessar esses blocos de múltiplas visualizações no DesignCenter™. Para obter mais informações, consulte AEC Content and DesignCenter na página 3869.

Criando Definições de Blocos Multi-View

Cada bloco de múltiplas vistas em um desenho é baseado em uma definição que especifica as representações de exibição nas quais o bloco pode ser visualizado, bem como as vistas disponíveis em cada representação. A partir de uma definição de bloco de múltiplas visualizações, você pode criar quantos blocos de múltiplas visualizações forem necessários.

Os blocos de múltiplas visualizações normalmente representam objetos arquitetônicos 3D. Por exemplo, você pode criar armários personalizados desenhando vistas de planta, elevação e modelo e salvando cada vista como um bloco individual do AutoCAD. Você atribui cada bloco a uma vista ao criar a definição de bloco de múltiplas vistas. Os blocos (vista superior, inferior, frontal, traseira, esquerda, direita e modelo) são usados para definir o objeto personalizado como um único bloco de múltiplas visualizações. Antes de definir o bloco, você pode adicionar pontos na camada Defpoints para identificar pontos de inserção adicionais para o bloco de exibição. Você define as representações de exibição e as direções da vista no processo de definição do bloco de múltiplas vistas.

Você pode ver os blocos individuais de seu objeto personalizado como uma montagem em vistas de planta, elevação e isométricas após inseri-los no desenho como um bloco de múltiplas vistas. Para obter mais informações sobre como trabalhar com blocos, consulte

Machine Translated by Google

"Visão geral dos blocos" na Ajuda do AutoCAD. Para obter mais informações sobre representações de exibição, consulte Representações de exibição na página 789.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

Visão geral do processo: criação de definições de bloco de múltiplas visualizações

Existem quatro etapas gerais para a criação de um bloco de múltiplas vistas:

1 Crie um conjunto de blocos de visualização para cada direção de visualização em cada exibição representação que você precisa.

Por exemplo, se você precisar de uma definição de bloco de várias vistas que seja exibida na vista de modelo e na vista de planta refletida, crie um conjunto de vistas para cada representação.

Você cria exibições apenas para as direções de exibição em que deseja um resultado diferente. Por exemplo, se as vistas superior e inferior devem ter a mesma aparência na representação de exibição da planta refletida, desenhe o bloco de vista apenas uma vez e atribua-o a ambas as direções da vista.

2 Crie uma definição de bloco de vista múltipla na qual você atribui os blocos de vista para visualizar direções em representações de exibição individuais.

3 Se você deseja que a nova definição de bloco de vista múltipla esteja disponível por meio do DesignCenter™, adicione a definição ao DesignCenter.

4 Se você deseja que a nova definição de bloco de vista múltipla esteja disponível em uma paleta de ferramentas, adicione-a a uma paleta.

Criando Blocos de Visualização

Use este procedimento para criar blocos do AutoCAD para representar cada vista da definição de bloco de vista múltipla em representações de exibição.

1 Desenhe as visualizações necessárias para uma representação de exibição específica:

Se você quiser…	Então…
crie vistas para a frente e para trás	desenhe-as no plano *XZ* . instruções

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
crie vistas para a esquerda e para a direita	desenhe-as no plano *YZ* . instruções
crie vistas para a parte superior e inferior	desenhe-as no plano *XY* . instruções
criar um bloqueio para uma interferência doença	crie um bloco contendo objetos, como elementos de massa, para serem usados como o corpo subtrativo.

2 Especifique pontos de inserção adicionais na camada Defpoints por meio do comando de ponto do AutoCAD, se necessário.

OBSERVAÇÃO Os pontos adicionados aos blocos de exibição são cumulativos. Por exemplo, se você adicionar um ponto a um bloco de vista usado para a vista superior e dois pontos ao bloco de vista usado para a vista do modelo, terá um total de quatro pontos para alternar. O quarto ponto é o ponto base regular definido durante a criação do bloco.

3 Selecione o Sistema de Coordenadas Mundiais antes de fazer blocos de essas visões individuais.

Para obter mais informações sobre sistemas de coordenadas, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

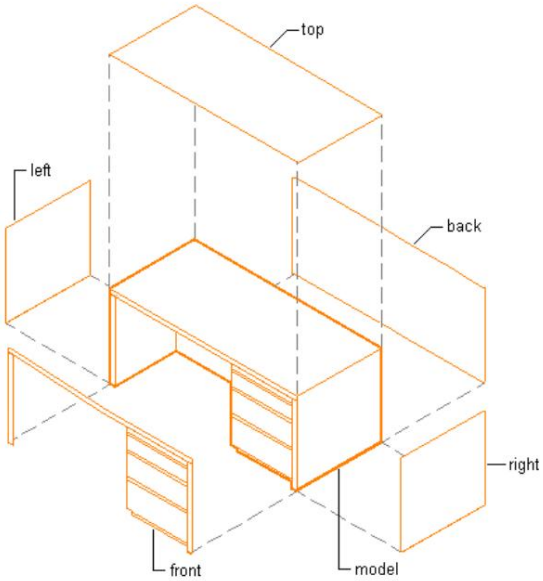
4 Defina cada visualização como um bloco e coordene a localização da ponto base de inserção conforme você define cada bloco.

Por exemplo, se você especificar o ponto de base de inserção do bloco de vista do modelo como o ponto médio da aresta inferior na parte de trás, os blocos de vista frontal e posterior terão um ponto de base de inserção no ponto médio da aresta inferior. Em seguida, os blocos de visualização esquerdo e direito têm um ponto de base de inserção no canto inferior na parte de trás, com o ponto de base de inserção para os blocos de visualização superior e inferior no ponto médio da borda traseira.

Para obter mais informações sobre blocos, consulte “Criar e usar blocos (símbolos)” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Criando blocos individuais para definição de bloco multi-view



DICA É útil ter uma convenção de nomenclatura para salvar exibições como blocos. Por exemplo, nomeie o bloco da vista de planta *como desk-p* e nomeie o bloco da vista direita como *desk-r*.

Criando uma Nova Definição de Bloco Multi-View

Use este procedimento para criar uma definição de bloco de múltiplas vistas a partir dos blocos de vista que você criou para representar diferentes vistas de um objeto personalizado.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais.

3 Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de múltiplas vistas e clique em Novo.

4 Insira um nome para a nova definição de bloco de múltiplas vistas e pressione *DIGITAR*.

Machine Translated by Google

5 Edite a nova definição de bloco de múltiplas vistas:

Se você quiser…	Então…
conectar blocos de exibição à exibição direções das diferentes representações de exibição	consulte Conectando blocos de visualização a direções de visualização na página 2860.
adicione notas e arquivos ao multi ver definição do bloco	consulte Anexar notas e arquivos a um Definição de bloco de múltiplas visualizações na página 2862.
adicionar classificações a uma visualização múltipla definição de bloco	consulte Adicionando classificações a um Definição de bloco de múltiplas visualizações na página 2863.
especificar um corpo de corte para o bloco de múltiplas vistas quando o bloco for usado como interferência em outros objetos (por exemplo, paredes, paredes cortina, espaços, lajes)	clique em Definir bloco de interferência, selecione um bloco e clique em OK.

6 Clique em OK.

Conectando Blocos de Visualização a Rotas de Visualização

Use este procedimento para conectar blocos de vista às direções de vista de representações de exibição individuais.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar um bloco de múltiplas vistas no desenho e clicar na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Definições de bloco de múltiplas visualizações .

3 Selecione a definição de bloco de múltiplas vistas para a qual deseja conectar blocos de visualização.

4 Clique na guia Exibir blocos.

5 Selecione a representação de exibição à qual conectar os blocos de exibição.

Machine Translated by Google

Seis representações de exibição estão disponíveis para blocos de múltiplas visualizações:

Representação de Exibição	Propósito
Em geral	Vistas de planta, vistas de seção e Vistas de esboço
Modelo	Visualizações do modelo
Plano	Vistas do plano
Plano Alto Detalhe	Planeje visualizações de alto detalhe
Detalhe baixo do plano	Vistas de baixo detalhe do plano
refletido	Visões refletidas

6 Clique em Adicionar e selecione um bloco de exibição para a representação de exibição.

7 Clique em OK.

8 Selecione as direções de visualização que correspondem ao bloco selecionado.

Por exemplo, para conectar o bloco de exibição ao lado esquerdo da definição do bloco de várias exibições, selecione Esquerda e desmarque todas as outras direções.

Você pode conectar um bloco de visualização a várias direções de visualização. Por exemplo, se você tiver um elemento simétrico que pareça idêntico à esquerda e à direita, poderá selecionar Esquerda e Direita.

A direção da outra vista representa uma vista que exibe o bloco tridimensionalmente. Ele é usado para exibições não ortogonais (isométricas ou em perspectiva) do objeto personalizado.

Para garantir que o bloco de múltiplas vistas esteja visível em todas as vistas, atribua um bloco a cada direção de vista.

9 Para especificar blocos de exibição em outras representações de exibição, continue a partir do passo 5.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definindo uma definição de bloco de múltiplas vistas como delimitadora para Espaços Associativos

Use este procedimento para definir uma definição de bloco de vista múltipla que pode delimitar espaços associativos.

Quando uma definição de bloco de múltiplas vistas é definida como delimitadora, por padrão, todos os blocos de múltiplas vistas que têm a definição atribuída serão usados na seleção definida para um espaço associativo. Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

Você pode substituir as configurações de delimitação da definição do bloco de múltiplas vistas em um bloco individual de múltiplas vistas, se necessário.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar um bloco de múltiplas vistas no desenho e clicar na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Definição de bloco de múltiplas visualizações .

3. Selecione uma definição de bloco de múltiplas vistas.
4. Clique na guia Geral.
5. Selecione a marca de seleção para Objetos deste estilo podem atuar como fronteira para espaços associativos.
6. Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a uma definição de bloco de várias visualizações

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de bloco de múltiplas vistas. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um bloco de múltiplas visualizações.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar um bloco de múltiplas vistas no desenho e clicar na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Definições de bloco de múltiplas vistas

3 Selecione a definição de bloco de múltiplas vistas à qual você deseja anexar notas ou arquivos.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao bloco de múltiplas visualizações, insira a descrição em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Na guia Notas, adicione ou edite uma nota, conforme aplicável.

8 Na guia Reference Docs, anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK duas vezes.

Adicionando classificações a uma definição de bloco de várias visualizações

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a uma definição de bloco de múltiplas vistas. Para obter mais informações, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar um bloco de múltiplas vistas no desenho e clicar na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Definições de bloco de múltiplas visualizações .

3 Selecione a definição que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada às definições de bloco de várias visualizações.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar à definição atual do bloco de múltiplas vistas.

6 Clique em OK.

Adicionando uma Definição de Bloco Multi-View ao DesignCenter

Use este procedimento para adicionar um bloco de múltiplas vistas ao DesignCenter™. Você pode então criar novos blocos de múltiplas vistas arrastando-os e soltando-os do DesignCenter para o seu desenho. Para adicionar uma definição de bloco de múltiplas vistas ao DesignCenter, você precisa criar um arquivo DWG usando o AEC Content Wizard.

Para obter uma descrição detalhada do Assistente de conteúdo AEC, consulte Visão geral do conteúdo AEC na página 3869.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Bloco de múltiplas visualizações.

3 Em Desenho atual, selecione uma definição de bloco de vista múltipla e clique em Adicionar para adicioná-la à lista Arquivo de conteúdo.

4 Clique em Avançar.

5 Selecione a chave de camada a ser usada quando o bloco de múltiplas visualizações for inserido, e especifique quaisquer propriedades adicionais: **Se**

você quiser…	**Então…**
exploda o bloco de múltiplas vistas ao selecionar Explodir ao inserir. está inserido em um desenho	
especifique uma elevação para o bloco de múltiplas vistas	insira um valor para Elevação predefinida.
associe uma âncora com a seleção múltipla de um tipo de âncora. bloco de visualização	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a escala para a visualização múltipla bloquear	em Escala, insira os valores de escala X, Y e Z e selecione uma opção para Escala adicional.
dimensione o bloco de múltiplas vistas com base na seleção de Ativar dimensionamento da unidade AEC. as unidades de desenho especificadas na caixa de diálogo Configuração do desenho	
especificar propriedades para atributos associados ao bloco multi-view	selecione opções para Estilo de texto de atributo e Ângulo de texto de atributo.

6 Clique em Avançar.

7 Especifique o arquivo de desenho no qual armazenar o bloco de múltiplas vistas definição:

Se você deseja armazenar o bloco multi-visualizar…	Então…
no desenho atual	selecione Desenho atual.
em um desenho diferente	desmarque Desenho atual e insira um nome de arquivo ou clique Navegue para especificar um arquivo.

8 Selecione o ícone para representar o bloco de múltiplas vistas no DesignCenter:

Se você quiser…	Então…
use um bitmap do desenho como o ícone de clique padrão. ícone	
especifique um arquivo bitmap *(.bmp)* contendo a imagem a ser usada como ícone	clique em Novo ícone e selecione um arquivo bitmap.

9 Insira uma descrição do bloco de múltiplas visualizações.

A descrição é exibida no DesignCenter, juntamente com o ícone que representa o bloco de múltiplas vistas.

10 Selecione Salvar gráficos de visualização para ativar a visualização em DesignCenter ou desmarque Salvar gráficos de visualização para desativar a visualização.

Machine Translated by Google

11 Clique em Concluir.

Criando uma Ferramenta de Bloco Multi-View

Use este procedimento para criar uma ferramenta de bloco de vista múltipla e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar sua própria ferramenta de bloco de múltiplas visualizações para blocos personalizados de múltiplas visualizações que planeja usar repetidamente. Por exemplo, você pode criar uma planta baixa de escritório na qual cada sala de conferência e escritório contém uma luminária de chão. Salas de conferência e escritórios executivos recebem a luminária de pé modelo deluxe, e todas as outras salas recebem o modelo padrão. Você pode definir um bloco de várias visualizações para representar cada tipo de luminária de chão e, em seguida, criar uma ferramenta de luminária de piso para cada tipo. Você então selecionaria a ferramenta apropriada para colocar uma luminária de chão em cada cômodo.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de bloco de múltiplas vistas:

ÿ Arraste um bloco de múltiplas vistas que tenha as propriedades desejadas para uma paleta de ferramentas.

ÿ Arraste uma definição de bloco de múltiplas vistas do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas, e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta de bloco de vista múltipla existente e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Arraste uma ferramenta de bloco de múltiplas vistas de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo e personalize as propriedades da ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma ferramenta a partir de uma visualização múltipla bloco no desenho	selecione o bloco de múltiplas vistas e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de uma visualização múltipla definição de bloco no Style Man envelhecer	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize a definição que deseja copiar e arraste-a para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta de bloco multivista de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Navegador : Localize a visualização múltipla ferramenta de bloco que você deseja copiar e, em seguida, Clique no ícone associado a a ferramenta e arraste-a para a paleta de ferramentas na área de trabalho.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Essa descrição é usada como dica de ferramenta na paleta de ferramentas e para descrever a ferramenta se ela estiver armazenada em um catálogo de ferramentas.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique ao lado de Descrição para inserir uma descrição da ferramenta.

8 Se você não quiser usar a chave de camada padrão para visualização múltipla blocos, clique ao lado de Chave de camada para selecionar uma chave de camada.

9 Se você deseja substituir o nome da camada padrão para visualização múltipla blocos, clique ao lado de Substituições de camada para selecionar uma substituição de camada.

10 Selecione uma definição de bloco de múltiplas vistas.

11 Para Localização do estilo, selecione o arquivo de desenho que contém a definição usada para este bloco de múltiplas vistas ou selecione Procurar e use uma caixa de diálogo de seleção de arquivo padrão para selecionar o arquivo.

12 Em Bound Spaces, defina se esta ferramenta de bloco de vista múltipla pode ser usada como um objeto delimitador para espaços associativos.

Machine Translated by Google

Você pode selecionar três opções aqui:

ÿ Sim: esta ferramenta de bloco de múltiplas vistas pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Não: esta ferramenta de bloco de vista múltipla não pode ser usada como objeto delimitador para espaços associativos.

ÿ Por estilo: esta ferramenta de bloco de múltiplas vistas usará as configurações de delimitação da definição de bloco de múltiplas vistas.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre espaços associativos, consulte Gerando espaços associativos na página 2904.

13 Expandir Escala.

14 Especifique a escala do bloco de múltiplas vistas: **Se você**

quiser…	**Então…**
especificar valores fixos para a escala	selecione Não para Especificar escala na tela e insira os valores X, Y e Z para a escala.
permitir que os usuários especifiquem a escala do objeto após a inserção	selecione Sim para Especificar escala em tela.

15 Expanda a localização.

16 Especifique a rotação do bloco de múltiplas vistas: **Se você**

deseja…	**Então…**
especificar um valor fixo para a rotação	selecione Não para Especificar rotação na tela e insira um valor para Rotação.
permitir que os usuários especifiquem a rotação do objeto após a inserção	selecione Sim para Especificar rotação em tela.

17 Expanda Avançado.

18 Clique próximo a Deslocamentos de inserção e insira os deslocamentos X, Y e Z para cada bloco de vista no bloco de múltiplas vistas, conforme necessário.

19 Clique em OK.

Machine Translated by Google

20 Clique ao lado de Atributos e edite o prompt e o valor de cada atributo, conforme necessário.

21 Clique em OK duas vezes.

Adicionando blocos de múltiplas vistas a um desenho

Os blocos de múltiplas vistas são inseridos em um desenho referenciando suas definições em um ou mais dos seguintes locais:

ÿ DesignCenter™

ÿ Paletas de ferramentas

ÿ Catálogos de ferramentas

Os blocos predefinidos de múltiplas vistas fornecidos com o AutoCAD Architecture estão disponíveis com o DesignCenter. Esses blocos representam itens como móveis, eletrodomésticos, canos, dutos, símbolos de anotação e etiquetas de tabela.

Uma ferramenta genérica de referência de bloco de vista múltipla é fornecida no catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture. Esta ferramenta está na categoria Ferramentas auxiliares.

A forma como você acessa uma definição de bloco de multivisualização personalizada — por exemplo, blocos que você ou outra pessoa em sua organização definiu — depende do que você faz com o bloco depois de defini-lo. Você pode usar a definição de bloco de múltiplas vistas para criar conteúdo AEC no DesignCenter ou para criar uma ferramenta de bloco de múltiplas vistas que pode ser armazenada em uma paleta de ferramentas ou catálogo de ferramentas.

Quando você insere uma referência de bloco de múltiplas vistas em um desenho, você é solicitado a especificar o ponto de inserção para o bloco. Dependendo de como o bloco de múltiplas vistas foi definido, você pode ser solicitado a especificar o ângulo de rotação e os valores de escala.

Inserindo um Bloco Multi-View

Use este procedimento para adicionar um bloco de múltiplas vistas a um desenho.

1 Encontre a definição do bloco de múltiplas vistas e comece a inserção processo:

Se o bloco multi-view é...	Então…
armazenado como conteúdo AEC	clique na guia Inserir ÿ painel Conteúdo ÿ menu suspenso Navegador de conteúdo

Machine Translated by Google

Se o bloco de múltiplas visualizações for…	Então…
	para baixo ÿ Design Center . Lugar coma o conteúdo AEC e clique duas vezes no conteúdo.
inserido usando uma ferramenta em uma paleta de ferramentas	abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de bloco de múltiplas vistas e clique na ferramenta.
inserido usando uma ferramenta armazenada em um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador . Localize a ferramenta, clique em o ícone da ferramenta e arraste-o para a área de desenho.

2 Especifique o ponto de inserção do bloco.

Se você adicionou pontos de inserção aos blocos de exibição, pode percorrer os pontos com a tecla *CTRL* .

3 Especifique a escala, se solicitado:

Se você quiser…	Então…
especificar um valor de escala	insira um valor no Comando incitar.
definir dinamicamente a escala	use o dispositivo apontador e clique quando vir a escala apropriada.
definir a escala para coincidir com a de outro er bloco multi-vista no desenho	insira **m** (combinar) no prompt de comando e selecione um bloco de várias vistas para corresponder à escala.

4 Especifique o ângulo de rotação, se solicitado:

Se você deseja…	Então…
especificar um valor de rotação	insira um valor no Comando incitar.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
definir dinamicamente a rotação	use o dispositivo apontador e clique quando vir a rotação apropriada.
defina a rotação para corresponder à de outro bloco multi-view no desenho	digite **m** (combinar) no prompt de comando e selecione um bloco de múltiplas visualizações para corresponder à rotação.

5 Para inserir referências adicionais ao bloco de múltiplas vistas, continue do passo 2.

6 Pressione *ENTER* para finalizar a inserção de blocos.

Modificando Blocos de Multi-Visualização

Você pode alterar os atributos de um bloco de múltiplas vistas em um desenho. Por exemplo, você pode alterar a rotação ou o fator de escala.

Alterando a rotação de um bloco de múltiplas vistas

Use este procedimento para alterar a rotação de um bloco de múltiplas vistas.

1 Clique duas vezes no bloco de múltiplas vistas cuja rotação você deseja mudar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 Insira um valor para Rotação.

Alterando a definição do bloco de múltiplas vistas associado

Use este procedimento para alterar a definição do bloco de múltiplas vistas associado ao bloco de múltiplas vistas. Para obter informações sobre a relação entre blocos de múltiplas vistas e definições de blocos de múltiplas vistas, consulte Criando definições de blocos de múltiplas vistas na página 2856.

1 Clique duas vezes no bloco de múltiplas visualizações que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Clique em Definição e selecione uma nova definição de bloco de múltiplas vistas para o bloco de múltiplas vistas.

Machine Translated by Google

Alterando o Fator de Escala de um Bloco Multi-View

Use este procedimento para alterar o fator de escala de um bloco de múltiplas vistas.

1 Clique duas vezes no bloco de múltiplas visualizações que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Escala.

3 Altere o fator de escala conforme necessário: **Se**

desejar…	**Então…**
alterar o fator de escala X	insira um novo valor para X.
alterar o fator de escala Y	insira um novo valor para Y.
alterar o fator de escala Z	insira um novo valor para Z.

Alterando o deslocamento de um bloco de múltiplas vistas usando alças

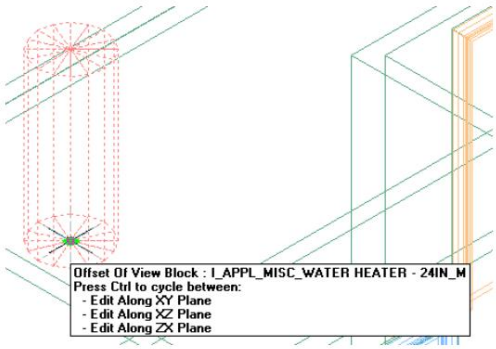
Use este procedimento para alterar o deslocamento de um bloco de múltiplas vistas usando a alça de localização.

Quando você adiciona pela primeira vez um bloco de múltiplas vistas a um desenho, o valor de deslocamento é definido como 0. Você pode alterar a posição do bloco de múltiplas vistas deslocando-o de seu ponto de inserção original. Você também pode alterar o deslocamento de um bloco de múltiplas vistas usando a paleta Propriedades.

1 Selecione o bloco de múltiplas visualizações que deseja alterar.

2 Clique na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Modificar ÿ Editar bloco de vista Compensações.

3 Selecione o bloco de visualização a ser alterado.



Machine Translated by Google

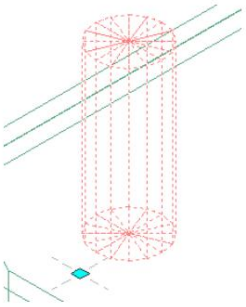
Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição possíveis: Editar ao longo do plano XY, Editar ao longo do plano XZ e Editar ao longo do plano ZX. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

4 Desloque o bloco de múltiplas vistas para o local desejado e clique uma vez, ou insira um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do bloco de múltiplas visualizações ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção de cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento do bloco de múltiplas vistas será restrito à segunda direção de cota. Ao editar ao longo do plano *XY* , por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do bloco de múltiplas vistas é restrito à direção da dimensão *Y.*

5 Clique na guia Bloco de vista múltipla ÿ painel Modificar ÿ Editar deslocamentos do bloco de vista para sair do modo de edição de deslocamento do bloco de vista.



O bloco de exibição selecionado é deslocado do ponto de inserção original.

Alterando a localização de um bloco de múltiplas vistas usando alças

Use este procedimento para realocar um bloco de múltiplas vistas usando a alça de localização. Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição possíveis: Editar ao longo do plano XY do objeto, Editar ao longo do plano YZ do objeto e Editar ao longo do plano XZ do objeto. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado.

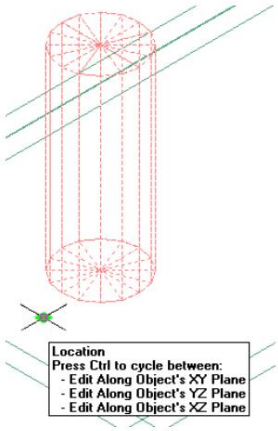
Machine Translated by Google

O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

Você também pode alterar a localização de um bloco de múltiplas vistas usando a paleta Propriedades.

1 Selecione o bloco de múltiplas visualizações que deseja realocar.

2 Selecione a alça Localização.

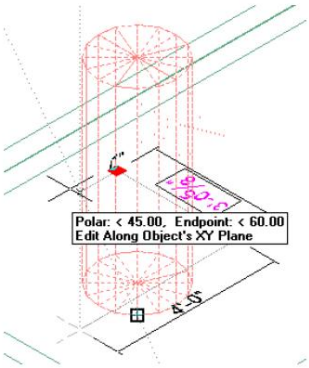


3 Mova o bloco de múltiplas visualizações para o local desejado e clique uma vez, ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do bloco de múltiplas visualizações ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção de cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento do bloco de múltiplas vistas será restrito à segunda direção de cota. Ao editar ao longo do plano *XY* , por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do bloco de múltiplas vistas é restrito à direção da dimensão *Y.*

Machine Translated by Google



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Anexando Hiperlinks, Notas ou Arquivos a um Bloco Multi-View

Use este procedimento para anexar hiperlinks, inserir notas ou anexar arquivos de referência a um bloco de múltiplas vistas em um desenho. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um bloco de múltiplas visualizações.

1 Clique duas vezes no bloco de múltiplas visualizações ao qual deseja anexar Informação.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar ou editar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique em ao lado de Documentos de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

Editando a localização e a rotação de atributos em uma visualização múltipla

Bloquear

Use este procedimento para alterar o local e a rotação de atributos em um bloco de várias visualizações.

OBSERVAÇÃO A localização e a rotação de um atributo em um bloco de múltiplas vistas só podem ser modificadas se os atributos não tiverem sido inseridos com a opção Bloquear posição no bloco selecionada durante a criação do atributo. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo de definição de atributo” na Ajuda do AutoCAD.

Girando um atributo de identificador na visualização de planta

1 Selecione o bloco de múltiplas visualizações cujos atributos você deseja editar.

2 Clique na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Modificar ÿ Editar atributos.

Cada atributo tem uma alça para localização e rotação.

Na visualização do modelo, a alça de localização tem três modos de edição possíveis: Editar ao longo do plano XY do objeto, Editar ao longo do plano YZ do objeto e Editar ao longo do plano XZ do objeto. Pressione *CTRL* para alternar entre os modos até que você esteja no modo desejado. O modo de edição padrão é ao longo do plano *XY* . Na visualização Plan, a alça Location é restrita ao movimento em um plano.

Se houver mais de um atributo com o mesmo valor de deslocamento, as alças de localização do atributo se reposicionam de acordo com sua prioridade sobre outras alças de deslocamento.

Machine Translated by Google

3 Para alterar a localização de um atributo relativo ao bloco de múltiplas vistas, selecione a alça Location, mova o atributo do bloco para a localização desejada e clique uma vez ou insira um valor e pressione ENTER .

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção *Y* ao editar ao longo do plano *XY),* pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento do atributo de bloco ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer direção de cota no modo de edição atual e, a seguir, pressionar *TAB,* o movimento do atributo de bloco será restrito à segunda direção de cota. Ao editar ao longo do plano *XY ,* por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão *X* e pressionar *TAB.* A dimensão *X* é bloqueada nesse valor e o movimento do atributo de bloco é restrito à direção da dimensão *Y.*

4 Para alterar a rotação de um atributo relativo ao bloco de múltiplas vistas, selecione a alça Rotação, gire o atributo do bloco para o ângulo desejado e clique uma vez ou insira um valor e pressione ENTER .

5 Para sair do modo de edição de atributo, clique com o botão direito do mouse e clique em Sair da edição Orientações de Atributo.

Como alternativa, você pode desmarcar o bloco de múltiplas visualizações.

Atualizando Atributos do Bloco Multi-View

Use este procedimento para atualizar os atributos dos blocos em seu desenho, usando os atributos atuais definidos para os blocos de vista nos quais cada bloco de vista múltipla é baseado. Você precisa fazer isso se alterar as definições de atributo em uma ou mais definições de bloco nas quais o bloco de múltiplas visualizações é baseado.

1 Selecione o bloco de múltiplas visualizações.

2 Clique na guia Bloco de múltiplas vistas ÿ painel Modificar ÿ Atualizar .

3 Insira **y** (Sim) para incluir propriedades de estilo de texto (por exemplo, fator de largura, oblíquo, espelhamento) ao atualizar atributos ou **n** (Não) para atualizar todas as propriedades de atributos, exceto aquelas relacionadas ao estilo de texto.

4 Pressione *ENTER* para finalizar o processo de atualização.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Documentação

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Espaços

39

Os espaços são objetos arquitetônicos bidimensionais ou tridimensionais baseados em estilo que contêm informações espaciais sobre um edifício, incluindo área de piso, área de parede, volume, informações de superfície e muito mais. Os espaços podem ser usados para organizar relatórios como declarações de custos prováveis de construção, requisitos e análises de energia, documentos de aluguel, custos operacionais e acessórios e listas de móveis e equipamentos.

Tipos de espaço

Os seguintes tipos de espaços podem ser modelados no AutoCAD Architecture:

Espaços Associativos e Não Associativos

Espaços associativos são gerados a partir de objetos de fronteira. Quando os objetos de limite mudam, o espaço é atualizado de acordo.

Além dos espaços associativos, você também pode criar espaços não associativos com geometria definida pelo usuário. Um espaço não associativo pode ficar sozinho no desenho, mas você pode usá-lo para gerar cálculos da mesma forma que usaria um espaço associativo.

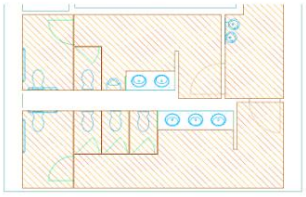
Espaços não associativos podem ser conectados a objetos de limite após sua criação; da mesma forma, os espaços associativos podem ser desconectados de seus objetos de fronteira.

Espaços 2D

Espaços 2D exibem informações espaciais em 2 dimensões de planta.

Machine Translated by Google

Espaços 2D na vista de planta

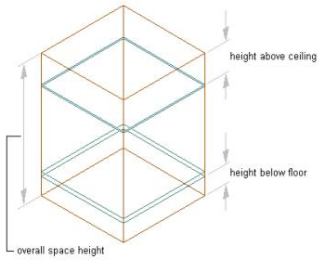


A direção Z é, por padrão, definida como 0 e ignorada durante a criação, edição e agendamento do espaço. Os espaços 2D podem ser retangulares ou poligonais. Os espaços 2D podem ser não associativos ou associativos. Um espaço 2D pode ser delimitado por objetos 3D e linhas de trabalho. Espaços 2D são normalmente usados para vistas de planta, onde informações 3D não são necessárias.

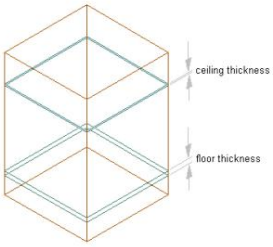
Espaços 3D Extrudados

Um espaço 3D com extrusão é semelhante a um espaço 2D, mas tem uma altura de extrusão definida pelo usuário. Os espaços com extrusão são úteis para espaços 3D de formato regular, como salas de altura uniforme em um edifício. Os espaços extrudados podem ter componentes de piso e teto e espaço acima do teto e abaixo do piso. O espaço acima do teto é frequentemente usado para colocar dutos, cabos e instalações elétricas em uma sala.

Componentes de altura do espaço



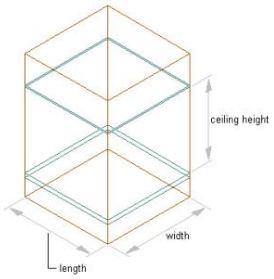
Componentes de teto e piso do espaço



Machine Translated by Google

Os espaços 3D com extrusão podem ser associativos a objetos 3D e linhas de trabalho, mas são limitados apenas nas direções X e Y. A direção Z é definida pela altura da extrusão. Se você precisar de um espaço totalmente delimitado por objetos em todas as 3 dimensões espaciais, precisará gerar um espaço de forma livre 3D.

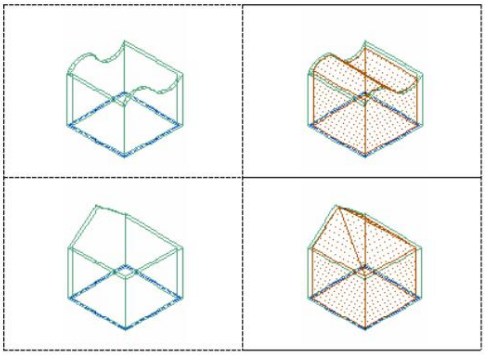
Componentes de dimensão de espaço adicionais



Espaços de Forma Livre 3D

Os espaços de forma livre 3D são gerados a partir de objetos de limite, como paredes e lajes, e são associativos a eles. Os espaços associativos de forma livre 3D devem ser delimitados em todas as direções para formar uma forma de limite válida. Um espaço de forma livre 3D é uma geometria 3D complexa com qualquer número de superfícies necessárias para gerar a forma do espaço.

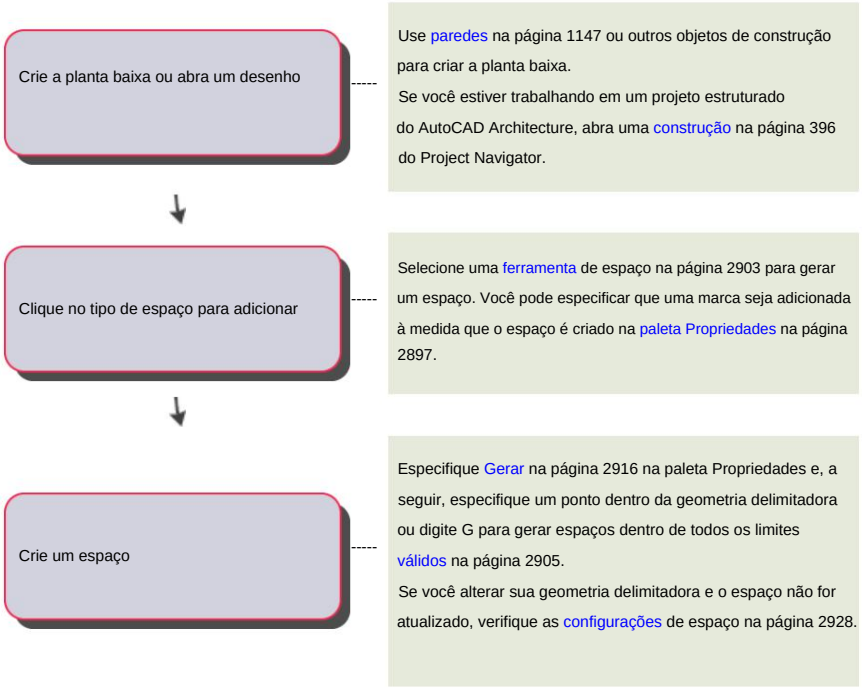
Alguns exemplos de espaços 3D de forma livre



Machine Translated by Google

Fluxos de trabalho para espaços

Fluxo de trabalho para geração de espaços associativos Os espaços associativos são gerados a partir da geometria da construção no desenho e são atualizados se forem alterados. As atualizações podem ser acionadas automática ou manualmente.

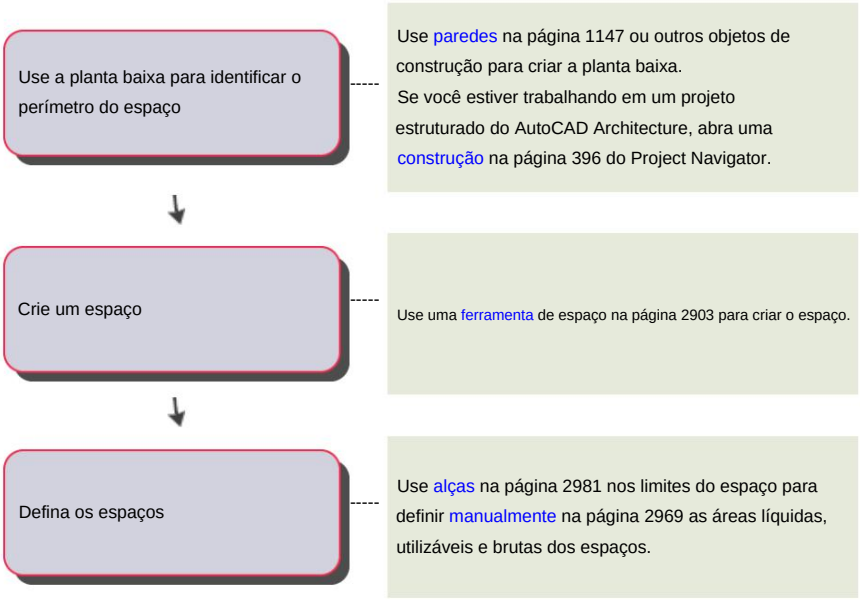


Fluxo de trabalho para definição manual de áreas líquidas, utilizáveis e brutas

Os espaços podem ter limites separados para a área base, área líquida, área utilizável e área bruta do espaço. Estes podem ser definidos manualmente.

Machine Translated by Google

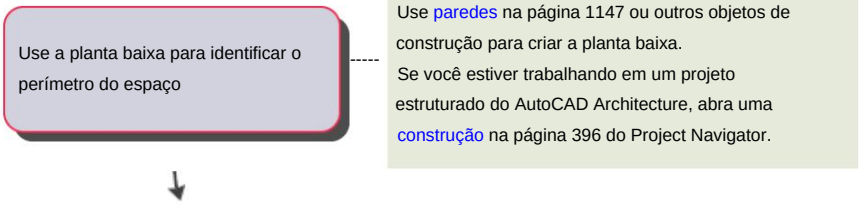
Se quiser usar um padrão de cálculo de área predefinido, consulte Fluxo de trabalho para determinar áreas líquidas, utilizáveis e brutas com um padrão de cálculo na página 2885.



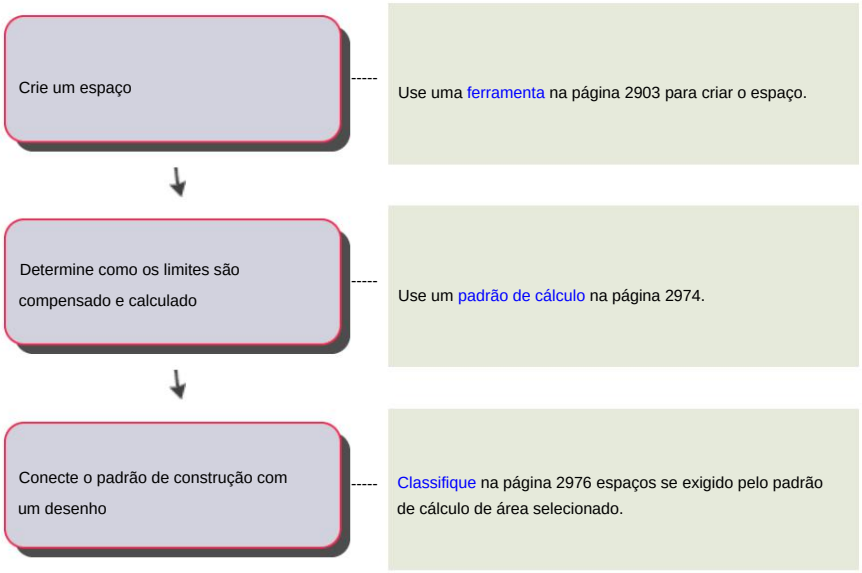
Fluxo de trabalho para determinar áreas líquidas, utilizáveis e brutas com um padrão de cálculo

Os espaços podem ter limites separados para a área base, área líquida, área utilizável e área bruta do espaço. O AutoCAD Architecture inclui padrões baseados nas normas DIN 277 (Alemanha), BOMA (Estados Unidos) e SIS (Suécia).

Se quiser defini-los manualmente, consulte Fluxo de trabalho para definir manualmente as áreas líquida, utilizável e bruta na página 2884.

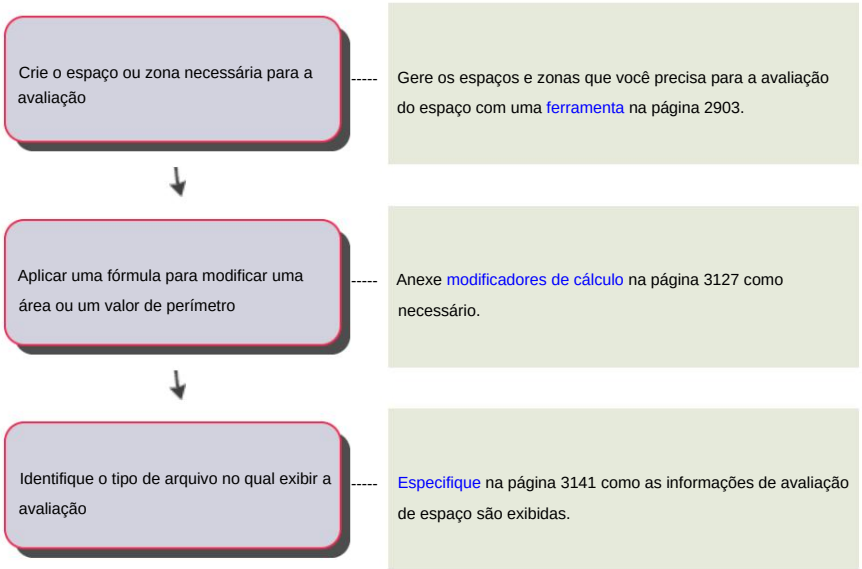


Machine Translated by Google

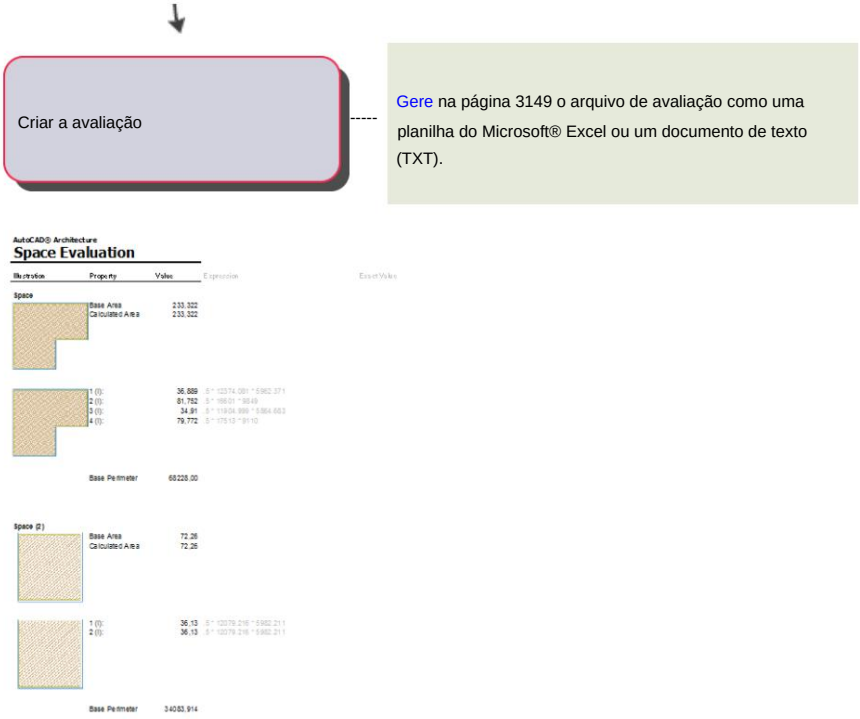


Fluxo de trabalho para criar um relatório de avaliação de espaço

Depois de criar espaços e zonas em sua planta baixa, você pode gerar um relatório de avaliação de espaço.



Machine Translated by Google



Ajustando Cálculos de Espaço

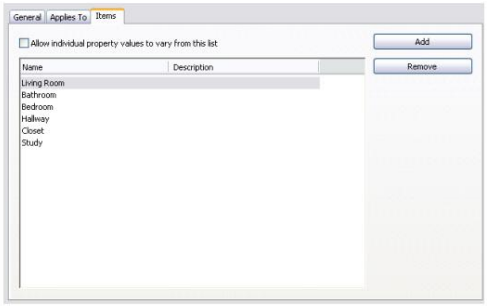
Os espaços são uma ferramenta poderosa para criar qualquer tipo de objeto baseado em sala, agendá-lo e criar cálculos para ele. As seções a seguir descrevem alguns recursos principais associados a espaços no AutoCAD Architecture.

Trabalhando com definições de lista - visão geral

As definições de lista são listas nomeadas para espaços e zonas. Você pode anexar uma definição de lista a um estilo de espaço ou a um estilo de zona para garantir que todos os espaços ou zonas inseridos com esse estilo usem nomes da lista. As definições de lista podem ser criadas para vários propósitos, por exemplo, para reforçar a nomenclatura consistente de espaços de acordo com um padrão de construção.

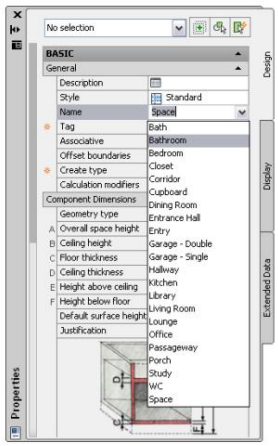
1 Crie uma definição de lista no Gerenciador de estilo, conforme descrito em Definições de lista na página 3073.

Machine Translated by Google



2 Anexe a definição de lista a um estilo de espaço ou zona, conforme descrito em Anexando uma definição de lista a um estilo de espaço na página 3061 e Anexando uma definição de lista a um estilo de zona na página 3104.

3 Adicione um espaço ou zona ao desenho e selecione um nome na lista.



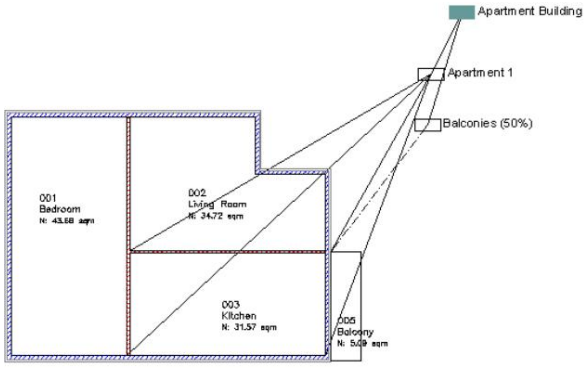
Trabalhando com Zonas - Visão Geral

Zonas são objetos que podem ser usados para agrupar espaços. As zonas podem ter espaços anexados a elas e podem conter outras zonas em uma estrutura hierárquica.

Por exemplo, você pode criar uma zona chamada Edifício comercial com subzonas para os escritórios individuais do edifício. Cada local de trabalho dentro de um escritório pode ser representado por um espaço.

Machine Translated by Google

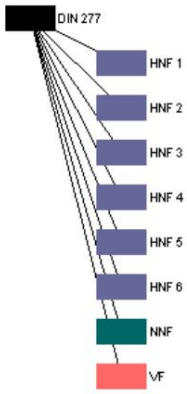
Zonas em um edifício



1 Crie um estilo de zona no Gerenciador de estilo, conforme descrito em Criando um Estilo de zona na página 3103.

2 Se você tiver uma estrutura de zona que deseja usar novamente porque representa um padrão, crie um modelo de zona, conforme descrito em Criando um modelo de zona na página 3115.

Zonas baseadas no modelo DIN277



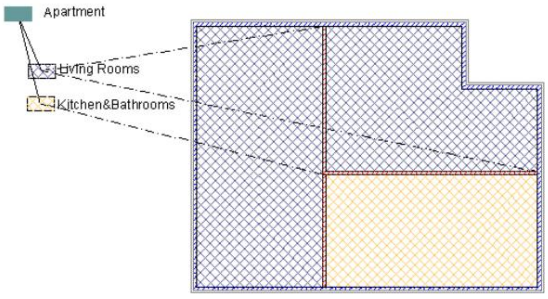
3 Adicione uma zona ou modelo de zona ao desenho.

4 Se necessário, anexe modificadores de cálculo à zona. Um modificador de cálculo anexado a uma zona é usado para todos os espaços e zonas anexadas à zona.

5 Anexe espaços ou outras zonas à zona, conforme descrito em Anexar espaços e zonas a zonas na página 3091.

Machine Translated by Google

Zona com subzonas e espaços anexados

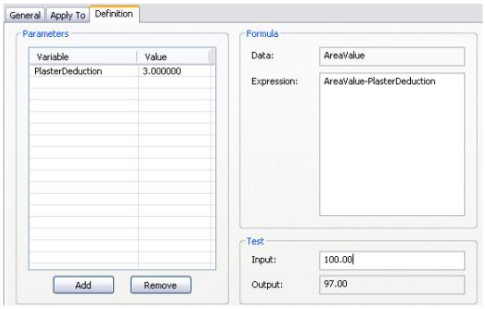


Trabalhando com modificadores de cálculo - visão geral

Um modificador de cálculo é um valor ou fórmula que você pode adicionar aos valores de área e perímetro de cada limite de um espaço para modificar valores para determinados cálculos. Por exemplo, você pode especificar uma dedução de gesso de 3% para todas as paredes internas ou calcular uma varanda com apenas 50% de seus metros quadrados para aluguel.

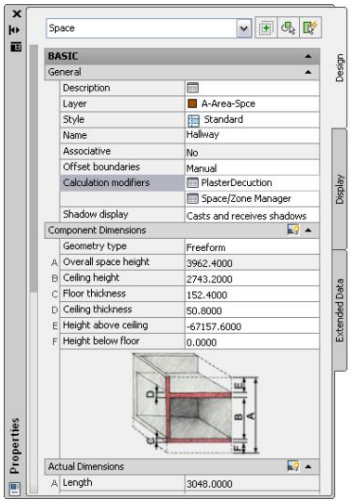
1 No Gerenciador de estilo, crie um novo estilo de modificador de cálculo, como descrito em Criando um estilo modificador de cálculo na página 3129.

2 Defina uma fórmula com a qual calcular o valor da base área ou perímetro base do espaço.



3 Adicione o modificador de cálculo a um espaço ou a uma zona, conforme descrito em Adicionando e removendo modificadores de cálculo para espaços na página 3128 e Alterando modificadores de cálculo para uma zona na página 3096.

Machine Translated by Google

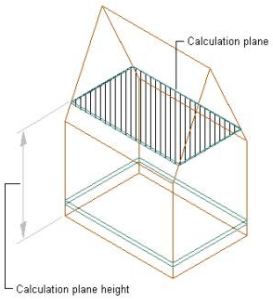


4 Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço, crie e aplique uma definição de conjunto de propriedades que contenha propriedades para os valores calculados de área e perímetro dos limites líquidos, utilizáveis e brutos. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

5 Use os valores modificados em uma tabela de horários ou em um espaço avaliação. Para obter mais informações, consulte Cronogramas básicos na página 3709 e Avaliação de espaço na página 3140.

Trabalhando com Planos de Corte de Cálculo - Visão Geral

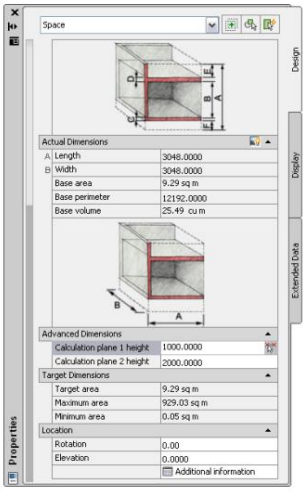
Se você estiver trabalhando com espaços de forma livre 3D, poderá calcular sua área em 2 alturas de plano de corte diferentes. Isso é útil para sótãos, onde diferentes alturas são calculadas de forma diferente.



Machine Translated by Google

1 Crie um espaço de forma livre 3D, conforme descrito em Gerando um Espaço associativo na página 2916 ou Convertendo elementos de massa em espaços na página 2951.

2 Defina os planos de corte de cálculo do espaço, conforme descrito em Definição de planos de corte de cálculo para espaços de forma livre 3D na página 3133.



3 Defina as propriedades de exibição para os 2 planos de corte de cálculo e as hachuras do plano de corte, conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

4 Gere e aplique uma definição de conjunto de propriedades com propriedades para planos de corte de cálculo. Em seguida, crie uma tabela de tabela com os valores calculados do plano de corte. Para obter mais informações, consulte Cronogramas básicos na página 3709.

Avançando para o AutoCAD Architecture 2011 de Autodesk Architectural Desktop 2006 e anterior

Se você estiver fazendo a transição do Autodesk Architectural Desktop 2006 ou anterior para o AutoCAD Architecture, verá várias alterações nos recursos de planejamento de espaço. No AutoCAD Architecture, espaços, áreas e limites de espaço foram unificados em um objeto de espaço que contém as propriedades anteriormente associadas a esses outros objetos, bem como recursos novos e aprimorados projetados para fornecer uma solução abrangente para design espacial dentro do modelo de construção.

Machine Translated by Google

A tabela abaixo mapeia objetos de versões anteriores para suas contrapartes mais recentes.

Lançamentos anteriores	Arquitetura AutoCAD 2011
Espaços	Espaços
limites de espaço	Espaços
Áreas	Espaços
Grupos de área	zonas
Definições de nome de área	Definições de lista
Modelos de grupo de área	modelos de zona
Avaliação de área	avaliação do espaço

Espaços

Os espaços agora contêm as propriedades associadas a espaços e áreas anteriores ao AutoCAD Architecture 2011, bem como propriedades de engenharia para trabalhar no AutoCAD MEP. Os espaços podem ser gerados associativamente como objetos 3D de forma livre, como espaços 3D com extrusão ou como espaços 2D. Um espaço pode ter limites diferentes para área base, área líquida, área utilizável e área bruta. Os espaços podem ser agrupados em zonas e processados em avaliações de espaço.

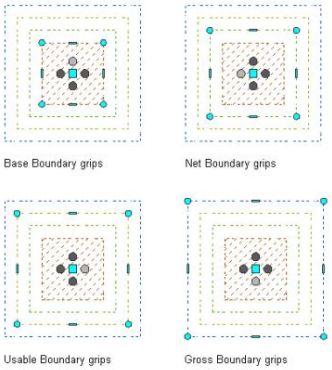
Fronteiras Espaciais

Os limites de espaço agora fazem parte do objeto de espaço e não objetos separados como eram antes do AutoCAD Architecture 2011. Um espaço tem um limite de base, limite líquido, limite utilizável e um limite bruto. Os limites de espaços criados em versões anteriores serão convertidos em paredes quando o desenho que os contém for aberto na versão atual do software. Os espaços gerenciados serão convertidos em espaços associativos. Os limites de espaço incluem várias propriedades de agendamento.

Para obter informações sobre como converter limites de espaço em paredes e espaços, consulte Conversão de limites de espaço em paredes e espaços na página 3160.

Machine Translated by Google

limites de espaço



Áreas

As áreas foram integradas em espaços, que agora incluem as propriedades anteriormente específicas das áreas. Entre os recursos específicos da área estão a exibição de decomposição, definições de nomes, modificadores de cálculo e avaliação de espaço. Quando você abre um desenho que contém áreas, as áreas são convertidas automaticamente em espaços, com todas as propriedades de área sendo convertidas nas propriedades de espaço correspondentes. Para novas propriedades, os valores padrão são usados. As ferramentas de área não são mais necessárias e foram omitidas.

Para obter informações sobre como converter áreas em espaços, consulte Conversão automática de áreas herdadas em espaços na página 2895.

Grupos e zonas de área

Os grupos de área foram convertidos em zonas. Quando você abre um desenho que contém grupos de áreas, os grupos de áreas são convertidos automaticamente em zonas, com todas as propriedades de grupos de áreas sendo convertidas nas propriedades de zonas correspondentes. Para novas propriedades, os valores padrão são usados. As ferramentas do grupo de áreas não são mais necessárias e foram omitidas.

As zonas são um novo objeto e servem como um mecanismo de agrupamento de espaços. As zonas podem ser criadas para agrupar espaços de acordo com a função, localização ou qualquer sistema definido pelo usuário. Você pode anexar modificadores de cálculo específicos e propriedades de tabela a uma zona. Você também pode construir estruturas de zonas hierárquicas que representam a estrutura de sua construção, um padrão de categorização de espaço ou qualquer estrutura de agrupamento definida pelo usuário.

Para obter informações sobre como converter grupos de áreas em zonas, consulte Convertendo grupos de áreas em zonas na página 3089.

Machine Translated by Google

Definições de nome de área e definições de lista

As definições de nome de área foram convertidas em definições de lista. Uma definição de lista é uma lista de nomes que podem ser atribuídos a um estilo de espaço ou zona para garantir a nomenclatura consistente de espaços e zonas em um projeto. Por exemplo, uma definição de lista pode conter entradas para quarto, sala de estar, banheiro e assim por diante. Quando você abre um desenho que contém definições de nome de área associadas a uma área ou grupo de áreas, a definição de nome de área é convertida automaticamente em uma definição de lista. Você pode atribuir a definição de lista ao espaço ou zona convertido por meio de seu estilo.

Modelos de Grupo de Área e Modelos de Zona

Os modelos de grupo de área foram convertidos em modelos de zona, que fornecem definições de estrutura para hierarquias de zona. Você define um modelo de zona com um conjunto de subzonas e restrições de conteúdo e o utiliza para criar a estrutura da zona no desenho. Quando você abre um desenho que contém modelos de grupo de área, os modelos de grupo de área são automaticamente convertidos em modelos de zona.

Avaliação de Área e Avaliação de Espaço

O recurso de avaliação de área foi convertido para o recurso de avaliação de espaço.
A avaliação de espaço é um recurso de documentação que calcula as informações de área e perímetro para sua planta baixa finalizada. Essas informações são exibidas em um arquivo separado que você exporta do AutoCAD Architecture para uma planilha ou aplicativo de processamento de texto. Os modelos de avaliação garantem que as informações sejam exibidas de maneira consistente e estruturada. Os arquitetos precisam do recurso de avaliação de espaço para enviar plantas baixas às autoridades e clientes do edifício. A avaliação de espaço também pode ser usada para realizar estimativas de custo, atribuir trabalhos a empreiteiros ou organizar o gerenciamento de instalações de edifícios.

Conversão automática de áreas herdadas em espaços

Se você tiver desenhos herdados criados em versões anteriores e eles contiverem objetos de área, essas áreas serão automaticamente convertidas em espaços quando você abrir o desenho com o software atual. A tabela a seguir mapeia propriedades de área para propriedades de espaço.

Propriedade da área	Propriedade do espaço	Valor/Valor padrão
Nome	Nome	Valor existente
Descrição	Descrição	Valor existente

Machine Translated by Google

Propriedade da área	Propriedade do espaço	Valor/Valor padrão
Camada	Camada	Camada existente (A-Área-G)
Estilo	Estilo	O estilo de área é convertido em estilo de espaço. As propriedades são correspondidas sempre que possível; novas propriedades têm valores padrão. para mais em formação, consulte Convertendo estilos de área em estilos de espaço na página 3072.
Modificadores de cálculo	Modificadores de cálculo	Modificadores existentes **OBSERVAÇÃO** Por padrão, os modificadores de cálculo convertidos são aplicados apenas à área base e ao perímetro base do espaço.
N / D	Geometria	2d
Área Base	Área Base	Valor existente
Área Calculada	Área Calculada	Valor existente
Perímetro base	Perímetro base	Valor existente
Perímetro Calculado	Perímetro Calculado	Valor existente
Rotação	Rotação	Valor existente
Elevação	Elevação	Valor existente
Informações adicionais (Localização)	Informações adicionais (Localização)	Valores existentes
N / D	Comprimento	Valor existente
N / D	Largura	Valor existente

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Áreas e hachuras subtraídas serão ignoradas ao converter uma área herdada do Autodesk Architectural Desktop 2006 ou anterior para um espaço no AutoCAD Architecture. Se necessário, você pode subtrair novamente quaisquer partes vazias, conforme descrito em Criar furos em espaços 3D com extrusão na página 3005.

Se a área herdada não tiver sobreposição para propriedades de exibição no nível de estilo, uma será criada no espaço migrado para imitar as propriedades de exibição padrão do desenho das áreas herdadas. O objetivo é preservar a fidelidade visual para áreas herdadas que não possuem substituições de propriedade de exibição. As substituições existentes de propriedade de exibição de estilo ou objeto em áreas herdadas serão transportadas para os espaços migrados.

Versões anteriores do software permitiam que os usuários criassem áreas que se auto-interseccionam. Os espaços não podem se auto-intersectar. Durante a migração, uma área de autointerseção é convertida em um espaço de autointerseção e uma dica de solução é exibida, aconselhando você a editar com alça o limite de base para remover a autointerseção. Para obter mais informações sobre edição de alças, consulte Limites de espaço de edição de alças na página 2981.

Propriedades do espaço

As propriedades dos objetos espaciais são ilustradas e descritas abaixo. Observe que algumas propriedades são limitadas a tipos de espaço específicos. Por exemplo, um espaço 2D não possui nenhuma propriedade de altura.

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Categoria geral		
Descrição	Todos	Descrição definida pelo usuário do espaço.
Camada	Todos	Especifica a camada na qual o espaço é colocado. Por padrão, a atribuição da camada é definida no estilo de espaço.
Estilo	Todos	Especifica o estilo de espaço. O estilo definido na ferramenta de espaço é o padrão.
Nome	Todos	O nome do espaço. Se uma definição de lista tiver sido especificada no estilo de espaço, a lista de nomes definida estará disponível como uma lista suspensa. Para obter mais informações, consulte Anexando uma definição de lista a um estilo de espaço na página 3061.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Marcação	Todos (disponível apenas durante a adição de espaço e na ferramenta propriedades)	Especifica uma marca de espaço a ser inserida ao adicionar o espaço. Marcas de espaço estão disponíveis nos desenhos de amostra enviados com o software. Você também pode criar suas próprias tags de espaço.
Associativo	Todos	Indica se o espaço é associativo. A geometria de um espaço associativo depende de seus objetos de fronteira. Você pode desconectar a associatividade de um espaço depois de adicioná-lo. **OBSERVAÇÃO** Se você inserir um espaço não associativo, o campo Associativo exibirá Não e será somente leitura. Para alterar a associatividade do espaço, consulte Tornar um espaço associativo ou não associativo na página 2936.
Limites de Deslocamento	Todos	Especifica o tipo de cálculo pelo qual os 4 limites de espaço (limite de base, limite líquido, limite utilizável e limite bruto) são calculados. ÿ Manual: você usa as alças nos limites individuais para gerar deslocamentos entre os limites individuais. ÿ Por estilo: você define os limites definindo deslocamentos entre eles no estilo de espaço. ÿ Por padrão <Nome do padrão>: os limites do espaço e seus deslocamentos de cada outros são determinados pelo padrão de cálculo de área listado. Para obter mais informações, consulte Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974.
Modificadores de cálculo	Todos	Identifica quaisquer modificadores de cálculo para o espaço. Um modificador de cálculo é uma fórmula que modifica os valores de área e perímetro dos limites do espaço.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
		OBSERVAÇÃO Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço, você precisa criar e aplicar uma definição de conjunto de propriedades que contenha propriedades para a área calculada e valores de perímetro para esses 3 limites. Para obter mais informações, consulte Propriedades da tabela de espaços na página 3121.
Gerenciador de Espaço/Zona	Todos	Acessa a planilha Gerenciador de espaço/zona, na qual você insere informações usadas para processar espaços em aplicações de engenharia. Para obter mais informações, consulte Editando as propriedades da superfície do espaço na página 3025.
Criar Tipo	Non-Associat- disponível durante a adição de um espaço e nas propriedades da ferramenta)	Especifica o tipo de espaço a ser criado: 5 Espaços (somente ÿ Inserir: insere um espaço de acordo com as configurações de cota de destino no estilo de espaço. Para obter informações sobre como definir dimensões de destino de um espaço no estilo de espaço, consulte Especificando dimensões de destino para o espaço na página 3059. ÿ Retângulo: permite criar um espaço retangular com dimensões definidas pelo usuário. ÿ Polígono: permite criar um espaço com composto de linha definida pelo usuário e segmento de arco mentos. ÿ Gerar: permite gerar um espaço a partir de objetos de limite. O espaço é associativo aos objetos de fronteira.
tipo de segmento	Não associado cinco espaços poligonais (disponível apenas durante adicionando um espaço e nas propriedades da ferramenta)	Especifica se os segmentos individuais de um espaço poligonal são linhas ou arcos.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Gerar Gato Espacial egoria	Associativo espaços (disponível apenas durante adicionando um espaço e nas propriedades da ferramenta)	
Permitir sobreposição espaços		Especifica se você pode gerar espaços a partir de objetos de limite que já contenham um espaço. Por padrão, essa configuração é definida como Não.
Categoria de Dimensões do Componente		
Tipo de geometria	Todos	Especifica o tipo de geometria do espaço a ser criado: ÿ 2D: cria um espaço 2D. ÿ Extrusão: cria um espaço 3D com uma altura extrudada da geometria 2D. Os espaços 3D com extrusão têm componentes de piso e teto e podem ter espaço acima do teto e abaixo do piso. ÿ Forma livre: cria um espaço 3D de forma livre. Um espaço de forma livre 3D pode ser gerado a partir de objetos de limite ou ser convertido a partir de uma forma de elemento de massa.
Altura total do espaço	Espaços 3D	Especifica a altura total do espaço, incluindo altura do piso ao teto, espessura do piso, espessura do teto, espaço acima do teto e espaço abaixo do piso. **OBSERVAÇÃO** Este valor é somente leitura para formas livres 3D espaços.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Altura do teto	espaços 3D	Especifica a altura do teto do espaço. **NOTA** Esta altura é calculada a partir do topo do piso até a base do teto. Você pode definir espessura adicional de piso e teto ness.
Espessura do piso	espaços 3D	Especifica a espessura do piso. Se a espessura do piso for definida como 0, nenhum piso será exibido.
Espessura do teto	espaços 3D	Especifica a espessura do teto. Se a espessura do teto for definida como 0, nenhum teto será exibido.
Altura acima do teto	Espaços 3D	Especifica a distância entre o topo do teto do espaço e o topo do espaço.
Altura abaixo do piso	espaços 3D	Especifica a distância entre a parte inferior do piso do espaço e a parte inferior do espaço.
Espaços 3D de altura de superfície padrão		Especifica a altura combinada da altura do teto, espessura do teto e altura acima do teto.
Justificação	Extrudado 3D espaços	Especifica a posição vertical relativa do ponto de inserção de espaço no espaço como um dos seguintes: ÿ Parte superior do piso ÿ Parte inferior do piso ÿ Parte inferior do espaço abaixo do piso (disponível somente se a altura do espaço abaixo do piso for maior que 0.) Os espaços de forma livre 3D são sempre justificados até o topo do piso.
Dimensões reais		
Categoria		
Comprimento	Todos	Especifica o comprimento do espaço.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Largura	Todos	Especifica a largura do espaço.
área base	Todos	Exibe a área base do espaço. Ao inserir um espaço com base nas dimensões de destino, você pode inserir um valor de área base se não tiver optado por restringir a área.
Perímetro base	Todos	Exibe o perímetro base do espaço.
Volume Base	espaços 3D	Exibe o volume base do espaço.
Dimensão avançada sões		
Plano de Cálculo 1 + 2 Altura	3D de forma livre espaços	Especifica a altura para calcular as áreas de um espaço de forma livre 3D em 2 planos de cálculo diferentes. Isso seria útil para calcular a área arrendável de uma sala diretamente sob o telhado em 2 alturas de sala diferentes.
Dimensões alvo		
Área alvo	Não associado ive espaços baseados em alcatrão obter dimensões	Exibe a área de destino definida no estilo de espaço.
Área máxima	Não associado ive espaços baseados em alcatrão obter dimensões	Exibe a área máxima definida no estilo de espaço.
Área mínima	Não associado ive espaços baseados em alcatrão obter dimensões	Exibe a área mínima definida no estilo de espaço.
Localização		

Machine Translated by Google

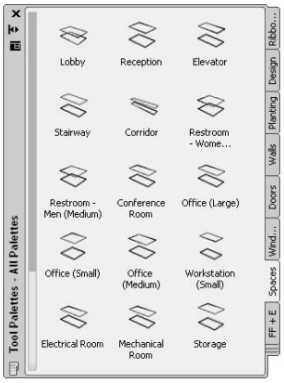
Propriedade	Descrição do tipo de espaço	
Rotação	Non-associat- Especifica a rotação do espaço. cinco espaços	
Elevação	Non-associat- Especifica a elevação do espaço. cinco espaços	
Informações adicionais	Não associado cinco espaços	Especifica a localização e o sistema de coordenadas do espaço.

Além dessas propriedades de objeto, há várias propriedades de tabela que podem ser anexadas e calculadas para um espaço. Para obter uma lista completa, consulte Schedule Properties of Spaces na página 3121.

Usando ferramentas de espaço para criar espaços

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir espaços rapidamente selecionando uma ferramenta de espaço com um estilo de espaço específico e outras propriedades predefinidas. Você pode usar a ferramenta com suas configurações padrão ou pode alterar quaisquer propriedades que não sejam controladas pelo estilo. Você também pode usar ferramentas de espaço para criar novos espaços aplicando propriedades de ferramenta a objetos existentes.

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de espaço



As paletas de ferramentas padrão no espaço de trabalho contêm ferramentas de espaço que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de espaço que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

Machine Translated by Google

ÿ Catálogo de paletas de amostra

ÿ Catálogo de ferramentas de design

Para obter mais informações sobre como acessar ferramentas nesses catálogos, consulte Navegador de conteúdo na página 137.

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de espaço com estilos e propriedades de espaço personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Gerando Espaços Associativos

Espaços associativos são limitados por objetos que definem a área do espaço. Se os objetos de limite mudarem, o espaço dentro deles também será atualizado. Você normalmente trabalhará com espaços associativos ao entrar na fase de documentação do projeto.

Tipos de geometria de espaços associativos

Os espaços associativos podem ser espaços 2D, espaços 3D com extrusão ou espaços 3D de forma livre. Um espaço associativo 2D ou 3D extrudado é associativo apenas aos objetos nas direções X e Y da planta baixa. A altura é 0 ou uma altura de extrusão definida pelo usuário. Um espaço de forma livre 3D é associativo aos objetos que o limitam em todas as 3 dimensões espaciais.

Os espaços podem ser associativos a muitos objetos 3D e de trabalho de linha. Para obter uma lista de objetos de limite válidos, consulte Objetos de limite válidos para espaços associativos na página 2905.

Referências Externas

Um espaço pode ser associativo a objetos de limite em referências externas. Se os objetos de limite na referência externa mudarem, o espaço no desenho hospedeiro também mudará. No entanto, os espaços que foram gerados em uma referência externa não interagem com os objetos de limite no desenho hospedeiro.

Machine Translated by Google

Objetos de fronteira para espaços associativos

Espaços associativos são limitados por objetos. Um objeto deve cumprir uma série de condições para delimitar um espaço:

ÿ O objeto deve ser um objeto de limite válido para espaços associativos. Para obter uma lista completa, consulte Objetos de limite válidos para espaços associativos na página 2905.

ÿ A propriedade Bound Spaces do objeto deve ser definida como Sim. Para mais informações, consulte Definindo a propriedade Bound Spaces para objetos Boundary na página 2910.

Objetos de limite válidos para espaços associativos

A tabela a seguir lista todos os objetos que são válidos como objetos de limite para espaços associativos. Existem diferentes objetos de limite válidos para espaços 2D/3D com extrusão e espaços 3D de forma livre. Os espaços de forma livre 3D devem ser delimitados por objetos que tenham uma geometria 3D; Espaços 2D e 3D com extrusão também podem ser delimitados por linhas 2D.

Todos os objetos de limite válidos devem ter sua propriedade Bound Spaces definida como Sim para que os espaços associativos sejam gerados a partir deles. A propriedade Bound Spaces de um objeto está localizada na paleta Propriedades. Para objetos que usam estilos, a propriedade Bound Spaces também pode ser definida no estilo. O valor padrão da configuração varia dependendo do tipo de objeto. Objetos como paredes e paredes cortina têm um valor padrão de Espaços limitados de Sim. Outros, como membros estruturais ou linhas de trabalho, têm um valor padrão de Bound Spaces igual a No. Altere as propriedades Bound Spaces dos objetos conforme necessário para gerar seus espaços (conforme descrito em Definição da propriedade Bound Spaces para objetos Boundary na página 2910).

IMPORTANTE Objetos que são definidos como objetos de limite para espaços associativos e depois colocados em uma camada congelada ou oculta ainda participam da geração de espaços associativos. É possível gerar espaços a partir de objetos de contorno invisíveis.
Se for esse o caso, revise as configurações da camada e mostre ou descongele essas camadas como necessário.

Machine Translated by Google

A tabela a seguir lista todos os objetos de limite válidos para espaços 2D/3D com extrusão e espaços 3D de forma livre, bem como o valor padrão de seus limites.
Propriedade Spaces quando inserido em um desenho:

Objeto	Objeto de limite para espaços 3D de forma livre	Objeto de limite para Espaços 3D 2D/Extrudados	Padrão Vinculado Valor dos espaços
Parede	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do corpo da parede (na curva base) **OBSERVAÇÃO** Se um modificador criar um furo ou lacuna na parede, a lacuna poderá ser ignorada na geração do espaço se o valor máximo do tamanho da lacuna (consulte Definindo um tamanho máximo de lacuna para espaços associativos na página 2926) for maior que a largura de o buraco. Modificadores de planta, modificadores de corpo, interferências, varreduras, tampas de extremidade e tampas de abertura são incluídos na geometria do espaço gerado.	Sim	Sim (por Estilo)
Cur manchar wal/Cur manchar parede unidade	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado no corpo da parede cortina. Interferências, linha do telhado, linha do piso e perfis de estrutura são incluídos na geometria do espaço gerado. **OBSERVAÇÃO** Células vazias ou furos criados por um modificador de parede cortina não afetam a geração de espaço. Eles são ignorados e o espaço é gerado como se a parede cortina estivesse fechada.	Sim	Sim (por Estilo)
Porta e ganhar baixo como assembléia	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do quadro (na curva base). Interferências e perfis de quadro são incluídos na geometria do limite do espaço gerado. **OBSERVAÇÃO** Células vazias ou furos criados por um modificador de montagem de porta e janela não afetam a geração de espaço. Eles são ignorados e o espaço é gerado como se a montagem fosse fechada.	Sim	Sim (por Estilo)

Machine Translated by Google

Ob- Objeto de limite para espaços 3D de forma livre ject		Objeto de limite para Espaços 3D 2D/Ex trudados	Padrão Vinculado Valor dos espaços
Porta/ Janela/ Abertura	Sim **OBSERVAÇÃO** Se uma porta, janela ou abertura estiver ancorada em uma parede, a configuração Bound Spaces da parede também será usada para a abertura. A forma de abertura também define aberturas em superfícies de espaço de forma livre geradas.	Sim	Porta/Ganhar baixo: sim (por Estilo) Abertura: Sim
Massa ele mento	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do corpo do elemento de massa.	Sim O 3D truncado 2D/Ex espaço é gerado no próximo cara do mass ele corpo de mento na massa elemento fundo.	Não (por Estilo)
Teto	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do corpo do telhado.	Não	Sim
Teto laje	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do corpo da laje de telhado (no plano de corte). Modificadores de corpo, fáscia e corpos intradorso são incluídos na geometria do limite de espaço gerado. **NOTA** Interferências e furos na laje de cobertura ser ignorado quando o espaço é gerado.	Não	Sim (por Estilo)
Laje	Sim O espaço de forma livre 3D é gerado na face próxima do corpo da laje (no plano de corte).	Não	Sim (por Estilo)

Machine Translated by Google

Ob- ject	Objeto de limite para Espaços 3D 2D/Ex trudados		Padrão Vinculado Valor dos espaços
	Modificadores de corpo, fáscia e corpos intradorso são incluídos na geometria do limite de espaço gerado. **NOTA** Interferências e furos na laje serão ignorados quando o espaço for gerado.		
Estrutura natural mem para	Sim O espaço de forma livre é gerado na face próxima do corpo do membro (na curva base). Furos ou lacunas no membro estrutural são ignorados quando a colocação do limite do espaço é determinada.	Sim	Não (por Estilo)
multi visualizar bloquear	Sim Para delimitar espaços de forma livre 3D, um bloco de múltiplas vistas deve conter objetos que tenham uma geometria 3D e sejam objetos de limite válidos para espaços. A geometria armazenada no bloco de visualização do modelo é usada para gerar o espaço. O espaço é gerado a partir da geometria do modelo (na parte inferior).	Sim	Não (por Estilo)
Cus- Tom dis jogar blocos	Sim	Não	Sim (por Estilo)
Bloquear	Sim Para delimitar espaços de forma livre 3D, um bloco deve conter objetos que tenham uma geometria 3D e sejam objetos de limite válidos para espaços.	Sim	Depender entrar em o ob objetos contidos em o bloco
Ex avalanche-do-mar tudo	Sim Para delimitar espaços de forma livre 3D, uma referência externa deve conter objetos que tenham uma geometria 3D e sejam objetos de limite válidos para espaços.	Sim	Sim

Machine Translated by Google

Ob- Objeto de limite para espaços 3D de forma livre ject	Objeto de limite para Espaços 3D 2D/Ex trudados	Padrão Vinculado Valor dos espaços
Referir ência		
Número da linha	Sim	Não
Círculo Não	Sim	Não
Poli- Sem linha	Sim	Não
3D Não Poli linha	Sim	Não
Ele- Não falta	Sim	Não
Spline Não	Sim	Não
Arco Não	Sim	Não

DICA Sólidos 3D do AutoCAD não são objetos de limite válidos para espaços. Para usar um sólido 3D para gerar um espaço, use um dos seguintes métodos: ÿ Converta o sólido 3D em um elemento de massa, conforme descrito em Criando um elemento de massa a partir de um sólido 3D na página 1007, e use o elemento de massa para gerar o espaço.

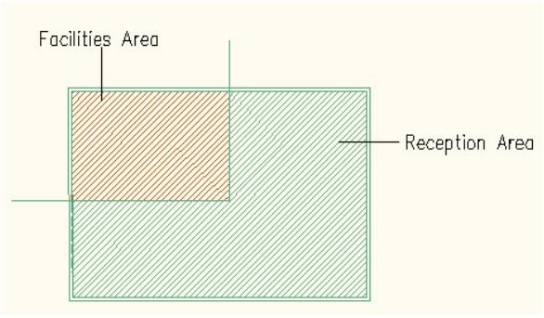
ÿ Enrole uma polilinha ao redor do sólido e use a polilinha para gerar o espaço.

A Ferramenta de Separador de Espaço

Além dos objetos regulares que podem ser usados como objetos de limite para espaços, você também pode usar uma ferramenta separadora de espaço que permite separar espaços quando não há nenhum objeto real para separá-los. Este pode ser o caso quando você tem diferentes áreas funcionais dentro da mesma sala.

Machine Translated by Google

Usando a ferramenta separadora de ambiente para criar dois espaços diferentes em um ambiente



1 Selecione a ferramenta Separador de espaços na paleta de ferramentas Espaços.

Se o layout da paleta de ferramentas não contiver a paleta Spaces, abra o Navegador de conteúdo (guia Home ÿ painel Build ÿ Tools menu suspenso ÿ Content Browser) e procure por “Space Separator”.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode selecionar o espaço a ser dividido e clicar na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Dividir espaço.

---

2 Especifique a linha de separação na tela.

DICA O separador de espaço usa uma polilinha para gerar a linha de separação, para que você possa criar uma linha separadora de vários segmentos.

---

3 Pressione Enter para finalizar a linha separadora.

4 Para remover a linha separadora, você pode excluí-la do desenho ou selecioná-la e definir sua propriedade Bound Spaces na paleta Propriedades como Não.

Definindo a propriedade Bound Spaces para objetos Boundary

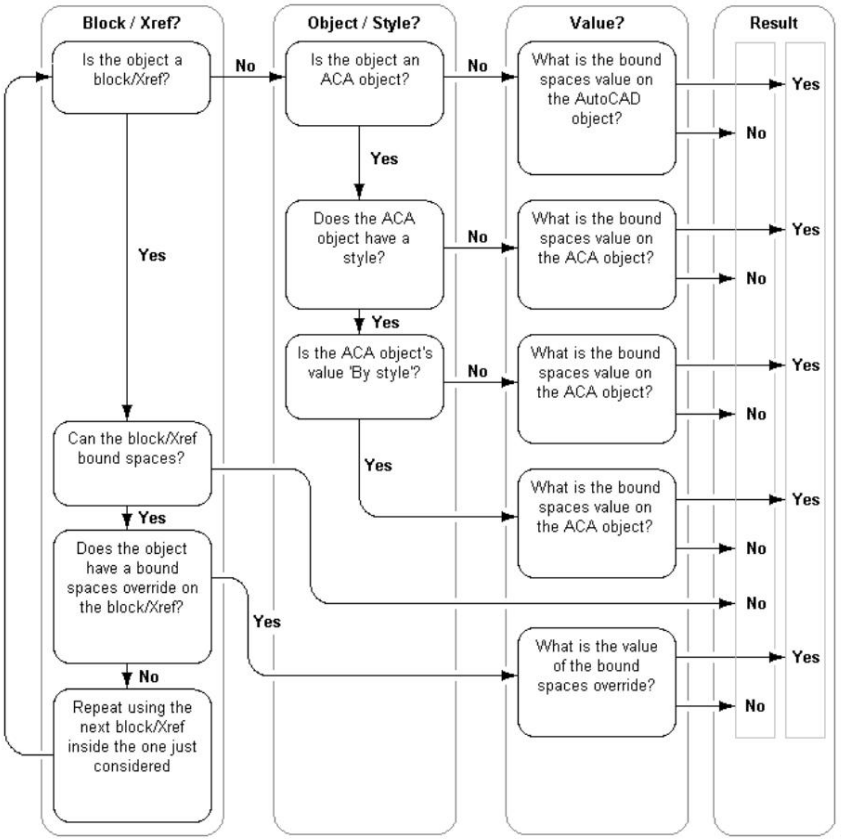
Os objetos projetados para formar o limite de um espaço associativo devem ter sua propriedade Bound Spaces definida como Sim antes de gerar o espaço. Você pode definir a propriedade Bound Spaces no objeto ou, para objetos que usam estilos, pode defini-la no estilo do objeto.

Machine Translated by Google

DICA Antes de definir a propriedade Bound Spaces de um objeto de limite como Sim, verifique se esse tipo de objeto é um objeto de limite válido para o espaço que deseja gerar. Por exemplo, um telhado ou laje de telhado é um objeto de limite válido apenas para espaços 3D de forma livre; você não pode usá-lo para gerar um espaço 3D extrudado ou um espaço 2D, mesmo se a propriedade Bound Spaces da laje estiver definida como Sim.

O gráfico de visão geral a seguir mostra como a configuração da propriedade Bound Spaces no objeto de limite afeta a geração de espaços associativos.
Para obter informações detalhadas sobre como definir a propriedade Bound Spaces para um objeto de limite, consulte as seções a seguir abaixo.

Observe que o termo "objeto do AutoCAD" no gráfico abaixo se refere ao trabalho de linha do AutoCAD (linhas, arcos, círculos e polilinhas, etc.)



Machine Translated by Google

Migrando Perfis de Versões Anteriores do Software

A partir do AutoCAD Architecture 2009, o mecanismo pelo qual os objetos são definidos como objetos de limite para espaços foi alterado. Nas versões anteriores, os objetos eram selecionados aplicando um filtro de objeto durante a geração do espaço.
No AutoCAD Architecture 2011, cada objeto tem sua própria propriedade Bound Spaces na paleta Propriedades ou no estilo do objeto e é definido como um objeto de limite.

Ao importar um perfil (arquivo ARG) de uma versão anterior, a propriedade Espaços delimitados na paleta Propriedades não é exibida para trabalhos de linha do AutoCAD (linhas, arcos, círculos, polilinhas) no perfil importado. Para exibir essa propriedade para o trabalho de linha do AutoCAD, execute o comando **AecSpaceDisplayBoundSpacesProperty** na linha de comando. Isso permitirá a exibição da propriedade Bound Spaces para trabalhos de linha do AutoCAD na paleta Propriedades.

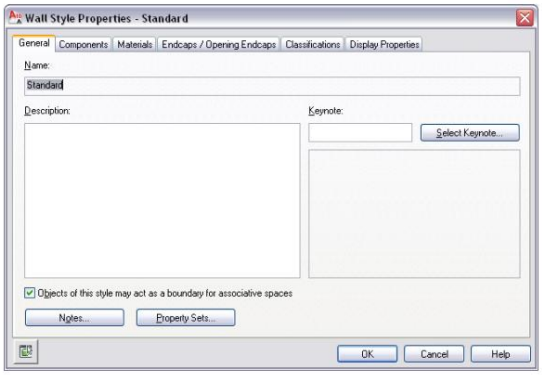
Definindo a propriedade Bound Spaces no estilo de objeto

Use este procedimento para definir a propriedade Bound Spaces de objetos projetados para delimitar espaços associativos no estilo de objeto. Você pode usar este método para todos os objetos de limite que usam estilos. Quando um estilo de objeto é definido como espaços delimitados, todos os objetos desse estilo serão espaços associativos delimitados. No entanto, você pode substituir a propriedade Bound Spaces para um objeto individual desse estilo na paleta Propriedades.

Por exemplo, se paredes de um estilo específico - como paredes de box de banheiro ou balcões de cozinha de meia altura - normalmente não devem ser usadas como objetos de limite, você pode definir a propriedade Bound Spaces do estilo de parede como Não, para que todas as paredes desse estilo são ignorados quando você gera um espaço.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Objetos de Arquitetura.
3. Expanda a categoria de objeto desejada e selecione o estilo para o qual deseja definir a propriedade Bound Spaces.
4. Clique na guia Geral.
5. Marque a caixa de seleção Objetos deste estilo podem atuar como um limite para espaços associativos.

Machine Translated by Google



6 Clique em OK.

Definindo a propriedade Bound Spaces na paleta de propriedades

Use este procedimento para definir a propriedade Bound Spaces de objetos projetados para delimitar espaços associativos na paleta Propriedades. Você pode usar este método para todos os objetos de limite, independentemente de usarem ou não estilos. Se você definir um valor diferente para a propriedade Bound Spaces na paleta Propriedades e no estilo do objeto, as configurações da paleta Propriedades substituirão as configurações do estilo.

DICA Se você deseja definir paredes que não atuam como objetos de limite para espaços, você deve colocar essas paredes em um grupo de limpeza diferente daquelas paredes que atuam como limites de espaço. Caso contrário, a limpeza resultará em resultados inesperados.

1 Selecione o objeto para o qual deseja definir a propriedade Bound Spaces e clique duas vezes.

2 Na paleta Properties, exiba a configuração Bound Spaces em um os seguintes locais:

Tipo de objeto	Localização da propriedade Bound Spaces
Objetos arquitetônicos:	Expanda a categoria Geral.
Objetos de linha de trabalho:	Expanda a categoria Avançado.

Machine Translated by Google

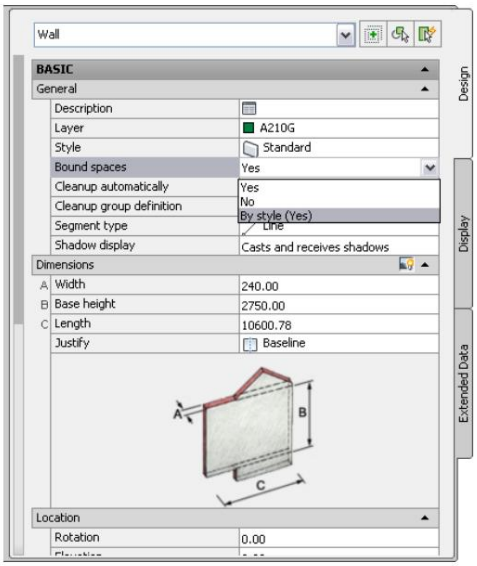
OBSERVAÇÃO A propriedade Bound Spaces não será exibida ao abrir o desenho em um ambiente AutoCAD Architecture Object Enabler, como AutoCAD, Civil 3D ou Land Desktop, ou quando você executar o AutoCAD Architecture como AutoCAD. Ele só será exibido em instalações completas do AutoCAD Architecture ou AutoCAD MEP.

3 Para Bound Spaces, selecione uma das seguintes opções:

ÿ Por estilo (Sim/Não): este objeto usa a configuração Bound Spaces definida no estilo do objeto. Esta é a configuração padrão para objetos que possuem estilos.

ÿ Sim: este objeto pode delimitar espaços associativos.

ÿ Não: este objeto não pode limitar espaços associativos.



Exibindo todos os objetos de contorno na área de desenho

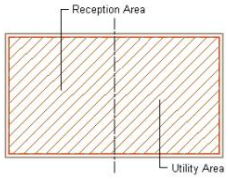
Em desenhos grandes, às vezes pode ser difícil determinar quais objetos podem atuar como objetos de limite para espaços. Se você está tentando gerar espaços associativos e obtém resultados inesperados ou mensagens de erro, isso é frequentemente devido a objetos de limite errados. Clique na guia Início ÿ painel Consulta ÿ ÿ Mostrar limites de espaço para exibir apenas os objetos na área de desenho

Machine Translated by Google

atualmente definidos como objetos de limite. Se um dos objetos necessários para um limite de espaço não for exibido, o objeto não é um objeto de limite válido ou sua propriedade Bound Spaces foi definida como Não.

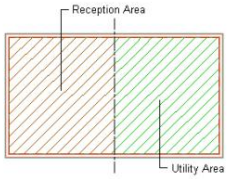
Você pode usar objetos em camadas congeladas, ocultas e bloqueadas como objetos de limite para espaços associativos. Quando você escolhe exibir todos os objetos de limite na área de desenho, os objetos congelados e ocultos também são exibidos. Quando você terminar o modo de exibição somente de objetos de limite, esses objetos serão ocultos ou congelados novamente e não serão mais exibidos. Se você optar por permanecer na exibição somente de objetos de limite, esses objetos permanecerão visíveis até que você retorne à exibição normal.

No exemplo a seguir, você deseja gerar dois espaços a partir da geometria abaixo, para duas áreas funcionais diferentes em um lobby. No entanto, apenas um espaço é gerado:



Para descobrir se há um problema com seus objetos de limite, você exibe apenas objetos de limite e obtém o seguinte resultado:

A partir deste resultado, pode-se deduzir que a linha que deve separar as duas áreas funcionais tem sua propriedade Bound Spaces atualmente definida como Não. Depois de terminar o comando para exibir objetos de limite, você pode alterar a propriedade de acordo (Definindo a propriedade Bound Spaces na Paleta de Propriedades na página 2913) para obter o resultado correto:



1 Aumente o zoom na área de desenho até que todos os espaços desejados estejam visíveis.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Show Space Boundaries
.

3 Selecione uma das seguintes opções:

Se você quiser	Então
ver objetos de limite e espaços associativos	pressione Enter. **OBSERVAÇÃO** A exibição inclui objetos de limite em camadas congeladas, ocultas e bloqueadas.
ver apenas objetos de fronteira, mas nenhum espaço associativo	insira **S** (ocultar espaços associativos).
saia do comando e restaure o configurações originais de visibilidade	digite **X** (eXit). **OBSERVAÇÃO** Quaisquer objetos de limite em camadas congeladas, ocultas e bloqueadas não serão mais exibidos.

Gerando um Espaço Associativo

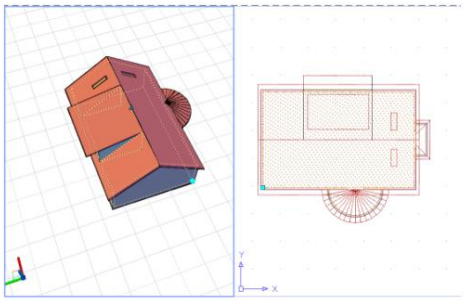
Use este procedimento para gerar um espaço associativo. Espaços associativos são gerados a partir de objetos de limite e são atualizados quando os objetos de limite mudam.

Espaços 3D Associativos de Forma Livre

Para criar um espaço de forma livre 3D associativo, o espaço deve ser totalmente delimitado por objetos em todas as superfícies.

Machine Translated by Google

Gerando um espaço 3D de forma livre



Espaços 2D associativos e 3D extrudados

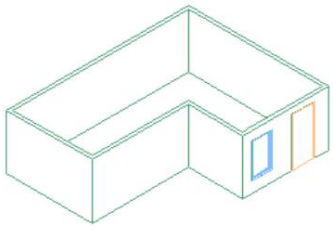
Quando você gera um espaço associativo 2D ou 3D com extrusão a partir de objetos de limite, os objetos de limite determinam as extensões do espaço nas direções X e Y, e o espaço é associativo a eles. A direção Z é 0 (para um espaço 2D) ou é uma altura de extrusão definida pelo usuário (em espaços 3D com extrusão).

Para um espaço associativo 2D ou 3D extrudado, você pode definir a folga permitida entre objetos de limite colineares. Isso seria útil, por exemplo, se você criou uma planta de um edifício com linhas e representou portas e janelas como lacunas entre as linhas. Você pode definir uma tolerância de folga para essas lacunas e o software calculará a geometria ausente dos segmentos de linha colineares existentes. (Janelas, portas e aberturas em paredes AEC não são consideradas vãos.)

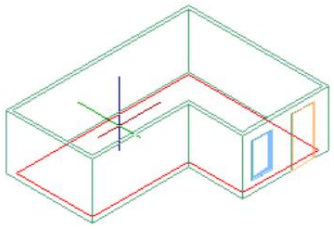
OBSERVAÇÃO Intervalos são permitidos apenas entre segmentos colineares que não contêm outros objetos de contorno, não entre objetos que estão em outros ângulos entre si ou entre segmentos colineares quando o intervalo contém outros objetos de contorno.

Machine Translated by Google

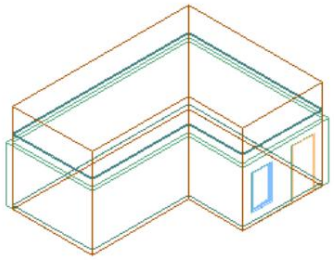
Gerando um espaço 3D extrudado a partir de paredes



existing walls, door, and window



select internal point

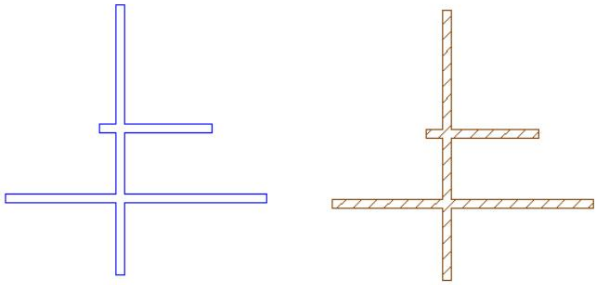


result

Como um caso especial, você pode gerar um espaço associativo 2D ou 3D extrudado a partir do contorno de um objeto em um desenho. Nesse caso, o contorno do objeto será usado como limite do novo espaço. Por exemplo, se você gerar espaços a partir dos contornos da parede, os espaços serão gerados a partir do contorno da parede.

Machine Translated by Google

Paredes (à esquerda) e espaço gerado a partir dos contornos das paredes (à direita)



IMPORTANTE Nas versões anteriores do software, os objetos invisíveis devido a uma camada congelada ou oculta nunca foram incluídos na geração ou atualização de espaços associativos. A partir desta versão, objetos congelados e ocultos são incluídos na geração de espaço e atualizados se forem definidos como objetos de limite.

Gerando um espaço associativo

1 Verifique se todos os objetos de limite necessários têm suas propriedades Bound Spaces definidas como Sim.

DICA Clique na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Show Space Limites para exibir todos os objetos que atualmente têm suas propriedades Bound Spaces definidas como Sim (incluindo objetos em camadas congeladas, ocultas e bloqueadas). Se a seleção não atender às suas necessidades, cancele a geração de espaço e primeiro altere a propriedade Bound Spaces em todos os objetos necessários, conforme descrito em Definindo a propriedade Bound Spaces para objetos Boundary na página 2910.

2 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Espaço que deseja usar e selecione-o.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Gerar espaço .

3 Para Limites de deslocamento, selecione como os 4 limites de espaço (base, rede, limite utilizável e limite bruto) são calculados. Para obter informações sobre limites de espaço, consulte Trabalhando com limites de espaço na página 2968. ÿ Manual: os limites líquidos,

utilizáveis e brutos podem ser editados manualmente com alças.

Machine Translated by Google

ÿ Por estilo: os limites líquidos, utilizáveis e brutos são deslocados do limite de base por um valor definido no estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço na página 3060.

ÿ Por padrão <Nome do padrão>: o valor líquido, utilizável e bruto os limites são definidos pelo padrão de cálculo de área listado. Para obter mais informações, consulte Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974.

4 Na paleta Propriedades, para Criar tipo, selecione Gerar.

NOTA A propriedade Associative está interligada com o tipo Create. Se o tipo Criar for Gerar, a configuração Associativa assume como padrão Sim. Se o tipo de criação for Inserir, Retângulo ou Polígono, a configuração Associativa assume como padrão Não e se torna somente leitura.

5 Selecione Sim para Permitir espaços sobrepostos se quiser gerar espaços a partir de limites que já contenham um espaço.

Isso pode ser útil se você deseja gerar espaços a partir de um desenho refex que já contém espaços, mas precisa gerar espaços com configurações diferentes (por exemplo, com um padrão de cálculo de área diferente).

6 Para Tipo de geometria, selecione um dos seguintes: ÿ 2D: gera um espaço 2D associativo.

ÿ Extrusão: gera um espaço 3D extrudado associativo. Para um espaço 3D extrudado, a altura (Z) é definida pelo usuário e aplicada uniformemente ao espaço.

ÿ Forma livre: gera um espaço associativo 3D de forma livre.

IMPORTANTE Para obter descrições de outras configurações de espaços na paleta Propriedades, consulte Propriedades de espaço na página 2897.

7 Antes de criar os espaços, você pode executar estas duas etapas opcionais para ajudar na criação bem-sucedida de espaços: ÿ Verifique se todos os objetos de limite necessários têm suas propriedades Bound Spaces definidas como Sim. Para fazer isso, digite **sh** (Show Bounding Objects). Esta opção exibe todos os objetos que têm sua propriedade Bound Spaces definida como Sim. Se um objeto que você precisa para o seu espaço não for exibido, você pode cancelar o espaço

Machine Translated by Google

geração e primeiro altere a propriedade Bound Spaces no objeto para Yes.

ÿ Verifique se todos os objetos de limite estão visíveis na área de desenho. Se necessário, aumente ou diminua o zoom para exibir os objetos desejados e, em seguida, insira **v** (redefinir limites visíveis) para atualizar o desenho área.

8 No desenho, gere os espaços: **Se você**

quiser…	**Então…**
gerar um espaço 3D de forma livre	Digite **G** (Gerar tudo).
gerar um 2D ou 3D extrudado espaço	use uma das seguintes opções: ÿ Insira **G** (Gerar tudo) para gerar espaços para todos os limites visíveis. ÿ Escolha dentro de limites fechados a fim de gerar espaços para eles.

Gerando espaços associativos a partir de refexs e blocos

Você pode gerar espaços associativos de objetos em xrefs e blocos. O fluxo de trabalho para isso mudou entre a versão anterior do AutoCAD Architecture e a versão atual. As seções a seguir descrevem as alterações, bem como os fluxos de trabalho recomendados para usar refexs e blocos para gerar espaços.

Atualização Automática de Espaços Associativos através de Referências Externas

Espaços associativos que são delimitados por objetos em referências externas agora são incluídos na atualização automática de espaços associativos. Nenhuma atualização manual é mais necessária.

Migrando Xref Spaces de versões anteriores do AutoCAD Architecture

A partir do AutoCAD Architecture 2009, o mecanismo pelo qual os objetos de linha de trabalho (linha, arco, círculo, polilinha) são definidos como objetos de limite para espaços foi alterado. Nas versões anteriores, os limites do trabalho de linha eram selecionados pela aplicação de um filtro de objeto durante a geração do espaço. No AutoCAD Architecture 2011, cada objeto de linha de trabalho tem sua própria propriedade Bound Spaces nas Propriedades

Machine Translated by Google

paleta e pode ser definido como um objeto de limite lá. Além disso, xrefs e blocos agora também têm uma propriedade Bound Spaces.

Ao migrar um desenho com espaços associativos que usam linhas de referência de uma xref como objetos de limite, você verá o seguinte comportamento:

ÿ Todas as linhas, arcos, círculos e polilinhas (bem como os contornos de objetos selecionados por meio do filtro All Linework) que foram definidos como objetos de limite no desenho hospedeiro terão sua configuração de espaços delimitados traduzida corretamente para o novo mecanismo e continuará a vincular espaços.

ÿ Todas as linhas, arcos, círculos e polilinhas de xrefs ainda não migradas, no entanto, não atuarão mais como objetos de limite para espaços no desenho hospedeiro, de modo que se os espaços no desenho hospedeiro forem atualizados (ou novos espaços forem gerados), a geração ou atualização falha para esses objetos de linha de refex.

Para atualizar seus espaços corretamente, você pode usar uma substituição de refex nos objetos de linha de trabalho afetados (consulte Alterar a configuração de exibição usada em desenhos de refex na página 825). Como alternativa, você pode abrir o desenho de refex, definir a propriedade Espaços limitados nos objetos de trabalho de linha desejados como Sim, recarregar a refex e regenerar os espaços.

OBSERVAÇÃO Ao converter desenhos com refex e espaços associativos de uma versão anterior, a primeira vez que o desenho hospedeiro for aberto será acompanhado por um atraso perceptível no desempenho. No entanto, este é apenas um efeito único; uma vez que o desenho hospedeiro e seus desenhos refex associados tenham sido abertos e salvos com a versão atual, o desempenho será melhorado em todas as sessões futuras.

Gerando espaços a partir de refexs ou blocos usando a refex ou bloco

Configurações

Dentro de uma refex ou bloco, você pode definir objetos como objetos de limite para espaços. Esses objetos podem ser usados para gerar espaços em um desenho hospedeiro.

Para usar objetos de limite de uma refex em um desenho hospedeiro, a refex deve ter sua propriedade Bound Spaces definida como Sim. (Esta é a configuração padrão ao inserir uma refex.) Se a propriedade Bound Spaces da refex for definida como Sim, os objetos nela que tiverem sua propriedade Bound Spaces definida como Sim também serão usados para gerar espaços no desenho hospedeiro. Se a propriedade Bound Spaces da refex tiver sido definida como Não, todos os objetos na refex serão ignorados ao gerar espaços no desenho hospedeiro, independentemente de terem suas propriedades Bound Spaces definidas como Sim.

Machine Translated by Google

Execute estas etapas para usar objetos de limite de uma xref para gerar espaços em um desenho hospedeiro:

1. Defina a propriedade Bound Spaces dos objetos desejados no desenho xref como Sim. Para obter instruções, consulte Definindo a propriedade Bound Spaces para objetos Boundary na página 2910.
2. Faça referência ao desenho no desenho hospedeiro onde deseja gerar espaços.
3. Selecione a refex.
4. Na paleta Propriedades, expanda a categoria Avançado.
5. Verifique se a propriedade Bound Spaces está definida como Yes.
6. Gere espaços conforme descrito em Gerando um espaço associativo na página 2916.

Esse mecanismo permite gerar diferentes espaços a partir de várias instâncias da mesma refex, porque a mesma geometria referenciada pode ser usada como limite para espaços em uma instância, mas não em outra.

OBSERVAÇÃO As referências externas no Project Navigator têm configurações padrão diferentes para a propriedade Bound Spaces: Por padrão, as referências externas anexadas a elementos, construções e visualizações do Project Navigator têm sua propriedade Bound Spaces definida como Sim; referências externas anexadas a folhas do Project Navigator têm sua propriedade Bound Spaces definida como Não.

Os blocos funcionam de acordo com o mesmo princípio, exceto que a configuração padrão para a propriedade Bound Spaces de um bloco depende das propriedades Bound Spaces dos objetos dentro do bloco. Se nenhum dos objetos dentro do bloco tiver sua propriedade Bound Spaces definida como Yes, então a propriedade Bound Spaces do bloco será No. Se houver pelo menos um objeto dentro do bloco que tenha sua propriedade Bound Spaces definida como Yes, então o Bound Spaces A propriedade Spaces também será definida como Sim.

IMPORTANTE Quando você altera as propriedades de Bound Spaces de objetos dentro de um bloco por meio do Block Editor, essas alterações não são atualizadas automaticamente no desenho hospedeiro ao salvar e fechar o Block Editor. Para verificar se todos os espaços foram atualizados corretamente, você deve executar uma atualização manual de todos os espaços afetados, conforme descrito em Atualizando manualmente espaços associativos na página 2930.

Quando blocos ou referências externas são aninhados e um bloco ou referência externa na hierarquia tem sua propriedade Bound Spaces definida como Não, todos os blocos e referências externas aninhados nele não são usados para delimitar espaços, mesmo que alguns deles

Machine Translated by Google

os blocos aninhados ou referências externas contêm objetos que têm sua propriedade Bound Spaces definida como Sim. Para usar objetos de limite de blocos aninhados e xrefs, o nível recipiente deve ter sua propriedade Bound Spaces definida como Sim.

Se um desenho herdado for aberto no AutoCAD Architecture 2011, todos os blocos e referências externas que contêm objetos de limite terão, por padrão, sua propriedade Bound Spaces definida como Sim.

Gerando espaços a partir de refexs usando substituições no host Desenho

Se você não quiser fazer alterações na propriedade Bound Spaces de objetos no desenho xref, você pode usar uma substituição no desenho hospedeiro para alterar os objetos de limite em xrefs sem fazer uma alteração no desenho xref.
Por exemplo, se você é um engenheiro de construção e recebe um desenho arquitetônico a partir do qual deseja gerar espaços, mas não deseja alterar nenhum objeto de limite no desenho original, pode refex o desenho em um novo desenho hospedeiro e substituir a propriedade Bound Spaces de objetos xref no novo desenho hospedeiro. O desenho de origem permanece inalterado, mas você ainda pode gerar espaços no novo desenho diferentes daqueles gerados no desenho refex.

Substitua as propriedades Bound Spaces de objetos xref em um desenho hospedeiro

1. Xref o desenho do qual você deseja gerar espaços no host desenho.
2. Selecione a refex.
3. Na paleta Propriedades, expanda a categoria Avançado.
4. Verifique se a configuração Bound Spaces está definida como Yes.
5. Exiba todos os objetos de limite no desenho (host e xref)

   clicando na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Show Space Boundaries
   .

   Se os objetos exibidos por esse comando não atenderem às suas necessidades, você precisará cancelar a geração de espaço e primeiro aplicar substituições às propriedades Bound Spaces dos objetos refex desejados.
6. No prompt de comando, digite **AecSpaceSetBoundingObjects.**
7. Selecione os objetos de limite desejados na refex e pressione ENTER.

Machine Translated by Google

8 Na linha de comando, digite Y (Sim) para gerar a substituição e pressione DIGITAR.

OBSERVAÇÃO Uma substituição de refex só é válida para a instância selecionada da refex no desenho hospedeiro em que é definida. Se o mesmo desenho refex for referenciado em um desenho hospedeiro diferente, ou como outra instância no mesmo desenho hospedeiro, não haverá substituições.

Se você gerar os espaços agora, todos os objetos substituídos na refex agora serão usados para gerar espaços.

9 Se você ainda não aplicou nenhuma substituição e nenhum limite de espaço válido pode ser encontrado porque nenhum dos objetos no desenho refex tem sua propriedade Bound Spaces definida como Sim ou os objetos que não incluem um espaço válido, uma caixa de diálogo de tarefa aparecerá e solicitará que você selecione objetos que devem delimitar espaços.

10 Neste caso, selecione todos os objetos visíveis como objetos de contorno ou selecione objetos individuais e pressione ENTER. Isso definirá automaticamente as propriedades Bound Spaces de todos os objetos selecionados como Sim e, se esses objetos estiverem em uma refex, adicionará uma substituição a eles no desenho atual.

Você pode remover sobreposições de limite de espaço de objetos em refexs. Quando a substituição é removida, as configurações de Bound Spaces dos objetos refex são usadas novamente.

Para remover uma substituição de limite de espaço de um objeto em uma refex

1 No prompt de comando, digite **AecSpaceSetBoundingObjects.**

2 Selecione os objetos de limite na refex da qual deseja remover a sobreposição e pressione ENTER.

3 Na linha de comando, digite R (Remove Override) e pressione ENTER.

4 Se necessário, atualize os espaços em seu desenho.

Gerando espaços a partir de um desenho refex contendo espaços

Se você receber um desenho com espaços, mas deseja gerar um conjunto diferente de espaços, verifique se a configuração Permitir espaços sobrepostos na paleta Propriedades está definida como Sim antes de selecionar seus espaços. Caso contrário, os espaços só podem ser gerados em áreas que não contenham um espaço da refex.

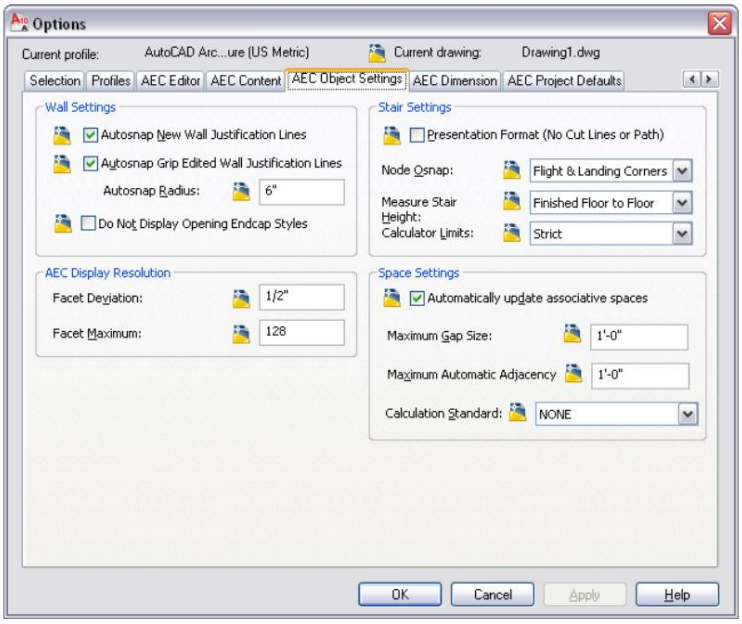
Machine Translated by Google

Definindo um Tamanho Máximo de Gap para Espaços Associativos

Ao gerar espaços 2D ou 3D com extrusão, é possível definir um tamanho de intervalo permitido entre objetos de limite colineares. O software calculará os segmentos ausentes e criará o perfil do espaço a partir deles. Você não pode definir um tamanho de lacuna para espaços de forma livre 3D.

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.



3 Em Tamanho máximo do intervalo, selecione o maior intervalo que deseja permitir entre os objetos de limite de um espaço associativo.

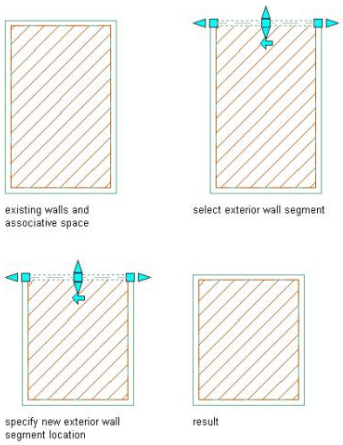
4 Clique em OK.

DICA Como alternativa, você pode definir o tamanho máximo permitido do intervalo entre os objetos de limite na linha de comando digitando **AecSpaceMaxGapSize.**

Machine Translated by Google

Atualizando Espaços Associativos

Espaços associativos são definidos por seus objetos de limite e são atualizados quando os objetos de limite mudam. Você pode optar por ter os espaços associativos atualizados automaticamente sempre que houver uma alteração relevante nos objetos de limite ou pode optar por executar a atualização do espaço manualmente.



Atualizando espaços associativos limitados por referências externas

Objetos em referências externas podem servir como objetos de limite para espaços associativos no desenho hospedeiro. Quando os objetos na referência externa mudam, o espaço também é atualizado. Nas versões anteriores, uma atualização manual era necessária para propagar as alterações nos objetos de limite da referência externa para os espaços no desenho hospedeiro; agora alterações de referências externas são atualizadas automaticamente ao recarregar a referência externa, se a atualização automática de espaços associativos estiver ativada (ver Ativando e Desativando Atualizações Automáticas na página 2928).

Espaços associativos de ida e volta entre o AutoCAD Architecture 2011 e versões anteriores

Nas versões anteriores do software, os objetos de linha de contorno eram definidos por uma seleção de filtro durante a geração do espaço. Na versão atual, cada objeto tem sua própria propriedade Bound Spaces na paleta Properties. Isso inclui blocos e refexs. Essas alterações podem causar discrepâncias ao percorrer desenhos que contêm linhas de trabalho 2D, blocos e referências externas. Por exemplo, quando uma linha na versão atual do software tem sua propriedade Bound Spaces definida como Sim e é aberta em uma versão anterior, ela ainda será um objeto de limite para espaços, mas será selecionada por meio do filtro de limite de

Machine Translated by Google

o espaço. Quando o filtro for removido do espaço na versão anterior e o desenho for reaberto no AutoCAD Architecture 2011, a alteração na configuração do filtro será ignorada. Recomenda-se que você examine cuidadosamente seus espaços após percorrê-los entre diferentes versões do AutoCAD Architecture para evitar erros de espaço.

Ativando e Desativando Atualizações Automáticas

Use este procedimento para ativar ou desativar a atualização automática de espaços associativos.

A atualização de cada alteração temporária na geometria do espaço pode não ser necessária ou desejável. Por exemplo, se você excluir uma parede apenas para substituí-la por outra diferente na mesma posição, só precisará atualizar o espaço depois que a nova parede estiver no lugar, em vez de uma vez quando a parede antiga for removida e novamente quando a nova parede for removida. um é inserido.

As atualizações manuais oferecem melhor desempenho, mas significam que a geometria dos espaços e seus objetos de limite podem estar fora de sincronia em um determinado momento durante a sessão de desenho.

Quando a atualização automática de espaços associativos estiver desativada e um padrão de cálculo de área tiver sido selecionado para calcular os deslocamentos de limite, as regras do padrão serão aplicadas apenas aos espaços alterados quando a atualização automática for ativada novamente ou os espaços forem atualizados manualmente , conforme descrito em Atualizando espaços associativos manualmente na página 2930.

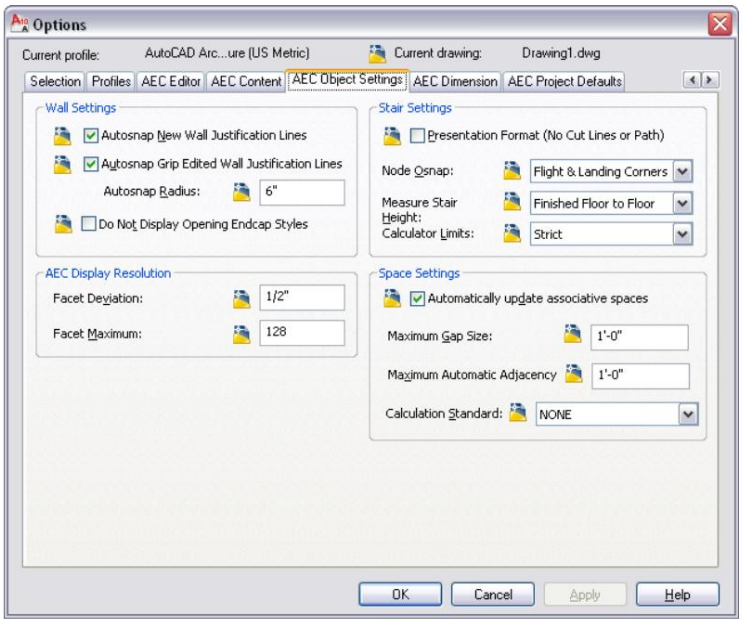
IMPORTANTE Ao reativar a atualização automática de espaços, serão atualizados apenas os espaços que não tiveram objetos de contorno adicionados enquanto a atualização estava desativada. Por exemplo, se você adicionou uma parede divisória a um espaço enquanto a atualização automática estava desativada e, em seguida, ativou a atualização automática, o espaço não será dividido pela parede. Atualize o espaço manualmente para refletir a nova geometria.

---

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.

Machine Translated by Google



3 Em Configurações de espaço, especifique se os espaços associativos serão atualizado automaticamente: **Se**

você quiser…	**Então…**
atualizar espaços associativos automaticamente toda vez que você fizer uma alteração nos objetos de limite	selecione Atualizar espaços associativos automaticamente.
atualizar espaços associativos manualmente	limpar Atualiza espaços associativos automaticamente.

4 Clique em OK.

DICA A atualização automática de espaços também pode ser ativada ou desativada por meio do comando **AecSpaceAutoUpdate .**

Machine Translated by Google

Atualizando Espaços Associativos Manualmente

Use este procedimento para atualizar manualmente um espaço associativo após a alteração de seus objetos de limite. Uma atualização manual pode ser necessária nestes casos:

ÿ A atualização automática de espaços associativos foi desativada, pois descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928, e os objetos de limite de um espaço associativo foram modificados.

ÿ Um novo objeto de limite foi adicionado enquanto a atualização automática de espaços foi desativado.

ÿ A atualização automática não pode ser executada devido a nenhuma das condições descritas em Solução de problemas de espaços associativos na página 2938.

Você pode optar por atualizar apenas os espaços selecionados ou todos os espaços associativos no desenho.

IMPORTANTE Anteriormente, os objetos que estavam em uma camada congelada ou oculta não eram incluídos em nenhuma atualização de espaço. Agora, objetos congelados ou ocultos são incluídos na atualização de espaço se sua propriedade Bound Spaces estiver definida como Sim.

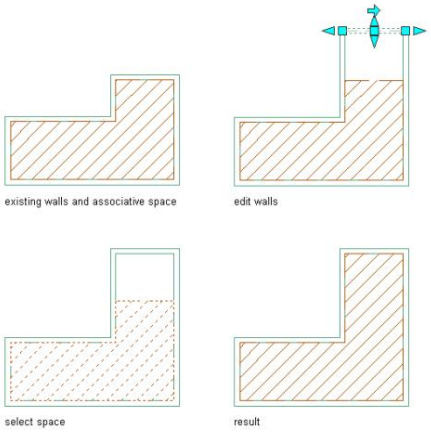
Quando a atualização automática de espaços associativos estiver desativada e um padrão de cálculo de área tiver sido selecionado para calcular os deslocamentos de limite, as regras do padrão só serão aplicadas aos espaços alterados quando a atualização automática for ativada novamente ou os espaços forem atualizados manualmente .

Atualizando manualmente os espaços selecionados

1 Selecione o espaço associativo que deseja atualizar.

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Atualizar ÿ Selecionado Espaço .

Machine Translated by Google



Atualizando manualmente todos os espaços associativos no desenho

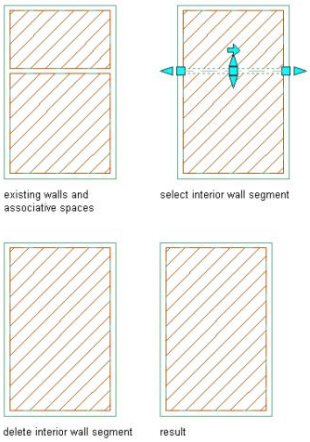
1 Selecione qualquer espaço associativo no desenho.

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Atualizar ÿ Todos Espaços Associativos .

Mesclando Espaços Associativos

Os espaços associativos podem ser mesclados removendo os objetos de limite que os separam. Se você ativou a atualização automática de espaços associativos (conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928), a atualização é executada automaticamente.

Machine Translated by Google



As regras a seguir determinam em ordem decrescente a precedência de herança de propriedade no espaço mesclado:

1 Se apenas um dos espaços a serem mesclados tiver dados do conjunto de propriedades do objeto, as propriedades desse espaço serão aplicadas ao espaço mesclado.

2 Se apenas um dos espaços a serem mesclados tiver dados de classificação, as propriedades desse espaço serão aplicadas ao espaço mesclado.

3 Se ambos os espaços tiverem dados do conjunto de propriedades do objeto ou dados de classificação, as propriedades do espaço maior serão aplicadas ao espaço resultante.

4 Se apenas um dos espaços a serem mesclados tiver dados do conjunto de propriedades definido por estilo, as propriedades desse espaço serão aplicadas ao espaço mesclado.

5 Se todos os critérios acima se aplicam a nenhum ou ambos os espaços a serem mesclados, as propriedades dos espaços mais antigos são aplicadas ao espaço mesclado.

Isso pode resultar em atribuições de propriedades inesperadas, portanto, é recomendável que você verifique as propriedades do espaço mesclado.

Se a atualização automática de espaços associativos não estiver ativada, você precisará mesclar manualmente os espaços entre os objetos de limite excluídos. Esse processo envolve mais etapas do que a atualização automática, mas permite mais controle sobre quais propriedades do espaço são retidas no espaço resultante.

Mesclando espaços associativos manualmente

1 Verifique se a atualização automática dos espaços associativos está desativado, conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928.

Machine Translated by Google

2 Selecione o objeto de limite que separa os espaços que deseja mesclar e exclua-o.

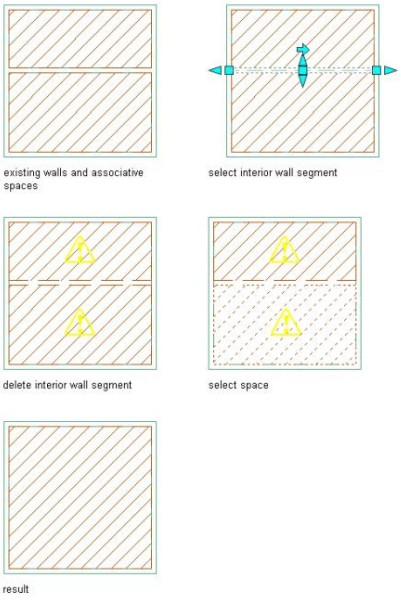
Agora você tem 2 espaços separados dentro dos mesmos objetos de limite.

3 Selecione e exclua o espaço cujas propriedades você não deseja manter.

Se você não tiver preferência, poderá excluir qualquer um dos espaços.

4 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Atualizar ÿ Selecionado Espaço

O espaço é atualizado para os novos limites.

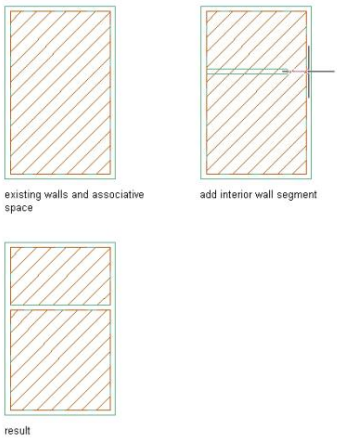


Dividindo um Espaço Associativo

Os espaços associativos podem ser divididos adicionando novos objetos de limite. Se você ativou a atualização automática de espaços associativos (conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928), a atualização é executada automaticamente.

DICA Para dividir um espaço sem objetos de limite adicionais, consulte A ferramenta separador de espaço na página 2909.

Machine Translated by Google



OBSERVAÇÃO Verifique se o novo objeto de limite tem sua propriedade Bound Spaces definida como Yes antes que o espaço seja dividido. Para obter mais informações, consulte Definindo a propriedade Bound Spaces na paleta Properties na página 2913.

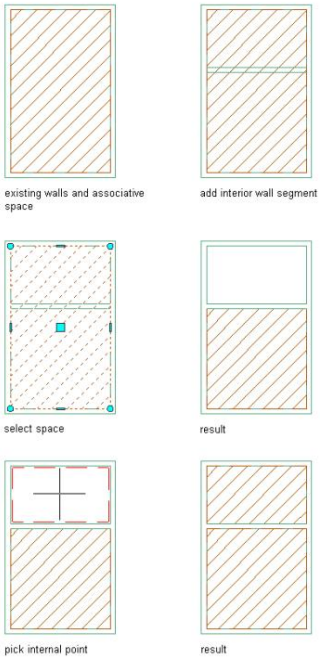
Dividindo manualmente espaços associativos

1. Verifique se a atualização automática dos espaços associativos está desativado, conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928.
2. Crie um novo objeto de limite para dividir o espaço existente.

   O objeto de espaço agora abrange 2 conjuntos de objetos de limite.
3. Selecione o espaço e clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Atualizar menu suspenso ÿ Espaço .

   selecionado O espaço existente é atualizado para caber em um dos 2 conjuntos.
4. Crie um novo espaço associativo no conjunto vazio, conforme descrito em Gerando um espaço associativo na página 2916.

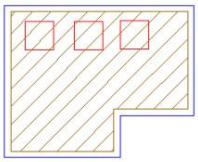
Machine Translated by Google



Deduzindo espaços de um espaço associativo

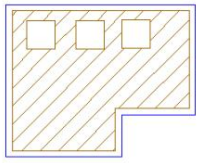
Você pode deduzir objetos contidos em um espaço associativo da área de espaço geral. Isso seria útil para deduzir áreas preenchidas por colunas ou poços.

Objetos fechados incluídos na área do espaço



Machine Translated by Google

Objetos fechados deduzidos da área espacial



1 Antes de gerar o espaço, verifique se os objetos fechados que você deseja deduzir do volume de espaço geral são objetos de limite válidos (consulte Objetos de limite válidos para espaços associativos na página 2905) e tenham suas propriedades de Espaços delimitados definidas como Sim (consulte Definindo o Bound Spaces Property for Boundary Objects na página 2910).

2 Gere o espaço por um dos métodos descritos em Gerando um espaço associativo na página 2916.

Os objetos totalmente incluídos no espaço gerado são deduzidos automaticamente.

Tornando um espaço associativo ou não associativo

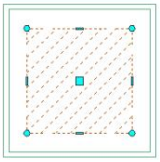
Ao tornar um espaço associativo, você o conecta a um conjunto de objetos de limite que definem a geometria do espaço. Para torná-lo não associativo, você o desconecta de seus objetos de limite, para que não seja afetado por futuras modificações nesses objetos.

Se você tornar um espaço não associativo associativo, o software verifica se um conjunto válido de objetos de limite envolvente pode ser encontrado. Se assim for, o espaço torna-se associativo a eles e a geometria é atualizada de acordo.

Machine Translated by Google

Fazendo um espaço associativo a paredes de limite

existing walls and non-associative space



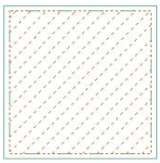
select space

result

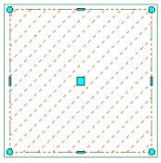
Se você tornar um espaço associativo não associativo, o espaço será desconectado de seus objetos de limite. A geometria do espaço retém sua forma atual depois que a associatividade é desativada, mas é editável pela alça.

Removendo a associatividade de um espaço para as paredes de limite

existing walls and associative space



select space



result

Tornar um espaço associativo não associativo

1 Clique duas vezes no espaço que deseja tornar não associativo.

2 Na paleta Propriedades, para Associativo, selecione Não.

Edite o espaço conforme desejado.

Tornando um espaço não associativo associativo

1 Selecione o espaço que deseja associar aos objetos de limite.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Tornar associativo .

Se um conjunto válido de objetos de limite for detectado, a geometria do espaço será atualizada para o limite desses objetos e a propriedade Associativa na paleta Propriedades será definida como Sim.

Se nenhum conjunto válido de objetos de limite for detectado, a geometria do espaço permanecerá inalterada e a propriedade Associativa na paleta Propriedades permanecerá somente leitura e definida como Não.

DICA Quando um espaço não associativo se torna associativo e sua propriedade Deslocar limites é definida como Manual, tornar o espaço associativo alinhará apenas o limite de base do espaço aos novos objetos de limite. Os limites líquidos, utilizáveis e brutos permanecerão em sua forma anterior. Você pode corrigir isso alterando a propriedade Limites de deslocamento para Por estilo ou Por padrão.

Solução de problemas de espaços associativos

Nesta seção, são abordadas as perguntas mais frequentes sobre espaços associativos.

Quando utilizo a opção Gerar tudo para gerar espaços a partir do meu desenho, o processo demora muito. Como posso agilizar?

Antes de iniciar a geração do espaço, amplie o modelo para diminuir a área de desenho atual. A geração de espaço processa todos os objetos na área de desenho atual, portanto, quanto maior a área de desenho, mais demorado será o processamento.

Percebi uma diminuição no desempenho entre os desenhos de espaço nas versões anteriores do AutoCAD Architecture e na versão atual. Não houve alterações nos desenhos, então qual pode ser o motivo?

Verifique se seu desenho contém espaços delimitados por objetos em referências externas. Nas versões anteriores do software, era necessária uma atualização manual para propagar as alterações nos objetos de contorno da referência externa para espaços associativos no desenho atual; agora as alterações de referências externas são atualizadas automaticamente, se a atualização automática de espaços associativos estiver ativada. Isso pode resultar em um atraso perceptível no desempenho. Desative a atualização automática, conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928.

Outra possibilidade pode ser que, ao converter desenhos com refexs e espaços associativos de uma versão anterior, a primeira vez que o desenho hospedeiro

Machine Translated by Google

for aberto será acompanhado por um impacto perceptível no desempenho. No entanto, este é apenas um efeito único; uma vez que o desenho hospedeiro e seus desenhos xref associados tenham sido abertos e salvos com a versão atual, o desempenho será melhorado para todas as sessões futuras.

Quando tento gerar um espaço de forma livre 3D a partir do meu modelo, por que recebo uma mensagem de erro: Limite válido não encontrado?

O mecanismo de geração de espaço pode não ser capaz de detectar um limite de espaço válido por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Os objetos de limite não estão 100% fechados

Verifique novamente seu modelo para verificar se os objetos estão realmente encerrando o espaço. Pode haver lacunas minúsculas e pouco visíveis entre os objetos de limite designados no modelo de construção.

Por exemplo, se uma parede interna é projetada automaticamente para uma laje de telhado sem forro, e a parede interna se estende apenas até a linha de base e não para o exterior da parede externa, o espaço de forma livre 3D não pode ser gerado. Nesse caso, você pode criar um teto sob a laje do telhado, de modo que as paredes sejam projetadas para o teto em vez do telhado real. Ou você pode estender a parede interna até a parte externa da parede externa. Você também pode colocar uma varredura na parede para deixar o topo da parede nivelado com a laje do telhado inclinado.

2. Objetos destinados como objetos de limite não são válidos para a geração de espaço de forma livre 3D

Os objetos de limite para um espaço de forma livre 3D associativo devem pertencer aos objetos listados em Objetos de limite válidos para espaços associativos na página 2905. Quaisquer outros objetos do AutoCAD Architecture, como guarda-corpos ou linhas de trabalho 2D, não serão reconhecidos pela geração de espaço. Se o seu conjunto de seleção incluir um desses objetos, ele será filtrado e o conjunto de limites será considerado não fechado. Para criar um espaço limitado válido, substitua um objeto de limite válido pelo inválido.

3. As bordas dos objetos de limite se tocam, mas não se sobrepõem

Quando os objetos de limite, como paredes, lajes e outras geometrias 3D, apenas se tocam, mas não têm nenhuma sobreposição, ou quando os objetos se cruzam apenas ao longo de uma borda (para formar uma linha em vez de uma interseção de superfície), eles são considerados abertos, mesmo que o os componentes correspondentes do mundo real seriam fechados.
Nesses casos, nenhum espaço de forma livre 3D pode ser criado. Para corrigir esse problema, estenda um dos objetos apenas o suficiente para criar uma sobreposição.

Machine Translated by Google

Quando tento gerar um espaço 2D ou 3D com extrusão a partir do meu modelo, por que recebo uma mensagem de erro: Limite válido não encontrado?

O mecanismo de geração de espaço pode não ser capaz de detectar um limite de espaço válido por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Alguns objetos não são objetos de fronteira

Alguns objetos necessários para criar um limite fechado para o espaço não são objetos de limite válidos para espaços ou sua propriedade Bound Spaces está definida como Não. Para ver todos os objetos que atualmente são objetos de limite para espaços, clique na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Show Space Boundaries . Se um objeto necessário para o limite não for exibido, ele não é um objeto de limite válido ou sua propriedade Bound Spaces está definida como Não. Para obter mais informações, consulte Objetos de limite válidos para espaços associativos na página 2905 e Definindo a propriedade Bound Spaces para objetos de contorno na página 2910.

2. O tamanho máximo da lacuna é menor do que algumas lacunas colineares em seu modelo

Ao gerar um espaço 2D ou 3D com extrusão, você pode definir um tamanho de lacuna permitido entre objetos de limite colineares. Se as lacunas colineares em seu modelo forem maiores que o tamanho de lacuna permitido, o modelo será considerado não fechado e um espaço não poderá ser gerado ou poderá fluir para uma área adjacente. Nesse caso, altere o tamanho máximo do intervalo para um valor maior que seus maiores intervalos colineares, conforme descrito em Definindo um tamanho máximo de intervalo para espaços associativos na página 2926.

Existem outros fatores que devo verificar se meus espaços associativos não são gerados corretamente?

Existem várias possibilidades gerais para verificar quando seus espaços não são gerados:

As paredes delimitadoras foram colocadas no mesmo grupo de limpeza que as paredes que não são objetos de delimitação

Se uma parede que não é um objeto de limite cruzar com uma parede que é um objeto de limite e elas estiverem no mesmo grupo de limpeza, a parede que é um objeto de limite é considerada como não sendo um objeto de limite por causa de sua limpeza com a outra parede . Como resultado, nenhum espaço pode ser gerado, mesmo que a geometria seja fechada. Nesse caso, você precisa criar um novo grupo de limpeza e colocar apenas as paredes que não são objetos de limite nesse grupo.

Machine Translated by Google

A área de desenho visível foi alterada ao aplicar zoom ou panorâmica entre iniciar a ferramenta Espaço e selecionar os objetos de limite

Quando você gera espaços associativos, apenas os objetos de limite visíveis na área de desenho no momento em que você inicia a ferramenta de geração de espaço são incluídos no conjunto de seleção. Se você deu zoom ou panoramizou antes de gerar espaços, a detecção de espaço não é atualizada automaticamente para a nova área de desenho. Para atualizar o conjunto de seleção, use a opção **v** (redefinir limites visíveis) na linha de comando. Esta opção atualizará a área de desenho para suas extensões atuais.
Em seguida, gere o espaço novamente.

Quando gero espaços usando a opção Gerar tudo, os espaços são gerados, mas não de acordo com os objetos de limite visíveis na área de desenho. O mesmo acontece quando tento atualizar alguns espaços existentes. Qual é a razão?

Alguns objetos de limite para esses espaços podem estar em uma camada congelada ou oculta.
Nas versões anteriores do AutoCAD Architecture, os objetos que eram invisíveis devido a uma camada congelada ou oculta não eram incluídos em espaços associativos. Agora, objetos congelados ou ocultos são incluídos na geração de espaço se forem definidos como objetos de limite e localizados na área de desenho atual. Para verificar se este é o caso, exiba todos os objetos de limite na área de desenho, conforme descrito em Exibindo todos os objetos de limite na área de desenho na página 2914.
Se agora você vê objetos anteriormente invisíveis, esses objetos estão em uma camada congelada ou oculta. Para excluir objetos em uma camada congelada ou oculta do conjunto de limites, descongele ou reexiba a camada e altere a propriedade Bound Spaces dos objetos de Sim para Não.

Criei espaços a partir de paredes com modificadores. Agora editei a limpeza da parede no local e, depois de salvar as alterações de edição no local, de repente há vários espaços novos e indesejados dentro das paredes. De onde vêm esses espaços?

Espaços extras podem ser gerados quando paredes com modificadores ou limpezas de paredes são editadas no local. Isso se deve ao mecanismo de cálculo da geração do espaço. Se você encontrar este caso, você deve excluir os espaços indesejados do desenho.

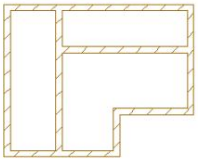
Tenho uma sala que contém várias áreas funcionais, que desejo exibir e agendar independentemente umas das outras. No entanto, não há objetos de fronteira reais entre eles. Existe uma maneira de separar um espaço sem adicionar objetos de limite?

Use a ferramenta Separador de espaço conforme descrito em A ferramenta Separador de espaço na página 2909.

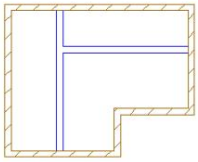
Quando tento gerar um espaço a partir dos contornos das paredes, obtenho limites de espaço inesperados. Como posso consertar isso?

Machine Translated by Google

Gerar espaços a partir de contornos de objetos pode ser útil para gerar espaços que são deduzidos de outros espaços, como um elemento de massa que representa um eixo ou paredes que representam um espaço de construção. Um espaço gerado a partir de contornos de parede deve ficar assim:



Em alguns casos, a geração do espaço pode resultar em limites diferentes e segmentados como este:



Se este for o caso, o tamanho máximo permitido entre os objetos de limite é muito grande e as condições da parede final entre as paredes não são calculadas corretamente. Recrie o espaço com um tamanho de lacuna máximo muito pequeno. Para obter mais informações, consulte Definindo um tamanho máximo de intervalo para espaços associativos na página 2926.

Quando atualizo os objetos de limite para espaços associativos (por exemplo, movo uma parede para uma posição diferente), o espaço não é atualizado. Em alguns casos, ele exibe um ícone de dica de solução, mas em outros casos simplesmente não é atualizado. Como posso obter o espaço para atualizar?

Os seguintes fatores podem ser responsáveis pela não atualização dos espaços:

1. O espaço não é mais associativo

Verifique se a configuração Associativa na paleta Propriedades ainda está definida como Sim. Se for definido acidentalmente como Não, o espaço perde sua associatividade com os objetos de limite. O espaço não é mais atualizado, mas não exibe nenhum ícone de dica de solução.

2. Nas Opções AEC, a atualização automática de espaços associativos foi desativada

Você pode optar por não atualizar automaticamente os espaços associativos sempre que ocorrer uma alteração na geometria. Isso pode ser útil para melhorar o desempenho. Se o

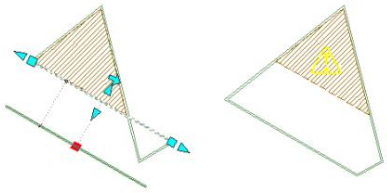
Machine Translated by Google

A opção Atualizar espaços associativos automaticamente na guia Configurações do objeto AEC da caixa de diálogo Opções foi desmarcada, então um espaço não reagirá automaticamente às alterações nos objetos de limite. Você pode selecionar novamente a opção de atualização automática ou, se não quiser ter atualizações automáticas, pode selecionar o espaço e clicar na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Atualizar menu suspenso ÿ Espaço selecionado .

NOTA Ao ativar a atualização automática de espaços, serão atualizados apenas os espaços que não tiveram objetos de contorno adicionados enquanto a atualização estava desativada. Por exemplo, se você adicionar uma parede divisória a um espaço enquanto a atualização automática estiver desativada e depois ativar a atualização automática, o espaço não será dividido pela parede. Você deve então atualizar manualmente o espaço. Para obter mais informações, consulte Atualizando espaços associativos manualmente na página 2930.

3. A edição com alça dos objetos de limite introduziu um novo objeto de limite para o espaço

Se uma operação de edição de alça nos objetos de limite resultou em objetos de limite adicionais, o espaço não será atualizado automaticamente para refletir essa alteração, mas exibirá um ícone de dica de solução. Nesse caso, selecione o espaço e clique em Guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Atualizar ÿ Espaço selecionado .



4. A alteração nos objetos de limite invalidou o limite fechado

Verifique se a alteração na geometria não abriu acidentalmente uma lacuna nos objetos de limite. Isso pode acontecer se você mover uma parede para que ela não intersete mais as paredes vizinhas. Isso também pode acontecer se uma parede for movida de forma que interseccione com outra parede que não esteja definida como um objeto de limite e esteja no mesmo grupo de limpeza.

5. A área de desenho visível mudou entre a criação e a atualização do espaço

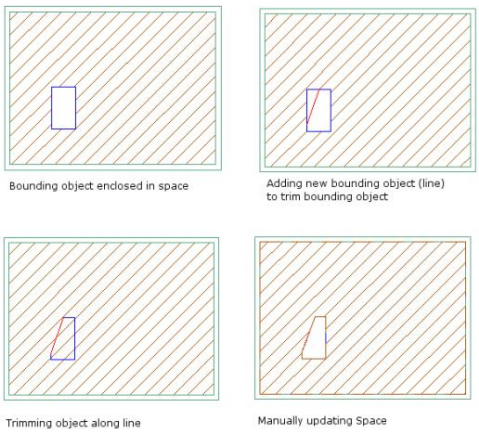
O comando Update Space Geometry usa o valor de zoom da viewport atual. Isso pode levar a resultados inesperados, se você tiver ampliado o desenho

Machine Translated by Google

área entre gerar e atualizar o espaço. Diminua o zoom para que o espaço e seus objetos de limite fiquem totalmente visíveis e tente atualizar novamente.

Depois de aparar uma parte de um objeto de limite fechado em um espaço (por exemplo, se você aparar uma parte de um eixo), o objeto fechado não é mais reconhecido como um objeto de limite e o espaço circundante flui para ele. Qual é o motivo e como posso corrigir isso?

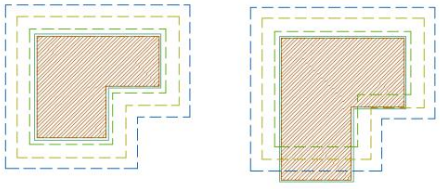
Ao aparar um objeto de limite substituindo um novo objeto de limite na posição de corte, o novo objeto não será reconhecido automaticamente como objeto de limite para o espaço, porque não delimitava o espaço anteriormente.
Nesse caso, você precisa atualizar o espaço manualmente para reconhecer o novo objeto delimitador. Veja o seguinte exemplo:



Atualizei um espaço associativo. O limite base é atualizado corretamente, mas os limites líquidos, utilizáveis e brutos permanecem como estavam antes da atualização. O que causa esse comportamento?

Se os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço associativo não forem atualizados quando o limite base for atualizado após uma alteração nos objetos de limite, o espaço usará deslocamentos de limite manuais.

Limites líquidos, utilizáveis e brutos não atualizados



Machine Translated by Google

Os limites líquidos, utilizáveis e brutos manuais não reagem automaticamente às alterações no limite de base. Para fazer com que os limites líquidos, utilizáveis e brutos sejam atualizados automaticamente quando o limite de base for atualizado, você precisa definir o deslocamento do limite do espaço como Por estilo ou Por padrão na paleta Propriedades.

Estou usando um padrão de cálculo de área para gerar espaços associativos. Às vezes, ao gerar ou atualizar meus espaços, vejo ícones de dica de solução para os quais não consigo encontrar uma razão válida nos objetos de limite. Qual é a razão para isso e como posso contornar isso?

Um ícone de dica de solução pode aparecer quando o padrão de cálculo de área é, por algum motivo, incapaz de gerar ou atualizar os limites de espaço corretamente. Instale o padrão ou arquivo de suporte conforme recomendado na dica de solução, ou corrija os deslocamentos de limite, desativando o padrão de cálculo de área e trabalhando com deslocamentos manuais, conforme descrito em Definindo o tipo de deslocamento de limite de um espaço na página 2972. Em seguida, segure edite os limites incorretos para que fiquem corretos novamente. Observe que você deve fazer isso apenas para os espaços que exibem o ícone de dica de solução, não para todos os espaços associativos com base no padrão de cálculo de área. Não é recomendado voltar para o tipo de limite de deslocamento Por padrão depois de fazer a alteração, porque assim que o espaço for atualizado novamente, os limites corrigidos serão substituídos pelos incorretos baseados em padrão.

Tenho problemas com deslocamentos incorretos dos limites líquidos, utilizáveis e brutos de espaços associativos quando uso um padrão de cálculo de área para gerá-los. Qual pode ser a razão?

Existem várias condições sob as quais o cálculo correto de deslocamentos de limite para espaços associativos não funciona ao usar um padrão de cálculo de área:

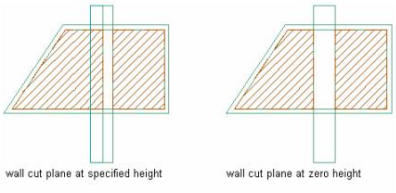
ÿ O espaço e seus objetos de limite foram espelhados. Quando espaços associativos são espelhados, eles precisam ser atualizados manualmente para recalcular os limites líquidos, utilizáveis e brutos corretamente. Para obter instruções, consulte Atualizando espaços associativos manualmente na página 2930.

ÿ Alguns objetos de limite são paredes em arco. Em alguns casos, os limites líquidos, utilizáveis e brutos de espaços associativos não são calculados corretamente quando os objetos de limite incluem paredes em arco. Se isso acontecer, desative o cálculo de deslocamento baseado em regra e defina os deslocamentos manuais, conforme descrito em Definindo o tipo de deslocamento de limite de um espaço na página 2972. Em seguida, edite os limites incorretos para que fiquem corretos novamente. Não é recomendado voltar para o tipo de limite de deslocamento Por padrão depois de fazer a alteração, porque assim que o espaço for atualizado novamente, os limites corrigidos serão substituídos pelos incorretos baseados em padrão.

Machine Translated by Google

Algumas das minhas paredes têm varreduras e modificadores anexados a elas. Quando tento gerar espaços a partir deles, o limite de espaço ignora as varreduras e modificadores e gera o espaço a partir dos perfis de parede. Como posso fazer com que a geração de espaço observe varreduras e modificadores?

Para fazer com que a geração de espaço inclua varreduras de parede e modificadores de parede no limite de um espaço associativo, a altura do plano de corte da parede com a varredura ou modificador deve ser definida como 0. Para obter mais informações, consulte Especificando a exibição do plano de corte de uma parede Estilo na página 1305.



Quando ativo a atualização automática de espaços associativos, conforme descrito em Ativando e desativando atualizações automáticas na página 2928, alguns dos meus espaços existentes exibem repentinamente ícones de dica de solução. Como posso consertar isso?

Quando um ícone de dica de solução aparece depois de ativar a atualização automática de espaços associativos, o espaço e seus objetos de limite estão fora de sincronia. Selecione o espaço com o ícone de dica de solução exibido e clique em Guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Atualizar ÿ Espaço selecionado .

Quando desmarco a atualização automática de espaços associativos e divido um espaço associativo com um novo objeto de limite, conforme descrito em Dividindo um espaço associativo na página 2933, o espaço não será dividido imediatamente. Isso está de acordo com minhas expectativas. No entanto, se eu ativar a atualização automática de espaços associativos, meu espaço também não será dividido. Isso está correto?

Objetos de limite adicionados enquanto a atualização automática de espaço está desativada não serão usados para atualizar espaços posteriormente quando a configuração for ativada novamente. Somente os objetos adicionados ou modificados enquanto a atualização automática estiver ativada serão usados para atualizar os espaços. Se você encontrar a situação acima, exclua a parede e insira-a novamente com a atualização automática ativada.

Quando insiro uma referência externa dimensionada com objetos de limite em um desenho, quaisquer espaços associativos gerados a partir dos objetos na referência externa não serão calculados corretamente ao usar um padrão de cálculo de área. O que posso fazer para consertar isso?

Atualmente, quando uma referência externa é dimensionada durante a inserção, o cálculo do deslocamento do limite nunca será correto se os deslocamentos do limite forem calculados por um padrão de cálculo de área. Você pode reinserir a referência externa

Machine Translated by Google

sem escala, ou você pode alterar os deslocamentos de limite de Por padrão para Por estilo ou Manual e tentar emular as regras do padrão de cálculo de área no estilo de deslocamento manual dos limites.

Criando espaços não associativos

Espaços não associativos são espaços autônomos com geometria definida pelo usuário. Você pode desenhar um espaço ou converter linhas de trabalho, contornos de objetos, elementos de massa ou lajes em espaços, que você pode modificar de acordo com suas necessidades.

Desenhar um espaço 2D não associativo ou 3D com extrusão

Quando você desenha um espaço 2D não associativo ou 3D com extrusão, pode baseá-lo nas dimensões de destino tiradas do estilo de espaço ou pode desenhar espaços retangulares ou poligonais com dimensões definidas por você.

Inserindo um espaço com cotas de destino definidas por estilo

Use este procedimento para inserir um espaço não associativo com base nas cotas de destino definidas no estilo de espaço. Para obter informações sobre como definir dimensões de destino no estilo de espaço, consulte Especificando dimensões de destino para o espaço na página 3059.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Espaço que deseja usar e selecione-o.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Espaço .

2 Na paleta Propriedades, para Criar tipo, selecione Inserir.

OBSERVAÇÃO Para espaços com o tipo Create de Insert, Rectangle ou Polygon, a configuração Associative é sempre No.

3 Expanda Dimensões do componente.

4 Especifique o tipo de geometria do novo espaço:

Se você quiser…	**Então…**
criar um espaço 2D	selecione 2D na lista.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar um 3D extrudado espaço	selecione Extrusão na lista.

5 Expanda Dimensões reais.

6 Para especificar a geometria do espaço dentro dos limites das dimensões de destino na tela, selecione Sim para Especificar na tela.

Para especificar a geometria do espaço inserindo valores na paleta Propriedades, selecione Não para Especificar na tela.

7 Especifique qual dimensão do espaço deve ser restrita durante inserção:

Se você quiser…	Então…
corrija o valor da área do espaço durante a inserção	selecione Área para Restringir. Isso permite alterar o comprimento e a largura do espaço, mas apenas dentro do intervalo das dimensões de destino. Por exemplo, se você restringir a área a 9m2, ainda poderá optar por fazer comprimento e largura de 3m, ou fazer o comprimento de 4m e a largura de 2,25 metros, pois ambas as combinações resultam em uma área de 9 m2 .
corrija o comprimento do espaço durante a serição	selecione Comprimento para Restringir. Se você restringir o comprimento de um espaço, qualquer alteração na área do espaço alterará apenas a dimensão da largura do espaço e vice-versa.
corrija a largura do espaço durante o serviço	selecione Largura para Restringir. Se você restringir a largura de um espaço, qualquer alteração na área do espaço alterará apenas a dimensão do comprimento do espaço e vice-versa.
não fixe uma dimensão específica durante a inserção	selecione *NONE* para Restringir. Nesse caso nenhuma dimensão individual é restrita e você pode especificar qualquer geometria, desde que esteja dentro das dimensões de destino.

Machine Translated by Google

8 Se você optou por não especificar o espaço na tela, insira valores para as dimensões não restritas para Área Base, Comprimento e Largura.

9 Inserir espaços no desenho:

Se…	Então…
você selecionou para especificar o espaço na tela,	clique no desenho para definir o ponto de inserção do espaço. Em seguida, arraste e clique para definir a dimensão do espaço e especifique uma rotação.
você inseriu valores para a geometria do espaço na paleta Propriedades	clique no desenho para definir o ponto de inserção do espaço e especifique uma rotação.

10 Continue adicionando espaços e pressione *ENTER*.

IMPORTANTE Para obter descrições de outras configurações de espaços na paleta Propriedades, consulte Propriedades de espaço na página 2897.

Desenhar um Espaço Retangular

Use este procedimento para desenhar um espaço 2D retangular não associativo ou um espaço 3D com extrusão.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Espaço que deseja usar e selecione-o.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Espaço .

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Para Criar tipo, selecione Retângulo.

OBSERVAÇÃO Para espaços com o tipo Create de Insert, Rectangle ou Polygon, a configuração Associative é sempre No.

4 Expanda Dimensões do componente.

Machine Translated by Google

5 Especifique o tipo de geometria do novo espaço: **Se desejar…**

	Então…
criar um espaço 2D	selecione 2D na lista.
criar um 3D extrudado espaço	selecione Extrusão na lista.

6 Na área de desenho, especifique o ponto inicial do espaço e arraste e clique para definir o canto oposto.

7 Continue adicionando espaços e pressione *ENTER*.

IMPORTANTE Para obter descrições de outras configurações de espaços na paleta Propriedades, consulte Propriedades de espaço na página 2897.

Desenhar um Espaço Poligonal

Use este procedimento para desenhar um espaço 2D poligonal não associativo ou um espaço 3D com extrusão. Um espaço poligonal é composto de segmentos de linha e arco e pode ser usado para representar ambientes não retangulares.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Espaço que deseja usar e selecione-o.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Espaço .

2 Na paleta Propriedades, para Criar tipo, selecione Polígono.

OBSERVAÇÃO Para espaços com o tipo Create de Insert, Rectangle ou Polygon, a configuração Associative é sempre No.

3 Para Tipo de segmento, selecione se o primeiro segmento de espaço deve ser uma linha ou um arco.

4 Expanda Dimensões do componente.

5 Especifique o tipo de geometria do novo espaço:

Se você quiser…	**Então…**
criar um espaço 2D	selecione 2D na lista.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar um 3D extrudado espaço	selecione Extrusão na lista.

6 Se você selecionou Linha para tipo de segmento, especifique o ponto inicial e final do primeiro segmento linear na tela.

7 Se você selecionou Arco para tipo de segmento, especifique o ponto inicial, um ponto no arco e o ponto final do segmento na tela.

8 Prossiga com a adição de segmentos para o espaço.

Por padrão, para cada novo segmento é usado o tipo de segmento do segmento anterior. Se necessário, você pode alterar o tipo de segmento na paleta Propriedades.

9 Feche o espaço e pressione ENTER.

IMPORTANTE Para obter descrições de outras configurações de espaços na paleta Propriedades, consulte Propriedades de espaço na página 2897.

Convertendo objetos, perfis e polilinhas em não associativos Espaços

Vários objetos podem ser convertidos em espaços não associativos. Se estiver convertendo um elemento de massa não extrudado, você pode converter sua geometria em um espaço de forma livre 3D. Se estiver convertendo outros objetos AEC ou polilinhas, o perfil 2D do objeto ou polilinha é convertido em um espaço 2D ou um espaço 3D com extrusão.

Convertendo Elementos de Massa em Espaços

Use este procedimento para converter um elemento de massa em um espaço.

Convertendo um elemento de massa em um espaço de forma livre 3D

Quando você converte um elemento de massa do tipo não extrusão em um espaço, ele é criado como um espaço de forma livre 3D, a menos que a ferramenta de espaço que você usa tenha seu tipo de geometria definido expressamente como Extrusão. Os elementos de massa do tipo não extrusão incluem:

ÿ Arco

Machine Translated by Google

ÿ Abóbada de Barril

ÿ Triângulo Isósceles

ÿ Triângulo Retângulo

ÿ Pirâmide

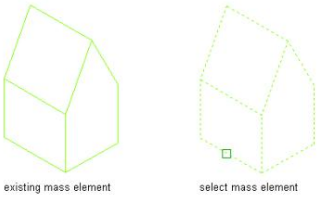
ÿ Cone

ÿ Cúpula

ÿ Esfera

ÿ Empena

ÿ Forma livre



Convertendo um elemento de massa em um espaço 3D com extrusão

Quando você converte um elemento de massa do tipo extrusão em um espaço, ele é criado como um espaço 3D com extrusão. Os elementos de massa do tipo não extrusão incluem:

Os elementos de massa que podem ser convertidos em um espaço 3D extrudado incluem:

ÿ Caixa

ÿ Cilindro

ÿ Extrusão

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Para garantir que o espaço convertido use a geometria do elemento de massa, verifique se a ferramenta de espaço usada tem seu tipo de geometria definido como Indefinido (--). Se for definido como Extrusão, um elemento de massa é convertido com base em sua forma de perfil e extrudado a partir dela. Uma forma de elemento de massa não extrudada, como por exemplo uma pirâmide, será convertida em uma forma de caixa extrudada com o perfil da pirâmide.

1 Selecione o elemento de massa que deseja converter em um espaço.

2 Clique na guia Elemento de massa ÿ painel Converter em ÿ Espaço .

3 Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para mantenha o elemento de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

4 Edite as propriedades do espaço na paleta Propriedades conforme necessário.

Convertendo Grupos de Massa em Espaços

Use este procedimento para converter um grupo de massa em um espaço.

IMPORTANTE Se o grupo de massa contiver vários elementos de massa que não se cruzam, será criado um espaço com vários perfis. Na maioria dos casos, este não é o resultado desejado, portanto, é recomendável desconectar cada elemento de massa do grupo de massa primeiro e convertê-lo individualmente.

1 Selecione o grupo de massa que deseja converter em um espaço.

2 Clique na guia Grupo de massa ÿ painel Converter em ÿ Espaço **3** .

Quando solicitado a apagar a geometria original, pressione *ENTER* para manter o grupo de massa ou digite **y** (Sim) para apagá-lo.

4 Edite as propriedades do espaço na paleta Propriedades conforme necessário.

Convertendo polilinhas, perfis e contornos de objetos em espaços

Use este procedimento para converter polilinhas ou perfis 2D de objetos em espaços.
Isso pode ser útil para definir espaços de construção que geralmente consistem em contornos de paredes, colunas, escadas e outros objetos de construção.

O novo espaço gerado a partir do perfil do objeto será criado com as propriedades definidas na ferramenta espaço. Se uma configuração específica foi definida como Indefinido (--) nas propriedades da ferramenta de espaço ou não pode ser definida nas propriedades da ferramenta, a última configuração usada na paleta Propriedades será usada.

Machine Translated by Google

Você pode usar os seguintes contornos de objetos como limites de espaço:

ÿ Paredes/paredes de cortina

ÿ Colunas/Contraventamentos/Vigas/Lajes

ÿ Conjuntos de portas/janelas/janelas

ÿ Telhados/Lajes de telhado/Lajes

ÿ Escadas/Corrimões

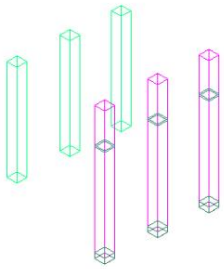
ÿ Elementos de massa/grupos de massa

ÿ polígonos AEC

ÿ Perfis

ÿ Polilinhas fechadas

Objetos de coluna (à esquerda), convertidos em espaços (à direita)



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Espaço que deseja usar e selecione-o.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de espaço e clique em Aplicar propriedades da ferramenta a objetos ÿ Linework e Aec.

3 Selecione os objetos e as polilinhas fechadas a serem convertidas e pressione *ENTER*.

4 Na planilha Convert to Space, em Cut Plane Height, a altura na qual o objeto deve ser cortado para gerar o perfil do novo espaço.

5 Se quiser apagar o objeto subjacente, selecione Apagar geometria do layout. Para manter o objeto no desenho, verifique se a opção está desmarcada.

Machine Translated by Google

6 Se quiser definir a altura do plano de corte na tela, selecione Especificar na tela.

7 Clique em OK.

8 Se necessário, selecione a altura do plano de corte no desenho.

Criando uma ferramenta de espaço

Use este procedimento para criar uma ferramenta de espaço e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas se frequentemente coloca vários espaços de estilos específicos que possuem as mesmas propriedades.

Por exemplo, você pode criar uma planta de escritório com espaços para cubículos. Embora todos os cubículos usem o mesmo estilo de espaço em sua planta baixa, as paredes dos cubículos nas áreas administrativas são mais baixas do que nas áreas de escritórios. Para trabalhar com eficiência, você pode criar uma ferramenta de espaço para cada altura de espaço. Você pode então selecionar a ferramenta apropriada para colocar os cubículos com a altura correta em cada área da planta baixa.

DICA As ferramentas de espaço podem ser criadas para espaços associativos e não associativos. Quando uma ferramenta para espaços associativos é iniciada, o processamento inicial de limites válidos no desenho pode ser um processo demorado, dependendo do tamanho do modelo.
Portanto, é recomendável nomear claramente suas ferramentas de espaço em relação à sua associatividade.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um espaço no desenho	selecione o espaço e arraste-o para a paleta de ferramentas.
crie uma ferramenta a partir de um estilo de espaço no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

Definindo as propriedades gerais da ferramenta

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Para adicionar palavras-chave à ferramenta, clique em Mais informações.

7 Expanda Básico e expanda Geral.

8 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição exibida para todos os espaços criados a partir desta ferramenta e clique em OK.

9 Se você não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho, especifique uma chave de camada e qualquer sobreposição de chave de camada.

10 Selecione um estilo de espaço.

11 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para este espaço ferramenta.

12 Insira um nome para os espaços inseridos com a ferramenta.

13 Selecione uma marca de espaço.

14 Selecione o arquivo de desenho que contém o identificador usado para esta ferramenta de espaço.

Machine Translated by Google

NOTA A propriedade Associative está interligada com o tipo Create. Se o tipo Criar for Gerar, a configuração Associativa poderá ser editada. Você pode usar a configuração padrão de Indefinido (--). Se o tipo Criar for Inserir, Retângulo ou Polígono, a configuração Associativa assume como padrão Indefinido (--) e torna-se somente leitura.

15 Para Limites de deslocamento, selecione como os 4 limites de espaço (limite básico, líquido, utilizável e bruto) são calculados. Para obter informações sobre limites de espaço, consulte Trabalhando com limites de espaço na página 2968. ÿ Manual: os limites líquidos, utilizáveis e

brutos podem ser editados manualmente com alças.

ÿ Por estilo: os limites líquidos, utilizáveis e brutos são deslocados do limite de base por um valor definido no estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço na página 3060.

ÿ Por padrão <Nome do padrão> (somente espaços associativos): os limites líquidos, utilizáveis e brutos são definidos pelo padrão de cálculo de área listado. Para obter mais informações, consulte Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974.

16 Selecione o tipo Criar do espaço. Você pode escolher um desses opções: ÿ

Inserir: insere um espaço de acordo com as dimensões de destino no estilo de espaço.

ÿ Retângulo: insere um espaço retangular com comprimento definido pelo usuário e largura.

ÿ Polígono: insere um espaço poligonal com segmentos definidos pelo usuário.

ÿ Gerar: insere um espaço associativo para objetos de limite.

17 Se você selecionou Polígono para Criar tipo, defina a forma do primeiro segmento de espaço para tipo de segmento.

Você pode selecionar uma linha ou um segmento de arco.

Definindo configurações para espaços associativos

18 Se precisar gerar espaços dentro de limites que já contenham um espaço, selecione Sim para Permitir espaços sobrepostos.

Machine Translated by Google

Por padrão, você não pode gerar um novo espaço em um limite que já contém um espaço existente. No entanto, pode surgir uma situação em que você deseja estabelecer uma interferência entre 2 espaços e, portanto, precisa gerar um espaço dentro de um limite que já contém um espaço.

Definindo o tipo de geometria do espaço

19 Expanda as dimensões do componente.

20 Especifique o tipo de geometria da ferramenta de espaço: **Se**

desejar…	**Então…**
criar uma ferramenta de espaço 2D	selecione 2D na lista.
criar um 3D extrudado ferramenta espacial	selecione Extrusão na lista.
crie um 3D associativo, ferramenta de espaço de forma livre (somente espaços associativos)	selecione Forma livre na lista.
crie vários tipos de espaço com a ferramenta	selecione Indefinido (--) na lista.

Definindo a altura do espaço na ferramenta de espaço

21 Se estiver criando uma ferramenta de espaço para um espaço 3D, você pode inserir parâmetros para a altura do espaço.

OBSERVAÇÃO Se você deseja criar espaços de diferentes alturas com esta ferramenta, pode deixar todas as configurações como Indefinido (--).

Se você quiser…	**Então…**
especifique a altura total do espaço, incluindo altura do chão ao teto, espessura do teto e do chão e espaço acima do teto e abaixo do piso	insira um valor para Altura geral do espaço.
especificar a altura do teto do espaço	insira um valor de altura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar uma espessura de piso	insira um valor para Espessura do piso.
especificar uma espessura de teto	insira um valor para Espessura do teto.
especifique a distância entre o topo do teto do espaço e o topo do espaço	insira o valor apropriado para Altura acima do teto.
especifique a distância entre a parte inferior do piso do espaço e a parte inferior do espaço	insira o valor apropriado para Altura abaixo do piso.
especifique a altura combinada da altura do teto, espessura do teto e altura acima do teto	insira um valor para Superfície padrão altura.

22 Selecione uma das seguintes opções para Justificação para especificar a posição vertical do ponto de inserção do espaço em relação ao espaço: ÿ Parte superior do piso

ÿ Parte inferior do piso

ÿ Parte inferior do espaço abaixo do piso (disponível apenas se a altura do espaço abaixo do piso for maior que 0).

Definindo dimensões de destino na ferramenta de espaço

23 Expanda Dimensões reais.

OBSERVAÇÃO As configurações das dimensões de destino de um espaço são visíveis somente se você tiver selecionado Inserir como o tipo Criar. Os espaços retangulares e poligonais não observam as dimensões de destino. A faixa de valores permitida aqui depende das dimensões de destino definidas no estilo de espaço.

24 Para especificar a geometria do espaço dentro dos limites das dimensões de destino na tela, selecione Sim para Especificar na tela.

Para especificar a geometria do espaço inserindo valores na paleta Propriedades, selecione Não para Especificar na tela.

Machine Translated by Google

25 Especifique qual dimensão do espaço deve ser restringida durante a inserção: **Se você deseja…**

	Então…
corrija o valor da área durante a inserção ção	selecione Área para Restringir. Isso permite alterar o comprimento e a largura do espaço, mas apenas dentro do intervalo das dimensões de destino. Por exemplo, se você restringir a área a 9m2, ainda poderá optar por fazer comprimento e largura de 3m, ou fazer o comprimento de 4m e a largura de 2,25 metros, pois ambas as combinações resultam em uma área de 9 m2 .
corrigir o comprimento durante a inserção	selecione Comprimento para Restringir. Se você restringir o comprimento de um espaço, qualquer alteração na área do espaço alterará apenas a dimensão da largura do espaço e vice-versa.
corrigir a largura durante a inserção	selecione Largura para Restringir. Se você restringir a largura de um espaço, qualquer alteração na área do espaço alterará apenas a dimensão do comprimento do espaço e vice-versa.
não fixe uma dimensão específica durante a inserção	selecione *NONE* para Restringir. Nesse caso nenhuma dimensão individual é restrita e você pode especificar qualquer geometria, desde que esteja dentro da dimensão de destino sões.

26 Se você selecionou Não para Especificar na tela, insira valores para dimensões não restritas para Base Area, Length e Width.

27 Se você optou por gerar um espaço de forma livre 3D, defina os 2 planos de corte de cálculo em Dimensões avançadas.

28 Clique em OK.

Editando Propriedades Gerais do Espaço

Essas propriedades gerais de um espaço podem ser editadas para todos os tipos de espaço:

Machine Translated by Google

Renomeando um Espaço

Use este procedimento para renomear um espaço.

1 Clique duas vezes no espaço que deseja renomear.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Para Nome, siga um destes procedimentos:

ÿ Se uma definição de lista tiver sido anexada ao estilo de espaço, selecione um nome da lista.

ÿ Se nenhuma definição de lista tiver sido anexada ao estilo de espaço, digite um nome no campo Nome.

Para obter mais informações, consulte Definições de lista na página 3073.

Mudando o estilo de um espaço

Use este procedimento para atribuir um estilo de espaço diferente a um espaço. O estilo de espaço define a definição de lista usada, deslocamentos de limite e as propriedades de exibição do espaço. Para obter mais informações, consulte Estilos de espaço na página 3057.

1 Clique duas vezes no espaço que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, selecione um novo estilo para Estilo.

Quando você altera o estilo de espaço e o novo estilo de espaço tem uma definição de lista diferente na qual o nome do espaço existente não está contido, é possível que o nome do espaço existente seja excluído e o nome do espaço seja padronizado para o primeiro nome na nova lista definição.

Para obter mais informações, consulte Definições de lista na página 3073.

Alterar a localização de um espaço

Use este procedimento para realocar um espaço alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. O espaço também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao sistema de coordenadas do usuário atual (UCS). Por exemplo, se o topo e a base do espaço são paralelos ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação do espaço alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar o espaço em seu plano alterando o ângulo de rotação.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. A localização de um espaço associativo é determinada por seus objetos de fronteira.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como mover limites de espaço individuais, consulte Alterar a localização de um limite de espaço na página 2989.

Para obter mais informações sobre o WCS e o UCS, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1. Clique duas vezes no espaço que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.
3. Clique em Informações adicionais.
4. Na planilha Localização, especifique a localização do espaço:

Se você quiser…	Então…
realocar o espaço	insira novos valores de coordenadas para In Ponto de serção.
localizar o espaço no plano *XY*	torne a normal do espaço paralela ao eixo *Z :* para Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize o espaço no plano *YZ*	torne a normal do espaço paralela ao eixo *X :* para Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize o espaço no plano *XZ*	torne a normal do espaço paralela ao eixo *Y :* para Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação do espaço	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5. Clique em OK.

Especificando o tipo de decomposição para um espaço

Use este procedimento para especificar o tipo de subentidades nas quais um espaço é decomposto e o tipo de entidades do AutoCAD nas quais o espaço decomposto é convertido quando explodido.

1. Clique duas vezes no espaço decomposto.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.
3. Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

Machine Translated by Google

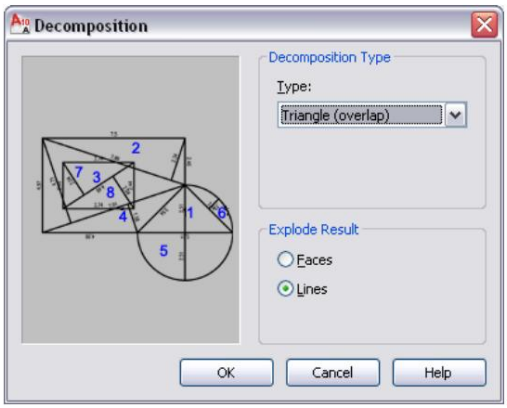
4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as decomposições de espaço no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as decomposições de espaço desse estilo, selecione Estilo de espaço:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de espaço na página 3057.

5 Para Representação de exibição, verifique se Decomposto está selecionado.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

7 Clique Decomposição.



8 Em Tipo de decomposição, selecione uma opção para Tipo: **Se você**

deseja…	**Então…**
exibir uma decomposição trapezoidal	selecione Trapezoid.
exibir uma decomposição triangular sem triângulos sobrepostos	selecione Triângulo.
exibir uma decomposição triangular com triângulos sobrepostos	selecione Triângulo (sobreposição).

9 Em Explode Result, selecione uma opção: **If you**

want to…	**Então…**
alterar o espaço decomposto em linhas únicas depois de explodir	selecione as linhas selecionadas.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
altere o espaço decomposto em Faces selecionadas. polilinhas fechadas para cada parte decomposta	

10 Clique em OK.

Você também pode acessar essas opções através do menu de contexto do espaço decomposto, conforme a seguir:

1 Selecione a decomposição, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Decomposição e em seguida, especifique as opções que deseja.

5 Clique em OK duas vezes.

Especificando as propriedades de texto de decomposição para um espaço

Use este procedimento para especificar as propriedades de texto para as tags e dimensões de borda exibidas para subentidades em uma decomposição de espaço.

1 Clique duas vezes no espaço decomposto.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

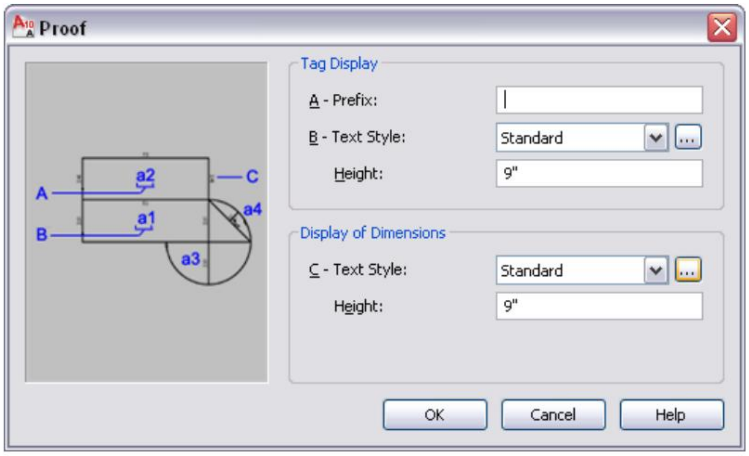
OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as decomposições de espaço no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as decomposições de espaço desse estilo, selecione Estilo de espaço:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de espaço na página 3057.

5 Para Representação de exibição, verifique se Decomposto está selecionado.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

Machine Translated by Google

7 Clique Prova.



8 Em Tag Display, defina as configurações de prefixo:

Se você quiser…	**Então…**
exibir um prefixo para os números de inserir um prefixo. as subdivisões do espaço	
mudar o estilo dos números das subdivisões do espaço	selecione um estilo de texto na lista ou clique no botão Procurar e criar um novo estilo de texto. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.
alterar a altura dos números insira um valor para Altura. nas subdivisões do espaço	

9 Em Exibição de dimensões, defina as configurações de dimensão da aresta:

Se você quiser…	**Então…**
alterar o estilo das dimensões da aresta	selecione um estilo de texto na lista ou clique no botão Procurar e criar um novo estilo de texto. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar a altura da borda di- mensões	insira um valor para Altura.

10 Clique em OK.

Você também pode acessar essas opções através do menu de contexto do espaço decomposto, conforme a seguir:

1 Selecione a decomposição, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver

selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Prova e, em seguida, especifique essas opções conforme desejado.

5 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição do plano de corte de um espaço

Use este procedimento para especificar as propriedades de um ou mais planos de corte para um espaço individual. As propriedades de exibição do plano de corte aplicam-se apenas a representações de exibição, como Planta, que são usadas na vista superior (vista de planta) de um desenho.

1 Clique duas vezes no espaço que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todos os espaços no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar as alterações a todos os espaços desse estilo, selecione Estilo do espaço:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de espaço na página 3057.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Cut Plane.

Machine Translated by Google

6 Para Substituir plano de corte, especifique se deseja substituir o plano de corte global definido para a configuração de exibição atual.

7 Se você selecionou Sim para Substituir plano de corte, insira um valor para Altura para definir o plano de corte para este objeto. (Como alternativa, você pode clicar

o valor, clique em , e especifique 2 pontos na área de desenho para definir a nova altura.)

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações de plano de corte por meio do menu de contexto do espaço, como segue:

1 Selecione o espaço que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver

selecionado, clique no canto superior direito da guia.

em **4** Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Plano de corte e altere as configurações conforme necessário.

5 Clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um espaço

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um espaço. Você também pode editar hiperlinks e notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um espaço.

1 Clique duas vezes no espaço ao qual deseja anexar as informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

4 Clique em OK.

5 Para adicionar uma nota, clique na configuração de Notas e digite a nota.

6 Clique em OK.

7 Para adicionar um arquivo de referência, clique na configuração Documentos de referência e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência: **Se você**

deseja...	**Então...**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar a descrição de uma referência arquivo	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK duas vezes.

Trabalhando com Limites Espaciais

Os espaços têm 4 limites diferentes. Você pode usá-los para exibir, editar e agendar diferentes aspectos do espaço. Você pode escolher que esses limites não sejam deslocados um do outro e fiquem um sobre o outro. Se você não precisar de limites diferentes, poderá até mesmo desativar os componentes de exibição para os limites adicionais. Aqui estão alguns casos de uso típicos para usar limites individuais:

ÿ Limite de base: normalmente representa a área interna de uma sala coberta por um espaço. Esta é a área gerada por objetos de limite em um espaço associativo. Na maioria dos casos, o limite de base é idêntico ao limite líquido, exceto em alguns padrões de cálculo de área, como o padrão SIS sueco.

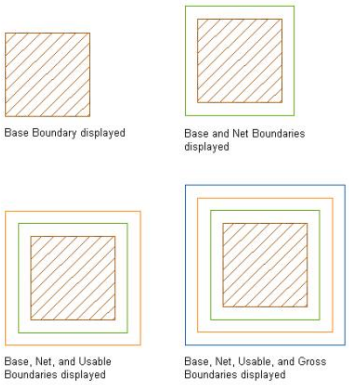
ÿ Limite líquido: esse limite pode ser usado para planejamento e projeto detalhado. Por exemplo, se você precisa determinar a contratação de pessoal de limpeza para um escritório, você usaria a área líquida como base de cálculo. O limite líquido também pode ser usado para aplicações especiais quando a área calculada de um espaço é menor que o limite base.

ÿ Limite utilizável: este limite está em muitos padrões de cálculo de área usado para planejamento e projeto detalhado, cálculos de aluguel, impostos e outros cálculos de taxas, cálculos estatísticos, manutenção, preços e muito mais. Os limites utilizáveis normalmente se estendem do interior das paredes externas até o meio das paredes internas (ou uma distância especificada nas paredes internas).

ÿ Limite bruto: o limite bruto pode ser usado em conexão com cálculo de custo, estimativa de preço, cálculo de impostos e outras taxas, números-chave para o prédio ou um andar específico e muito mais. Normalmente, o bruto

Machine Translated by Google

O limite é medido do lado de fora das paredes externas até o meio das paredes internas.



Existem diferentes maneiras de determinar como os limites devem ser compensados entre si e calculados:

ÿ Manual

ÿ Por estilo

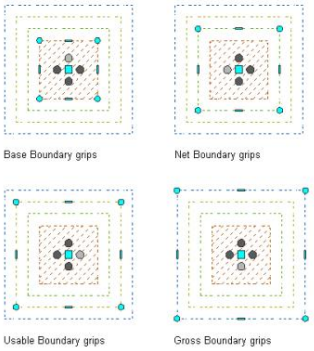
ÿ Por padrão de cálculo de área

Trabalhando com limites manuais

Você pode definir os limites de um espaço manualmente. Os limites manuais têm alças para editar a forma do limite de cada limite. Se você inserir um novo espaço com limites manuais, por padrão, os deslocamentos entre os limites serão 0.
Para editar limites manuais com alças, primeiro você deve ativar os limites (Ativando limites manuais de espaço na página 2980) e, em seguida, editá-los com alças (Limites de espaço de edição com alças na página 2981).

Machine Translated by Google

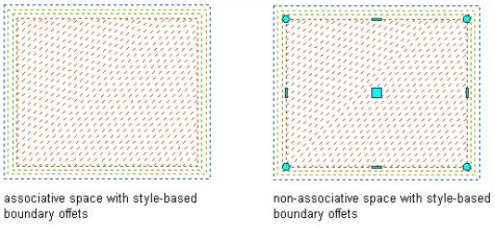
Limites manuais editáveis por aderência



Em um espaço não associativo com limites manuais, todos os 4 limites são editáveis por alça. Em um espaço associativo com limites manuais, os limites líquidos, utilizáveis e brutos são editáveis. O limite base de um espaço associativo é controlado pelos objetos de limite.

Trabalhando com limites baseados em estilo

Você pode definir os deslocamentos entre os limites de espaço no estilo de espaço (Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço na página 3060.) Em um espaço não associativo com deslocamentos de limite baseados em estilo, você pode editar com alça apenas o limite de base; os limites líquido, utilizável e bruto são controlados pelo estilo. Em um espaço associativo com deslocamentos baseados em estilo, não é possível editar com alça nenhum limite. O limite básico é controlado pelos objetos de limite do espaço, e os limites líquidos, utilizáveis e brutos são controlados pelo estilo.



Trabalhando com limites com base em um padrão de cálculo de área

Você pode definir os limites de um espaço por um padrão de cálculo de área especificado no desenho. O padrão de cálculo de área pode considerar o

Machine Translated by Google

tipo de espaço, classificação, localização e relação com outros espaços ao calcular os limites do espaço. Por exemplo, se uma sala for delimitada por uma parede externa, o padrão de cálculo de área pode colocar o limite bruto do espaço na parte externa da parede externa. Se uma sala for delimitada por uma parede interna, o padrão de cálculo de área pode colocar o limite líquido no meio da parede interna. Em muitos casos, os espaços precisam ser classificados para que seus deslocamentos sejam calculados corretamente. Por exemplo, se um espaço for classificado como Área de escritório usando o padrão de cálculo de área BOMA, seu limite utilizável será medido até a face interna da parede se o espaço adjacente for classificado como Área de Piso Comum. Se o espaço adjacente também for classificado como Área de escritório, o limite utilizável é medido até a linha central da parede.

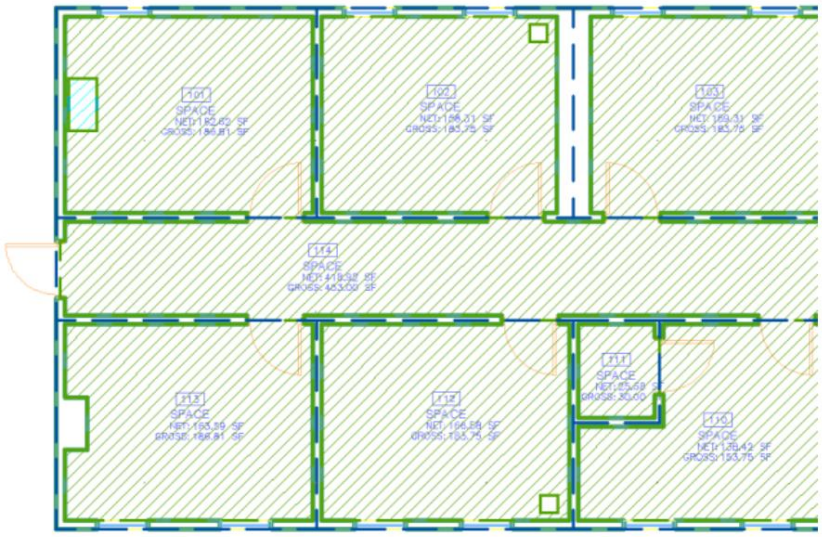
Para usar um padrão de cálculo de área, você precisa defini-lo para seu desenho, conforme descrito em Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974. Para alguns padrões, você também precisa classificar os espaços, conforme descrito em Classificando um espaço de acordo com um Padrão de cálculo de área na página 2976.

Os padrões enviados com o AutoCAD Architecture incluem um padrão básico geral, DIN-277, BOMA e SIS. Para obter mais informações, consulte Apêndice 2: Padrões de cálculo de área predefinidos na página 3164.

Apenas os espaços associativos podem ter seus limites calculados por um padrão de cálculo de área. Em um espaço com deslocamentos baseados em padrão, não é possível editar com alça nenhum limite. O limite de base é controlado pelo limite

Machine Translated by Google

objetos do espaço e os limites líquidos, utilizáveis e brutos são controlados pelo padrão de cálculo de área.



Definindo o tipo de deslocamento de limite de um espaço

Use este procedimento para definir como os limites de um espaço são deslocados. Você pode definir o tipo de deslocamento do limite ao criar um espaço ou pode selecionar um espaço existente e alterar o tipo de deslocamento existente.

Para espaços não associativos, você pode selecionar deslocamentos manuais e baseados em estilo. Para espaços associativos, você pode selecionar deslocamentos manuais, baseados em estilo e baseados em padrão de cálculo.

Definindo o tipo de deslocamento de limite de um novo espaço

1 Selecione uma ferramenta de espaço para criar um espaço.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Espaço .

---

2 Na paleta Propriedades, em Limites de deslocamento, selecione um destes tipos de deslocamento de limite:

ÿ Manual

Machine Translated by Google

ÿ Por estilo

ÿ Por padrão

3 Prossiga com a criação do espaço conforme descrito em Criando espaços não associativos na página 2947.

Alterando o tipo de deslocamento de limite de um espaço existente

1 Selecione o espaço onde deseja alterar o limite Cálculo.

2 Na paleta Propriedades, em Limites de deslocamento, selecione o tipo de deslocamento de limite desejado.

Dependendo do tipo que você escolher, os limites podem reagir de maneiras diferentes:

Associatividade	Alternar entre	Troque para	Efeito
Manual não associado	ativo	Por estilo	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos são recalculados alinhados de acordo com os deslocamentos de estilo e tornam-se não editável. O limite de base ário permanece inalterado e editável.
Não-associativo	Por estilo ativo	Manual	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos mantêm seus off-sets, mas tornam-se editáveis. O limite de base permanece inalterado e editável.
manual associativo		Por estilo	Os limites são recalculados relacionados de acordo com os deslocamentos de estilo e tornam-se não editáveis. O limite de base ário permanece inalterado e não editável.
manual associativo		Por padrão	Os limites são recalculados de acordo com as regras de cálculo de área padrão e tornam-se não editáveis. O limite de base

Machine Translated by Google

Associatividade	Alternar entre	Troque para	Efeito
			ário permanece inalterado e não editável.
Associativo por estilo		Manual	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos mantêm seus off-sets, mas tornam-se editáveis. O limite de base permanece inalterado e não editável.
Associativo por estilo		Por padrão	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos são recalculados de acordo com as regras de cálculo de área padrão. Todos os limites permanecem não editáveis.
Associativo	Por padrão	Manual	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos mantêm seus off-sets, mas tornam-se editáveis. O limite de base permanece inalterado e não editável.
Associativo	Por padrão	Por estilo	Os limites líquidos, utilizáveis e brutos são recalculados lada de acordo com os off sets definidos no estilo do espaço. Todos os limites permanecem não editáveis.

Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho

Use este procedimento para especificar um padrão de cálculo de área para um desenho. A norma define o cálculo dos limites individuais de acordo com as regras da norma escolhida.

Machine Translated by Google

O AutoCAD Architecture vem com vários padrões de cálculo de área predefinidos com base nas regras desses padrões específicos de cada país:

ÿ Padrão BOMA (EUA)

ÿ Norma DIN-277 (Alemanha)

ÿ Padrão SIS (Suécia)

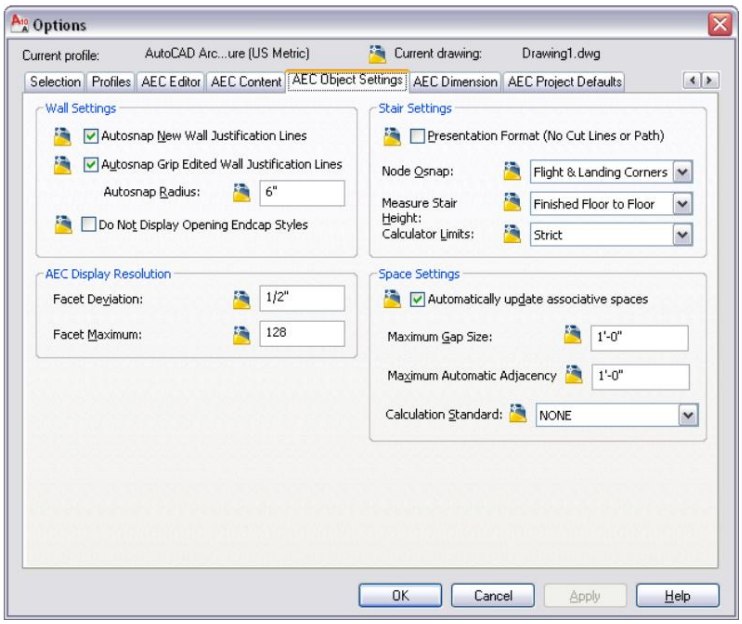
ÿ Padrão básico (padrão genérico)

NOTA Um padrão de cálculo de área pode ser usado apenas para espaços associativos. Os limites de espaços não associativos só podem ser calculados no estilo de espaço ou modificados manualmente.

---

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.



3 Para Padrão de cálculo, selecione o padrão de cálculo de área que deseja usar ao gerar espaços de sua planta baixa.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

DICA Como alternativa, você pode definir o padrão de cálculo de área na linha de comando digitando **AecSpaceCalculationStandard.**

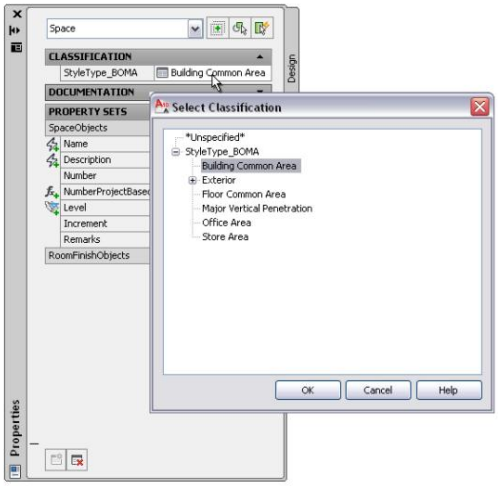
Classificando um espaço de acordo com um padrão de cálculo de área

Se você gerou um espaço que tem seus limites calculados por um padrão de cálculo de área, pode ser necessário classificar o espaço de acordo com o padrão selecionado, a fim de fornecer ao padrão as informações necessárias para o cálculo dos limites. Por exemplo, o padrão BOMA requer a classificação de espaços de acordo com seu tipo de espaço, pois o tipo de espaço é relevante para determinar deslocamentos de limite.

1. Selecione um espaço que tenha seu cálculo de limite definido por um padrão de cálculo de área.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.
3. Para Classificação, é exibida a definição de classificação pertencente ao padrão de cálculo de área definido para este desenho.

   Por exemplo, se você selecionou o padrão de cálculo de área BOMA para seu desenho, a definição de classificação BOMA é exibida.

4. Clique na configuração do tipo de classificação necessário e selecione um classificação na planilha Selecionar Classificação.



Machine Translated by Google

5 Clique em OK.

Alterando o Padrão de Cálculo de Área para Espaços Existentes

Se você criou vários espaços em seu desenho com um padrão de cálculo de área e depois alterou o padrão de cálculo de área para o desenho, os espaços serão recalculados de acordo com as regras do novo padrão. A definição de classificação para o novo padrão de cálculo de área é inserida no desenho, mas o espaço pode precisar ser reclassificado de acordo com o novo padrão. Por exemplo, se você calcular seus espaços de acordo com o padrão SIS e classificar um espaço como “Eixo” e recalcular os espaços de acordo com o padrão BOMA, a classificação BOMA inicial será definida como “Não especificado”. Você precisa selecionar uma classificação BOMA correspondente, como, por exemplo, “Grande Penetração Vertical”.

Para obter mais informações, consulte Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974 e Classificando um espaço de acordo com um padrão de cálculo de área na página 2976.

Quando um novo padrão de cálculo de área é selecionado para o desenho, a definição de classificação para o padrão usado anteriormente não é removida, mas permanece no desenho. Isso pode ser útil se você precisar alternar entre diferentes padrões e não quiser perder as classificações do padrão atualmente não ativo toda vez que alternar.

Se você souber que não usará mais um determinado padrão, poderá excluir sua definição de classificação do Gerenciador de estilos. Para excluir uma definição de classificação, ela não deve ser referenciada por nenhum objeto. Para remover as referências ao padrão de classificação, altere todos os espaços que usam uma classificação desta definição para *Não especificado*.

Trabalhando com desenhos com cálculo de área diferente Padrões

Quando você troca desenhos que contêm espaços com deslocamentos de limite calculados por um padrão de cálculo de área, o destinatário do desenho deve ter o mesmo padrão de cálculo de área disponível em sua versão do AutoCAD Architecture. Se você tentar abrir o desenho em uma versão do AutoCAD Architecture em que não é possível selecionar esse padrão na página Opções do AEC - o que significa que esse padrão não está instalado - todos os espaços serão desenhados com um ícone de dica de solução. Para corrigir isso, copie a DLL para o padrão necessário na pasta *\\Autodesk AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards* .

Machine Translated by Google

No AutoCAD Architecture estão incluídas DLLs para estes 4 padrões: Basic, BOMA, SIS e DIN-277. O padrão Básico está localizado diretamente na pasta do aplicativo e não deve ser movido ou excluído.

Se você estiver trabalhando com espaços em referências externas, cada espaço usará os deslocamentos de limite e o padrão de cálculo de área definido no desenho que o contém. Isso pode fazer com que diferentes deslocamentos de limite sejam usados em um projeto, portanto, você deve verificar se cada desenho usa os mesmos deslocamentos de limite e padrão de cálculo de área.

Padrões de Cálculo de Área Definida pelo Usuário

Cada padrão de cálculo de área é escrito em um módulo separado usando .NET.
Cada módulo .NET inclui o método de cálculo do espaço, bem como a geração da classificação do espaço. No AutoCAD Architecture estão incluídos 4 padrões: Básico, BOMA, SIS e DIN-277. Os módulos .NET para BOMA, SIS e SIN estão na pasta *\\AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards*\ . O módulo .NET padrão básico está localizado diretamente na pasta do aplicativo e não deve ser movido ou excluído. Os usuários podem criar e usar seus próprios padrões. Para obter mais informações, consulte Apêndice 3: Implementando um plug-in padrão de cálculo de área com a API .NET do AutoCAD Architecture na página 3180.

Editando limites de espaço

Os espaços têm 4 limites.

Dependendo de qual tipo de espaço você criou e qual tipo de deslocamento de limite você usa, diferentes limites podem ser editados com alças:

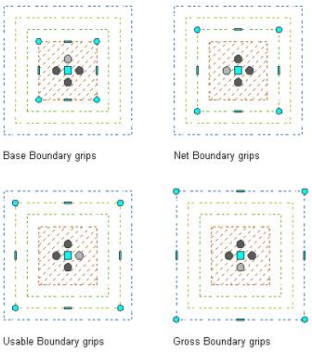
Tipo de espaço	Limites editáveis do tipo de deslocamento de limite	
Associativo	Manual	Líquido, Utilizável, Bruto
Associativo	Por estilo	Nenhum
2D não associativo ou manual 3D extrudado		Base, Líquido, Utilizável, Bruto
2D não associativo ou 3D com extrusão por estilo		Base

Machine Translated by Google

Tipo de espaço	Limites editáveis do tipo de deslocamento de limite	
3D não associativo Forma livre	Manual	Líquido, Utilizável, Bruto
3D não associativo Forma livre	Por estilo	Nenhum

IMPORTANTE Os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço só podem ser exibidos em vistas de planta. Nas vistas do modelo, apenas o limite base e o corpo base do espaço são exibidos.

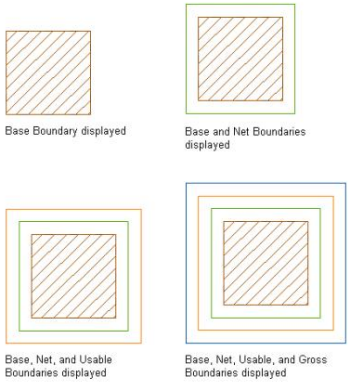
Limites editáveis de um espaço com deslocamentos manuais



Machine Translated by Google

Exibindo limites de espaço

Por padrão, apenas o limite base de um espaço é exibido. Se você deseja exibir ou editar os limites líquidos, utilizáveis e brutos, você precisa tornar seus componentes de exibição visíveis.



Para obter instruções sobre como exibir os limites de espaço adicionais no estilo de espaço, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

Ativando Limites de Espaço Manual

Depois de tornar visíveis os limites líquidos, utilizáveis e brutos, você precisa ativá-los para poder editá-los.

OBSERVAÇÃO A ativação de um limite é uma pré-condição para qualquer operação que você deseja executar no limite, como edição de alças ou operações booleanas.

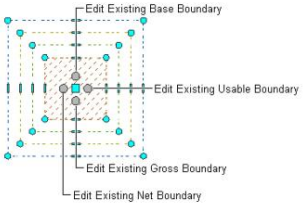
1 Se necessário, alterne para uma visualização Plana.

Os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço só podem ser ativados e exibidos em visualizações de planta.

2 Selecione um espaço para o qual deseja exibir um limite.

Machine Translated by Google

Alças de limite ativadas



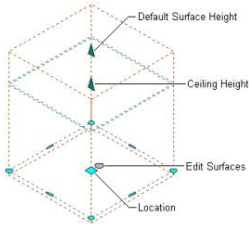
3 Verifique se Offset Boundaries na paleta Properties está definido como Manual.

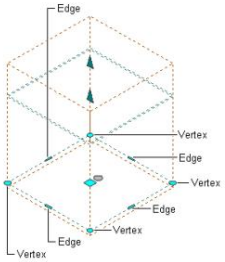
4 Use a alça do gatilho para o limite apropriado para ativar e desative o conjunto de garras.

Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse em um espaço, clicar em Editar limite no menu de contexto e, a seguir, selecionar um limite no submenu para ativar ou desativar.

Limites de espaço de edição de alça

Use este procedimento para editar um espaço usando alças.



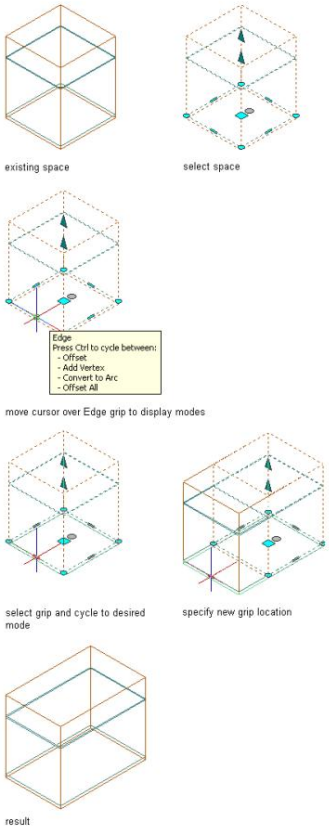


Machine Translated by Google

A alça Edge tem 4 modos de edição:

ÿ Deslocamento: este é o padrão. Use-o para deslocar a aresta selecionada em uma direção perpendicular ao ponto médio da aresta. Dependendo da forma do limite e da borda, as linhas vizinhas são estendidas ou aparadas e novas linhas são adicionadas conforme necessário.

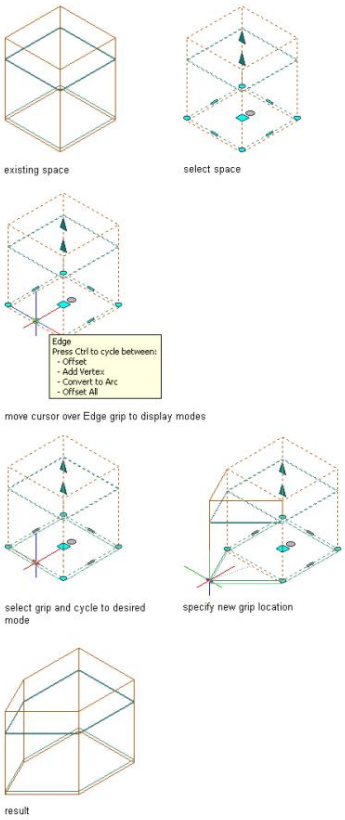
Deslocando a borda de um limite de espaço usando a alça Edge



ÿ Adicionar vértice: use este modo de edição para adicionar um vértice à aresta selecionada e criar uma nova aresta. Se a aresta selecionada for um arco, a nova aresta também será um arco.

Machine Translated by Google

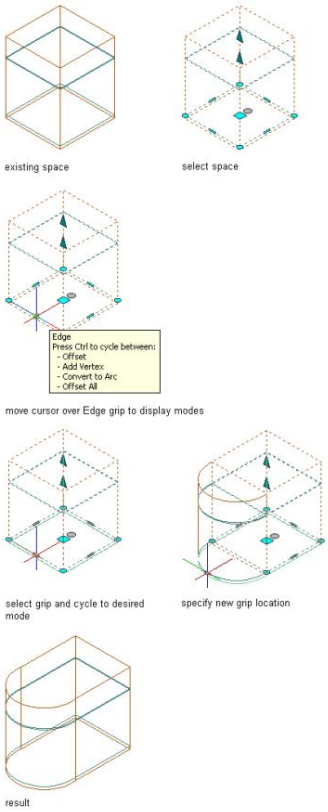
Adicionando um vértice à borda de um limite de espaço usando a alça Edge



ÿ Converter em arco: use este modo de edição para converter a aresta selecionada em um arco e esticar o ponto médio do arco. A alça de borda para um arco também possui um modo Stretch. Você pode usá-lo para esticar o ponto médio do arco, aumentando assim o tamanho do arco.

Machine Translated by Google

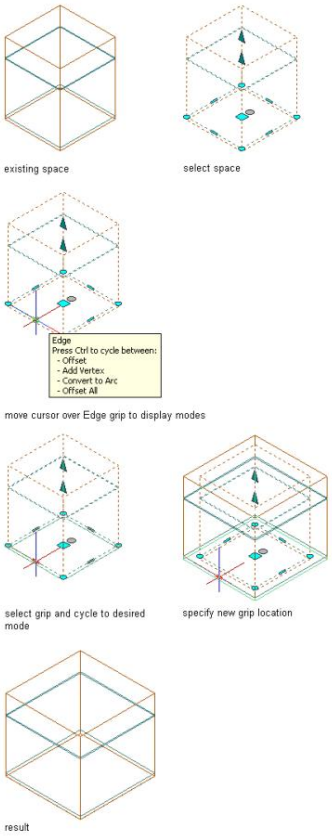
Convertendo a borda de um limite de espaço em um arco usando a alça Edge



ÿ Deslocar tudo: use esta opção para mover todas as arestas de um limite de espaço em uma distância idêntica. Quando você arrasta uma borda, todas as outras bordas são reposicionadas de acordo. Esta opção é muito útil para operações regulares de redimensionamento, como dimensionar um limite de espaço.

Machine Translated by Google

Deslocando todas as bordas de um limite de espaço usando a alça Edge



Alterando a borda de um limite de espaço

1 Ative o limite onde deseja alterar uma aresta.

2 Selecione a alça Edge para a borda que deseja alterar.

3 Especifique o novo local de borda:

Se você quiser…	**Então…**
compensar a borda	mova a aresta para o local desejado e clique, ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicionar um vértice e criar uma aresta	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Add Vertex. Mova a borda para o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
alterar uma aresta selecionada para um arco/alterar um arco selecionado para uma linha	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Converter em arco/Converter em linha. Estique o ponto médio até o local desejado e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.
compensar todas as arestas em um dis idêntico tância	pressione *CTRL* 3 vezes para alternar para o modo de edição Offset All. Mova a seleção Coloque a borda desejada no local desejado para todas as bordas e clique ou insira um valor e pressione *ENTER*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando o vértice de um limite de espaço

1 Ative o limite onde deseja alterar um vértice.

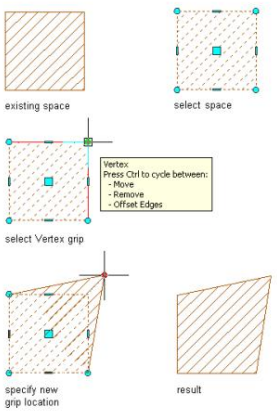
2 Selecione a alça Vértice para o vértice que deseja alterar.

A alça Vertex tem 3 modos de edição:

ÿ Mover: este é o padrão. Use-o para mover o vértice selecionado em qualquer direção. Os segmentos vizinhos são esticados, se necessário.

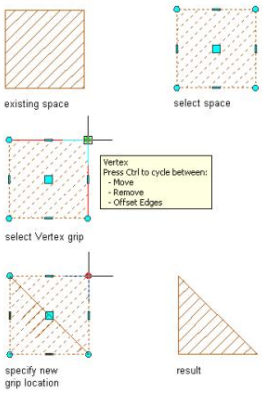
Machine Translated by Google

Movendo o vértice de um limite de espaço usando a alça Vértice



ÿ Remover: use este modo de edição para remover um vértice. O segmentos vizinhos são substituídos por uma linha.

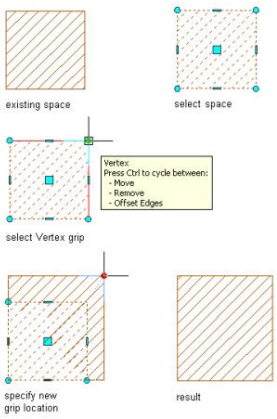
Removendo o vértice de um limite de espaço usando a alça Vertex



ÿ Offset Edges: Use este modo de edição para mover um vértice e as arestas adjacentes do limite do espaço com ele.

Machine Translated by Google

Deslocando arestas de um limite de espaço usando a alça Vertex



3 Edite o vértice conforme necessário:

Se você quiser…	Então…
mover o vértice	mova o vértice para o local desejado ção e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
remover o vértice	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remove Vertex e clique para confirmar a remoção.
mover o vértice e as arestas adjacentes	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Offset Edges. Mova o vértice para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Redefinindo Limites de Espaço Manual

Use este procedimento para cancelar todas as alterações feitas pela edição de alças dos limites líquidos, utilizáveis ou brutos de um espaço. Os limites serão revertidos para a geometria do limite de base.

1 Selecione o espaço cujos limites deseja redefinir.

Machine Translated by Google

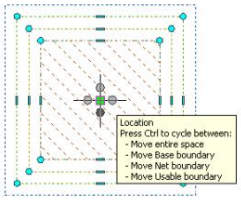
2 Clique na guia Espaço ÿ painel Limite ÿ Redefinir tudo .

Alterando a localização de um limite de espaço

Use este procedimento para mover um limite de espaço individual para um local diferente com alças. Você pode mover limites individuais somente se tiver selecionado Manual para limites de deslocamento.

Para espaços associativos, apenas os limites líquidos, utilizáveis e brutos podem ser movidos. O limite de base está vinculado aos objetos de limite.

Para obter informações sobre como mover um espaço com a planilha de localização, consulte Alterando a localização de um espaço na página 2961.



1 Selecione o espaço para o qual você deseja mover um indivíduo limite.

2 Mova um limite conforme necessário:

Se você quiser…	Então…
mover todo o espaço	mova o espaço para o local desejado e clique para liberá-lo.
mover o limite da base do espaço	clique e segure a alça de localização e pressione CTRL para alternar para o modo Mover limite de base. Em seguida, mova o limite da base para o local desejado e clique para liberá-lo.
mover o limite líquido do espaço	clique e segure a alça de localização e pressione CTRL duas vezes para alternar para o modo Mover limite de rede. Em seguida, mova o limite da rede para o local desejado e clique para liberá-lo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
mover o limite utilizável do espaço	clique e segure a alça de localização e pressione CTRL 3 vezes para alternar para o modo Mover limite utilizável. Em seguida, mova o limite utilizável para o local desejado e clique para liberar isto.
mover o limite bruto do espaço	clique e segure a alça de localização e pressione CTRL 4 vezes para alternar para o modo Mover limite bruto. Em seguida, mova o limite bruto para o local desejado e clique para liberá-lo.

Mudando o tipo de um espaço

Você pode alterar um espaço 3D com extrusão para um espaço 2D ou para um espaço 3D de forma livre e vice-versa. Você também pode tornar um espaço não associativo associativo a objetos de limite ou desconectar um espaço associativo de seus objetos de limite.
Cada uma dessas operações alterará as propriedades editáveis do espaço e a interação do usuário. A tabela a seguir mostra os resultados da alteração de um espaço de um tipo de geometria para outro.

Geografia Original - Novo Tipo de Geometria Tipo de Métrica de Resultado		
Não associado ive 2D	ex não associativo 3D truncado	ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para a altura do espaço e a justificação do espaço. O ponto de inserção e a justificação do espaço serão definidos na parte superior do piso. ÿ A edição de superfície está habilitada.
Não associado ive 2D	3D não associativo forma livre	ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para um subconjunto da altura do espaço. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para planos de corte de cálculo. ÿ A edição de superfície está habilitada. ÿ As propriedades de comprimento e largura tornam-se não editáveis.

Machine Translated by Google

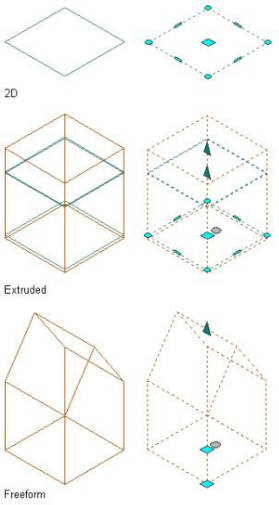
Geografia Original - Novo Tipo de Geometria	Tipo de Métrica de Resultado	
não associado-ive 2D	2D associado	ÿ Comprimento, largura, rotação e elevação tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. ÿ O limite de base torna-se dependente de objetos de limite e não pode mais ser editado por alças.
Não associado ive 2D	Associativo extrudado 3D	ÿ Comprimento, largura, rotação e elevação tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. ÿ O ponto de inserção e a justificação do espaço serão definidos na parte superior do piso. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para a altura do espaço e a justificação do espaço. ÿ O limite de base torna-se dependente de objetos de limite e não pode mais ser editado por alças.
não associado-ive 2D	3D associativo de forma livre	ÿ Comprimento, largura, rotação e elevação tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para um subconjunto da altura do espaço. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para planos de corte de cálculo. ÿ O limite de base torna-se dependente de objetos de limite e não pode mais ser editado por alças.
Não Associado ive Extrudado 3D	3D não associativo Forma livre	ÿ A propriedade de altura geral do espaço só pode ser editada pela edição no local da geometria do espaço. Propriedades para altura de superfície padrão e justificação de espaço não são disponível.

Machine Translated by Google

Geografia Original - Novo Tipo de Geometria	Tipo de Métrica de Resultado	
		ÿ As propriedades de comprimento e largura só podem ser editadas pela edição no local da geometria do espaço. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para planos de corte de cálculo.
Não Associado ive Extrudado 3D	Associativo extrudado 3D	ÿ Comprimento, largura, rotação e elevação tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. ÿ A edição de superfície está desativada. ÿ O limite de base torna-se dependente de objetos de limite e não pode mais ser editado por alças.
Não Associado ive Extrudado 3D	3D associativo grátis forma	ÿ Altura, comprimento, largura, rotação e elevação gerais do espaço tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. As propriedades para altura de superfície padrão e justificação de espaço não estão disponíveis. ÿ Foram adicionadas propriedades editáveis para planos de corte de cálculo. ÿ A edição de superfície está desativada. ÿ O limite de base torna-se dependente de objetos de limite e não pode mais ser editado por alças.
Não Associado 3D grátis forma	3D associativo grátis forma	ÿ A rotação e a elevação tornam-se dependentes dos objetos de limite e não são mais editáveis. ÿ A edição de superfície está desativada.

Machine Translated by Google

Tipos de espaço com alças



Use este procedimento para alterar o tipo de um espaço.

1 Selecione o espaço para o qual deseja alterar o tipo de geometria, e clique duas vezes para exibir a paleta Propriedades.

2 Expanda Básico e expanda Dimensões do componente.

3 Para Tipo de geometria, selecione a geometria desejada.

4 Para obter informações sobre como alterar a associatividade de um espaço, consulte Tornar um espaço associativo ou não associativo na página 2936.

Alterando a Altura do Espaço

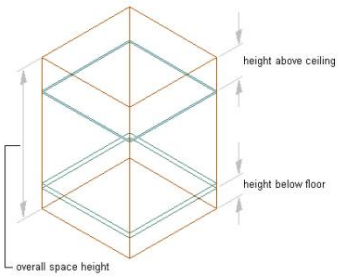
Dependendo do tipo de geometria de um espaço, várias de suas propriedades de altura podem ser editadas.

Alterando a altura dos espaços 3D com extrusão

Use este procedimento para alterar a altura de um espaço 3D com extrusão. Um espaço com extrusão não é restrito na direção z e todos os componentes de altura podem ser definidos pelo usuário. A soma das alturas de todos os componentes é a altura total do espaço.

NOTA Este procedimento é válido para espaços associativos e não associativos.

Machine Translated by Google



1 Clique duas vezes no espaço para o qual deseja alterar a altura componente.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Componente Dimensões.

3 Modifique a altura do espaço:

Se você quiser…	Então…
especifique a altura total do espaço, incluindo altura do chão ao teto, espessura do teto e do chão e espaço acima do teto e abaixo do piso	insira um valor para Altura geral do espaço.
especificar a altura do teto do espaço	insira um valor de altura. O valor inserido aqui é aplicado uniformemente ao espaço.
especificar uma espessura de piso	insira um valor para Espessura do piso.
especificar uma espessura de teto	insira um valor para Espessura do teto.
especifique a distância entre o topo do teto do espaço e o topo do espaço	insira o valor apropriado para Altura acima do teto.
especifique a distância entre a parte inferior do piso do espaço e a parte inferior do espaço	insira o valor apropriado para Altura abaixo do piso.
especifique a altura combinada da altura do teto, espessura do teto e altura acima do teto	insira um valor para Superfície padrão altura.

Machine Translated by Google

Alterando a altura dos espaços de forma livre 3D

Em um espaço de forma livre 3D, a altura total do espaço é determinada pelos objetos de limite em um espaço associativo ou pela altura da geometria 3D em um espaço não associativo. Dentro da altura geral do espaço, você pode alterar a altura de componentes individuais, mas eles não serão adicionados ou subtraídos da altura geral do espaço. Por exemplo, se você aumentar a altura acima do teto, a altura do teto também será reduzida.

Essas restrições adicionais se aplicam à alteração da altura de um espaço de forma livre 3D:

ÿ Você pode alterar a espessura do teto e a altura acima do teto.
No entanto, se a espessura do teto for definida como 0, a altura acima do teto será 0 e somente leitura.

ÿ Você pode alterar a espessura do piso e a altura abaixo do piso.
No entanto, se a espessura do piso for definida como 0, a altura abaixo do piso será 0 e somente leitura.

ÿ Se a espessura do teto e a espessura do piso forem 0, a altura do teto é somente leitura.

ÿ A justificação de um espaço de forma livre 3D é sempre definida como Parte superior do piso.

ÿ Se você colocar a parte inferior do forro na mesma altura que a parte superior do espaço, o forro estará situado acima do volume delimitado real e não será desenhado. Você não pode, no entanto, colocar a parte inferior do teto acima da parte superior do espaço.

ÿ Se você colocar a parte superior do piso na mesma altura que a parte inferior do espaço, o piso ficará situado abaixo do volume delimitado real e não será desenhado. Você não pode, no entanto, colocar a parte superior do piso abaixo da parte inferior do espaço.

ÿ A altura do teto de um espaço de forma livre 3D varia da parte inferior do teto até o topo do piso. Nos casos em que o teto e o piso são definidos como 0, a altura do teto varia da parte superior do espaço até a parte inferior do espaço.

Alterar a altura total de um espaço de forma livre 3D

Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

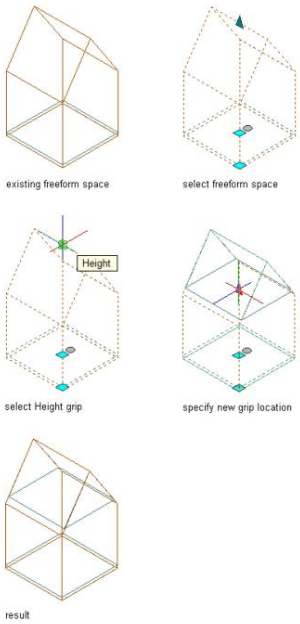
1 Selecione um espaço de forma livre 3D para o qual deseja alterar a altura geral.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

3 Selecione a alça de superfície para a superfície superior e arraste-a para o local altura.

4 **Alterar a altura de um espaço de forma livre 3D**



5 Para salvar as alterações na altura do espaço, clique na guia Edit in Place ÿ painel Edits ÿ Finish .

Alterar a altura de componentes individuais de um espaço 3D

Este procedimento é válido para espaços associativos e não associativos.

1 Selecione o espaço de forma livre 3D para o qual deseja alterar componentes de altura individuais.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Componente Dimensões.

Machine Translated by Google

3 Modifique os componentes de altura do espaço:

Se você quiser…	Então…
especificar a altura do teto do espaço	insira um valor de altura. O valor inserido aqui é aplicado uniformemente ao espaço.
especificar uma espessura de piso	insira um valor para Espessura do piso.
especificar uma espessura de teto	insira um valor para Espessura do teto.
especifique a distância entre o topo do teto do espaço e o topo do espaço	insira o valor apropriado para Altura acima do teto.
especifique a distância entre a parte inferior do piso do espaço e a parte inferior do espaço	insira o valor apropriado para Altura abaixo do piso.

Alterando a altura das superfícies do espaço (espaços 3D com extrusão)

Use este procedimento para editar com alça a altura de uma superfície individual de um espaço 3D com extrusão.

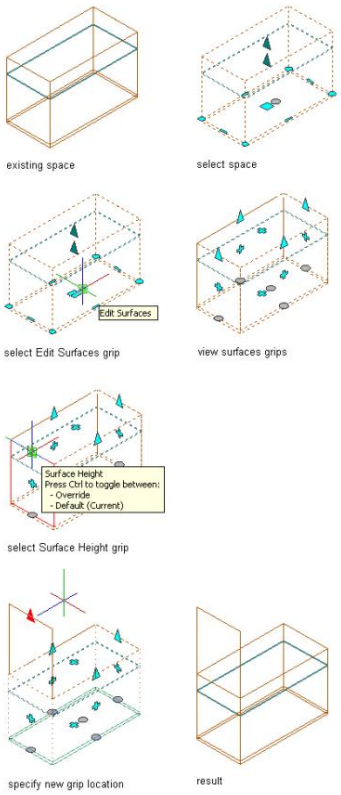
NOTA Este procedimento é válido para espaços associativos e não associativos.

1 Verifique se você está trabalhando em uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço 3D com extrusão para o qual deseja alterar o altura de uma superfície e clique na alça Editar superfícies.

3 Selecione a alça Altura da superfície para a superfície que deseja editar e arraste-a até a altura desejada ou insira um valor para a altura.

Machine Translated by Google



DICA Se você pode mover a alça de altura para uma superfície, mas não vê a superfície alterada resultante, o componente de exibição Superfícies pode ter sido desativado no estilo de espaço ou nas propriedades de exibição do objeto. Para obter informações sobre como tornar o componente visível, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

Operações booleanas para espaços 3D com extrusão

Existem várias operações booleanas para alterar a geometria de um espaço 3D com extrusão.

Machine Translated by Google

Criando condições de interferência para espaços

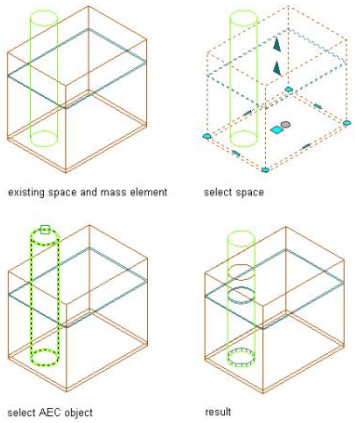
Use este procedimento para colocar objetos como elementos de massa em um espaço para criar aberturas ou recortes personalizados. Por exemplo, uma estrutura de grade de coluna pode ter colunas dentro do espaço. Uma vez definidas como condições de interferência, as colunas recortam uma área no piso e no teto do espaço.

NOTA Este procedimento é válido para espaços associativos e não associativos.

Qualquer objeto AEC que tenha uma geometria 3D pode ser usado como uma condição de interferência, assim como as polilinhas do AutoCAD.

NOTA As condições de interferência são deduzidas do volume base de um espaço. Você pode adicionar a propriedade automática Base Area Minus Interference para agendar o valor da área sem a condição de interferência.

Quando outro objeto, como uma grade de teto, é anexado a um objeto espacial, ele reconhece a condição de interferência. Por exemplo, se você adicionar uma coluna ao espaço como uma condição de interferência, desde que a grade do teto esteja ancorada ao objeto de espaço, a grade do teto será cortada. Se você mover a coluna, a grade do forro será atualizada com a nova localização da coluna.



Adicionando uma condição de interferência a um espaço

1. Posicione o objeto que deseja usar como condição de interferência em um local que cruze o espaço conforme necessário.
2. Selecione o espaço ao qual deseja adicionar a interferência doença.

Machine Translated by Google

3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Interferência ÿ Adicionar .

4 Selecione os objetos que interceptam o espaço como a condição de interferência e pressione *ENTER*.

Removendo Condições de Interferência de Espaços

Use este procedimento para remover as condições de interferência dos espaços.

NOTA Este procedimento é válido para espaços associativos e não associativos.

1 Selecione o espaço com a condição de interferência.

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Interferência menu suspenso ÿ Remover .

3 Selecione o(s) objeto(s) funcionando como a condição de interferência e pressione *ENTER*.

Mesclando espaços 3D extrudados

Use este procedimento para mesclar 2 ou mais espaços 3D em um desenho. Quando você mescla espaços que se sobrepõem, seus limites são combinados para formar os limites do espaço mesclado.

NOTA Este procedimento é válido para espaços não associativos.

Você pode mesclar um espaço de forma livre 3D não associativo em um espaço 2D ou espaço 3D com extrusão. Nesse caso, o perfil base do espaço de forma livre 3D é usado para a mesclagem. Você não pode mesclar um espaço 2D ou 3D com extrusão em um espaço 3D de forma livre.

As seguintes propriedades do primeiro espaço selecionado são aplicadas aos espaços subseqüentes mesclados nele:

ÿ Nome

ÿ Descrição

ÿ Camada

ÿ Estilo

ÿ Etiqueta

Machine Translated by Google

ÿ Modificadores de cálculo

ÿ Anexos de zona

ÿ Altura do espaço

ÿ Espessura do piso

ÿ Espessura do teto

ÿ Altura acima do teto

ÿ Altura abaixo do piso

ÿ Altura da superfície padrão

ÿ Justificação

ÿ Tipo de deslocamento de limite

ÿ Rotação

ÿ Exibir propriedades

ÿ Propriedades da programação

Mesclando espaços com deslocamentos de limites manuais

Se você mesclar espaços com deslocamentos de limites manuais, cada limite ativado no primeiro espaço será mesclado com o limite correspondente no outro espaço (base com base, rede com rede e assim por diante).

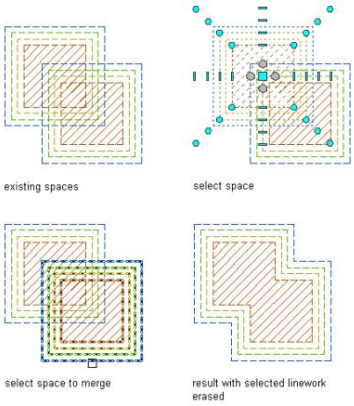
Se um limite de espaço manual no primeiro espaço não estiver ativado (exibindo suas alças), ele não será incluído na operação de mesclagem. Se os limites no segundo espaço estão ativados não é relevante para a mesclagem. Eles são mesclados se o limite correspondente no primeiro espaço estiver ativado. Se um limite no primeiro espaço não for ativado, o limite existente no primeiro espaço permanecerá como está e o limite correspondente no segundo espaço será excluído. Isso pode resultar em limites de espaço irregulares. Para evitar isso, certifique-se de que no primeiro espaço todos os limites relevantes estejam ativados e possam ser mesclados.

Para obter informações sobre como ativar limites de espaço manuais, consulte Ativando limites de espaço manuais na página 2980.

As propriedades de exibição dos limites do primeiro espaço selecionado são aplicadas ao limite mesclado resultante. Por exemplo, se o limite líquido do primeiro espaço for vermelho com espessura de linha de 0,18 mm, o limite líquido do espaço mesclado resultante será vermelho com espessura de linha de 0,18 mm.

Machine Translated by Google

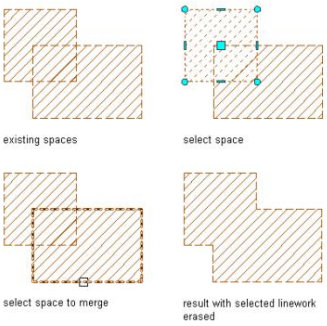
Mesclando espaços com limites manuais



Mesclando espaços com deslocamentos de limite definidos por estilo

Se você mesclar espaços com deslocamentos de limite definidos por estilo, os limites de base de ambos os espaços serão mesclados e os deslocamentos de limite definidos no estilo do primeiro espaço serão aplicados ao espaço mesclado resultante.

Mesclando espaços com limites definidos pelo estilo



Mesclando espaços com diferentes deslocamentos de limite

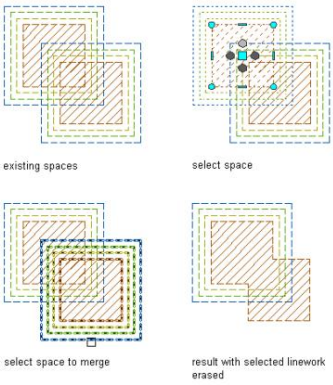
Se os limites de espaço dos espaços de mesclagem forem determinados por métodos diferentes, o método usado para o primeiro espaço selecionado será usado para o espaço resultante.

Exemplo 1: Os limites do primeiro espaço são deslocados por estilo, e o estilo define um deslocamento entre os limites de 0,25 m. Os limites do segundo espaço são deslocados manualmente e têm deslocamento 0 entre os limites individuais.

Machine Translated by Google

Se o primeiro espaço for mesclado com o segundo espaço, os limites anteriormente pertencentes ao segundo espaço serão recalculados pelo estilo do primeiro espaço e deslocados entre si em 0,25 m.

Mesclando espaços com diferentes tipos de deslocamento de limite



Exemplo 2: Os limites do espaço 1 são deslocados manualmente e têm deslocamento de 0,3 entre os limites individuais. Os limites do espaço 2 são compensados pelo estilo, e o estilo define um deslocamento entre os limites de 0,25 m. Se o espaço 1 for mesclado com o espaço 2, o valor da propriedade Limites de deslocamento para o espaço resultante será Manual. Como os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço com deslocamentos baseados em estilo não são editáveis por alça, apenas os limites básicos de ambos os espaços serão mesclados. Os limites do segundo espaço são excluídos do desenho.

1 Selecione um dos espaços a serem mesclados, clique com o botão direito e clique em AEC Modificar Ferramentas ÿ Mesclar.

2 Selecione o espaço para mesclar com o primeiro espaço.

OBSERVAÇÃO Você pode mesclar apenas os espaços que estão no mesmo plano Z. Espaços com diferentes posições Z no mesmo sistema de coordenadas não podem ser mesclados.

---

3 Insira **y** (Sim) para apagar o segundo espaço ou **n** (Não) para deixar o espaço no desenho.

Machine Translated by Google

Dividindo espaços 3D com extrusão

Use este procedimento para dividir um espaço 3D com extrusão em espaços menores usando uma linha de divisão. O espaço é dividido na linha.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

Todas as propriedades - como, por exemplo, dados de propriedade, modificadores de cálculo ou tipos de deslocamento de limite - serão aplicadas a ambos os espaços resultantes.

IMPORTANTE Se você estiver dividindo um espaço com deslocamentos de limites manuais, verifique se todos os limites estão ativados. Limites que não são ativados não são divididos.

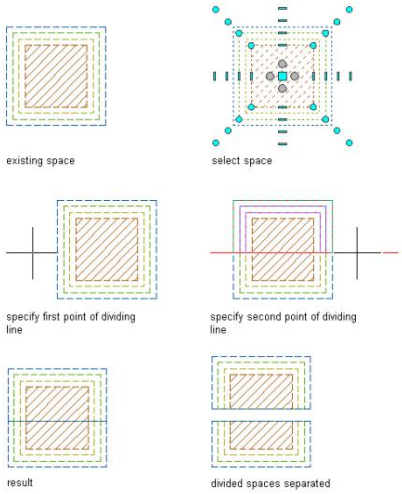
Para obter informações sobre como ativar limites manuais, consulte Ativação de limites manuais de espaço na página 2980.

1 Selecione um espaço para dividir, clique com o botão direito e clique em AEC Modify Ferramentas ÿ Dividir .

2 Especifique o ponto inicial da linha de divisão.

3 Especifique o ponto final da linha de divisão.

Dependendo do tipo de deslocamento do limite, a linha de divisão criará resultados diferentes para os limites líquidos, utilizáveis e brutos.



Machine Translated by Google

Criando furos em espaços 3D extrudados

Use este procedimento para subtrair espaços 3D extrudados um do outro para criar um furo em um espaço.

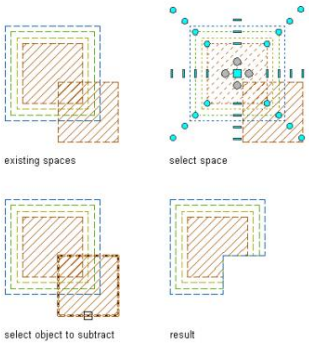
NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

Para criar um buraco, você precisa selecionar espaços que se cruzam.
Como alternativa, você pode selecionar uma polilinha fechada como a forma a ser subtraída.
Você pode optar por manter o espaço subtraído ou a polilinha no desenho como uma unidade separada. Por exemplo, você pode querer manter o espaço se precisar subtrair a mesma forma de outros espaços.

Quando você subtrai um espaço de outro, o limite base do espaço subtraído é subtraído de todos os limites do primeiro espaço. Os outros limites do espaço subtraído são apenas excluídos sem interagir com o primeiro espaço. Dependendo se o primeiro espaço tem deslocamentos definidos por estilo ou deslocamentos manuais, os limites ao redor do furo são recalculados de acordo com os deslocamentos de estilo ou cortados na interseção.

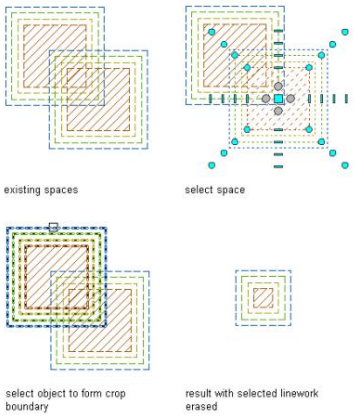
IMPORTANTE Antes de subtrair um espaço de outro espaço com deslocamentos de limites manuais, verifique se todos os limites que você deseja cortar estão ativados. Se um limite não for ativado, o furo não o cortará. Para obter informações sobre como ativar limites manuais, consulte Ativação de limites manuais de espaço na página 2980.

Subtraindo espaços com deslocamentos de limite definidos por estilo



Machine Translated by Google

Subtraindo espaços com deslocamentos de limite manuais



1 Crie um espaço para criar um furo.

2 Crie um segundo espaço menor para ser subtraído do maior espaço.

Você pode desenhar o segundo espaço dentro ou sobrepor o primeiro espaço, ou pode desenhá-lo em outro local e depois movê-lo para o espaço maior.

Como alternativa, você pode selecionar uma polilinha fechada para subtrair do espaço.

3 Selecione o espaço maior, clique com o botão direito do mouse e clique em AEC Modify Ferramentas ÿ Subtrair .

4 Selecione o espaço menor para subtrair do espaço maior.

5 Insira **y** (Sim) para apagar o espaço subtraído ou **n** (Não) para deixar o espaço no desenho.

Criando espaços a partir da interseção de outros espaços

Use este procedimento para criar um novo espaço 3D extrudado a partir da parte sobreposta de 2 espaços 3D extrudados que se cruzam. Você pode optar por manter a geometria original após criar o novo espaço de interseção.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

Machine Translated by Google

Quando um espaço é criado a partir de 2 espaços de interseção, as seguintes propriedades do primeiro espaço selecionado são aplicadas ao espaço de interseção resultante:

ÿ Nome

ÿ Descrição

ÿ Camada

ÿ Estilo

ÿ Etiqueta

ÿ Modificadores de cálculo

ÿ Anexos de zona

ÿ Altura do espaço

ÿ Espessura do piso

ÿ Espessura do teto

ÿ Altura acima do teto

ÿ Altura abaixo do piso

ÿ Altura da superfície padrão

ÿ Justificação

ÿ Tipo de deslocamento de limite

ÿ Rotação

ÿ Exibir propriedades

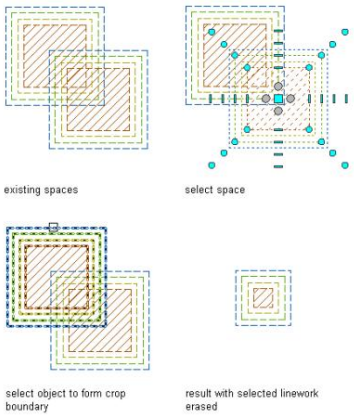
ÿ Propriedades da programação

Espaços de interseção com deslocamentos de limites manuais

Se você cruzar espaços com deslocamentos de limite manuais, cada limite de espaço ativado será cruzado com o limite de espaço correspondente no outro espaço (base a base, rede a rede e assim por diante).

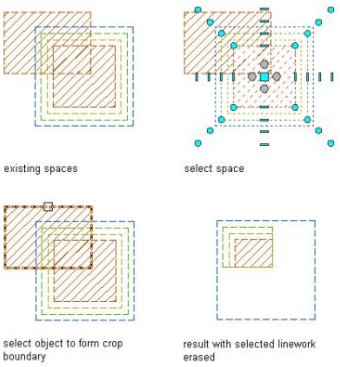
Machine Translated by Google

Espaços de interseção com todos os limites ativados



Se um limite de espaço manual no primeiro espaço não estiver ativado (exibindo suas alças), ele não será incluído na operação de interseção. Isso fará com que o limite existente no primeiro espaço permaneça como está e o limite correspondente no segundo espaço seja excluído. Isso pode resultar em limites de espaço irregulares. Para evitar isso, certifique-se de que todos os limites relevantes no primeiro espaço estejam ativados.

Espaços de interseção com apenas o limite de base ativado



Para obter informações sobre como ativar limites de espaço manuais, consulte Ativando limites de espaço manuais na página 2980.

As propriedades de exibição dos limites do primeiro espaço selecionado são aplicadas ao limite de interseção resultante. Por exemplo, se o limite líquido de

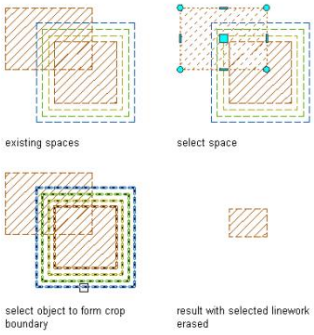
Machine Translated by Google

espaço 1 é vermelho com uma espessura de linha de 0,18 mm, o limite líquido do espaço resultante será vermelho com uma espessura de linha de 0,18 mm.

Espaços de interseção com deslocamentos de limite definidos por estilo

Se você cruzar espaços com deslocamentos de limite definidos por estilo, os limites de base de ambos os espaços serão cruzados entre si e os deslocamentos de limite definidos no estilo do primeiro espaço serão aplicados ao espaço de interseção resultante.

Espaços de interseção com deslocamentos de limite definidos pelo estilo



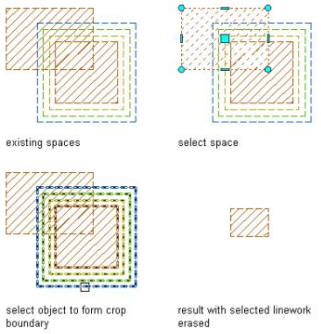
Interseção de espaços com diferentes deslocamentos de limite

Se os limites de espaço dos 2 espaços forem calculados com diferentes tipos de deslocamento, o método usado pelo primeiro espaço selecionado também será usado para o espaço resultante.

Exemplo 1: Os limites do espaço 1 são compensados pelo estilo, e o estilo define um deslocamento entre os limites de 0,25 m. Os limites do espaço 2 são deslocados manualmente e têm deslocamento 0 entre os limites individuais. Se o espaço 1 for cruzado com o espaço 2, os limites de base dos 2 espaços serão cruzados entre si e os limites restantes serão recalculados pelos deslocamentos do estilo do espaço 1 e deslocados um do outro em 0,25 m.

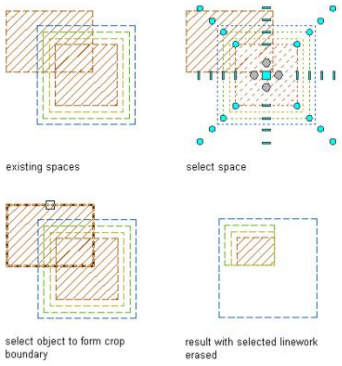
Machine Translated by Google

Interseção de limites baseados em estilo (à esquerda) com limites manuais (à direita)



Exemplo 2: Os limites do espaço 1 são deslocados manualmente e têm deslocamento de 0,3 entre os limites individuais. Os limites do espaço 2 são compensados pelo estilo, e o estilo define um deslocamento entre os limites de 0,25 m. Se o espaço 1 for mesclado com o espaço 2, o valor da propriedade Limites de deslocamento para o espaço resultante será Manual. Como os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço com deslocamentos baseados em estilo não são editáveis por alça, apenas os limites básicos de ambos os espaços serão cruzados. Os limites do segundo espaço são excluídos do desenho.

Interseção de limites manuais (esquerda) com limites baseados em estilo (direita)



1 Crie 2 espaços sobrepostos.

2 Selecione o primeiro espaço sobreposto, clique com o botão direito do mouse e clique em AEC Modify Ferramentas ÿ Cortar .

3 Selecione o segundo espaço sobreposto.

Machine Translated by Google

4 Digite **y** (Sim) para apagar os espaços originais ou **n** (Não) para deixar o espaços no desenho.

Aparar um espaço 3D com extrusão

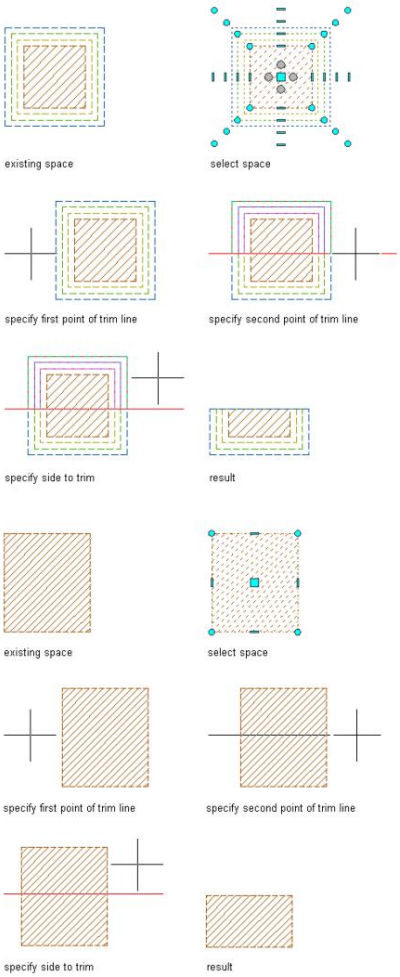
Use este procedimento para cortar um espaço 3D com extrusão com uma linha de corte.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

IMPORTANTE Se você estiver aparando um espaço com deslocamentos de limites manuais, verifique se todos os limites estão ativados. Os limites que não são ativados não são aparados. Para obter informações sobre como ativar limites manuais, consulte Ativação de limites manuais de espaço na página 2980.

Machine Translated by Google

Aparando espaços com diferentes tipos de deslocamento de limite



1 Selecione o espaço a ser aparado, clique com o botão direito do mouse e clique em AEC Modify Ferramentas ÿ Cortar .

2 Especifique um ponto inicial para a linha de corte.

3 Especifique um ponto final para a linha de corte.

4 Selecione o lado do espaço a ser aparado.

Machine Translated by Google

Removendo Vazios de Espaços

Use este procedimento para remover vazios individuais de um espaço com vários anéis.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços 2D não associativos e 3D com extrusão.

Vazios podem ser criados nos seguintes casos:

ÿ Você corta um furo em um espaço conforme descrito em Criando furos em espaços 3D com extrusão na página 3005.

ÿ Você gera um espaço a partir de objetos de limite que possuem objetos de interferência dentro de seus limites. Por exemplo, você pode gerar um espaço para uma sala com uma linha de colunas. Nesse caso, os limites da sala seriam definidos como o anel do espaço externo e as colunas seriam deduzidas como buracos da sala gerada. Se você desativar a associatividade do espaço, poderá remover os anéis de espaço resultantes.

ÿ Uma área multi-anel herdada é convertida em um espaço usando o software atual.

1 Selecione um espaço com vazios.

2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Remover nulo .

3 Selecione o vazio que deseja remover do espaço.
O vazio é removido.

4 Pressione *ENTER.*

Anéis Espaciais Invertidos

Use este procedimento para inverter o valor de um anel de espaço individual, de modo que um anel positivo (espaço) possa ser transformado em um anel negativo (furo) ou um anel negativo de volta em um anel positivo.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços 2D não associativos e 3D com extrusão.

Anéis de espaço de vários níveis são mais prováveis de ocorrer em objetos de área legados que foram convertidos em espaços.

1 Selecione um espaço do qual deseja inverter um anel.

2 Na linha de comando, digite **SpaceReverseRing.**

3 Selecione o anel de espaço que deseja inverter.

Machine Translated by Google

Invertendo todos os anéis em um espaço

Use este procedimento para inverter todos os anéis de um espaço de uma só vez.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços 2D não associativos e 3D com extrusão.

Quando você inverte os anéis espaciais, todos os anéis positivos são transformados em anéis negativos e todos os anéis negativos são transformados em anéis positivos.

Inverter o valor de todos os anéis de espaço pode ser desejável para objetos de área legados que foram convertidos em espaços.

1 Selecione o espaço que deseja inverter.

2 Na linha de comando, digite **SpaceReverseProfile.**

3 Selecione mais espaços para inverter.

4 Pressione *ENTER* para finalizar sua seleção.

Operações Booleanas para Espaços de Forma Livre 3D

Você pode alterar a forma de um espaço de forma livre 3D editando no local as superfícies do espaço.

OBSERVAÇÃO Quando você inicia uma operação de edição no local em um espaço 3D com extrusão, ela é automaticamente convertida em um espaço 3D de forma livre. Você pode convertê-lo de volta em um espaço 3D com extrusão depois de terminar de editá-lo, mas perderá quaisquer alterações de geometria que não sejam compatíveis com espaços 3D com extrusão.

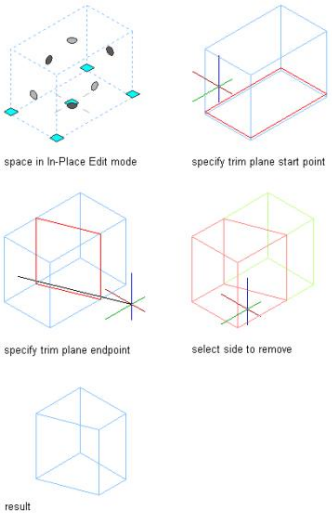
Aparando Espaços de Forma Livre 3D

Você pode aparar uma parte de um espaço de forma livre 3D existente aparando uma de suas superfícies.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

Machine Translated by Google

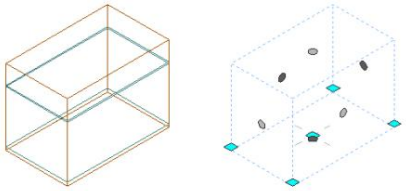
Aparando um espaço 3D



1 Verifique se você está trabalhando em uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço que deseja aparar ao longo da horizontal ou vertical avião.

Espaço 3D (à esquerda) no modo de edição no local (à direita)



3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Aparar por plano **5** .

Especifique o plano de aparagem na tela ou inserindo 3 pontos na linha de comando.

DICA Use uma vista frontal para gerar um plano de corte horizontal e uma vista plana para gerar um plano de corte vertical.

---

6 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

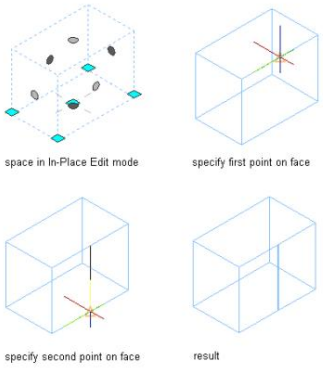
Machine Translated by Google

Dividindo Superfícies de Espaços de Forma Livre 3D

Você pode dividir uma superfície de um espaço de forma livre 3D. Isso é útil quando você precisa alterar a geometria de apenas uma parte da superfície de um espaço, como ao criar um canal de cabo em um teto de espaço.

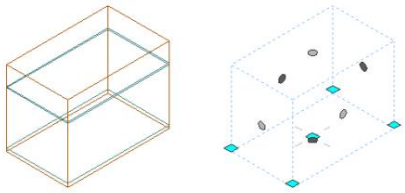
NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

Dividindo uma superfície



1 Selecione o espaço onde deseja dividir uma superfície.

Espaço 3D (à esquerda) no modo de edição no local (à direita)



2 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ Dividir face **4** .

Selecione o ponto inicial da linha de divisão.

5 Selecione o ponto final da linha divisória.

6 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

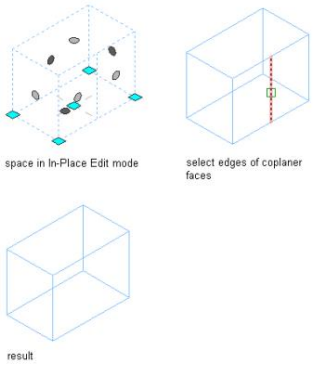
Machine Translated by Google

Unindo Superfícies de Espaços de Forma Livre 3D

Use este procedimento para unir 2 superfícies previamente divididas de um espaço de forma livre 3D.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos.

Unindo 2 superfícies espaciais

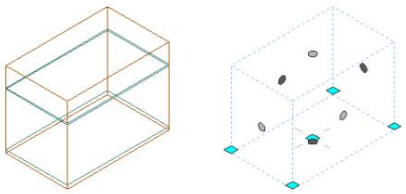


1 Verifique se você está trabalhando em uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço onde deseja unir 2 superfícies.

3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

Espaço 3D (à esquerda) no modo de edição no local (à direita)



4 Clique na guia Edit In Place ÿ painel Modify ÿ Join Faces **5** .

Selecione a aresta que separa as 2 superfícies e pressione ENTER.

6 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

Machine Translated by Google

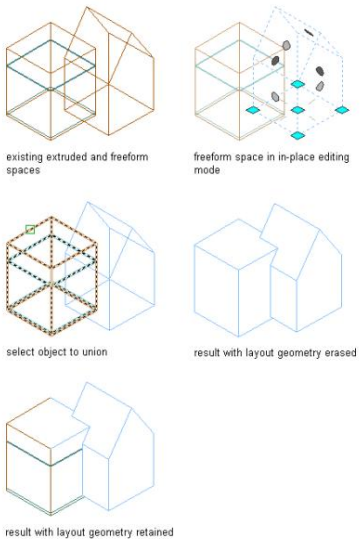
Mesclando espaços 3D de forma livre com objetos AEC

Use este procedimento para mesclar um espaço de forma livre 3D com um espaço ou outro objeto AEC. Você pode mesclar um espaço de forma livre 3D com todos os objetos AEC que possuem uma geometria 3D.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

1. Mude para uma vista isométrica 3D.
2. Selecione o espaço de forma livre 3D que deseja mesclar com outro objeto.
3. Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .
4. Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ União.
5. Selecione o objeto AEC que deseja mesclar com a forma livre 3D espaço e pressione Enter.
6. Digite **y** (Sim) para apagar o objeto mesclado ou **n** (Não) para sair do objeto no desenho.

Mesclando um espaço com extrusão a um espaço de forma livre



Machine Translated by Google

7 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

Subtraindo objetos AEC de espaços 3D de forma livre

Use este procedimento para subtrair um espaço ou outro objeto AEC de um espaço 3D de forma livre. Você pode subtrair qualquer objeto AEC que tenha uma geometria 3D de um espaço.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

1 Mude para uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço de forma livre 3D do qual deseja subtrair um objeto.

3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

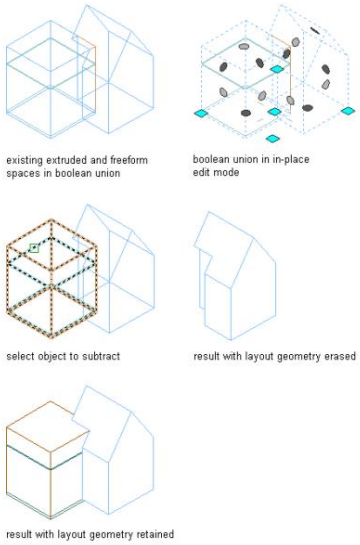
4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Subtrair.

5 Selecione o objeto AEC que deseja subtrair da forma livre 3D espaço e pressione Enter.

6 Enter (Sim) para apagar o objeto subtraído, ou **n** (Não) para sair do objeto no desenho.

Machine Translated by Google

Subtraindo um espaço com extrusão de um espaço de forma livre



7 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

Interseção de espaços 3D de forma livre com objetos AEC

Use este procedimento para cruzar um espaço de forma livre 3D com um espaço ou outro objeto AEC. Você pode cruzar um espaço de forma livre 3D com todos os objetos AEC que possuem uma geometria 3D.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

1 Mude para uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço de forma livre 3D que você deseja cruzar com um Objeto AEC.

3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Modificar ÿ menu suspenso Booleano ÿ Interseção.

5 Selecione o objeto AEC que você deseja fazer a interseção com a forma livre 3D espaço e pressione Enter.

Machine Translated by Google

6 Digite **y** (Sim) para apagar o objeto ou **n** (Não) para deixar o objeto o desenho.

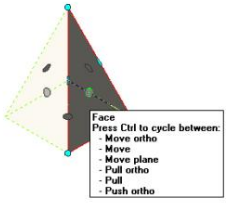
7 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

Editando com alça as superfícies de espaços de forma livre 3D

Use este procedimento para editar com alça superfícies individuais de um espaço de forma livre 3D.

NOTA Este procedimento é válido apenas para espaços não associativos. Se você executá-lo em um espaço associativo, ele perderá a associatividade após sair do modo de edição no local.

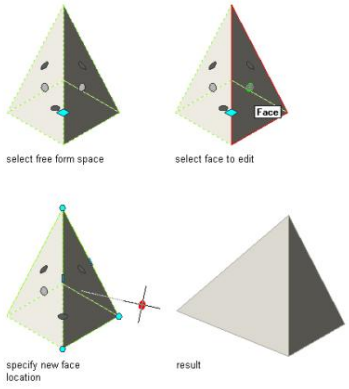
Você tem 6 opções diferentes para edição de alças em uma superfície de espaço.



À medida que você percorre as opções pressionando *CTRL,* a dica de ferramenta avança sequencialmente para indicar a opção atual. Pressionar *CTRL* mais de 5 vezes retorna à primeira opção, permitindo que você continue percorrendo as opções de edição.

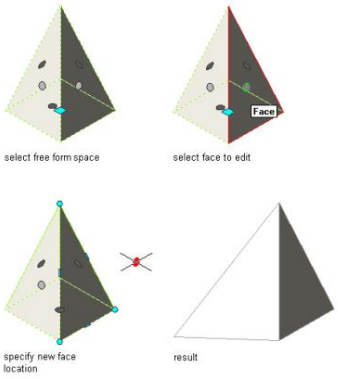
O cursor fica restrito quando você escolhe uma opção ortogonal e irrestrito quando você escolhe uma opção livre.

Mover uma superfície de espaço ortogonalmente enquanto estica superfícies adjacentes

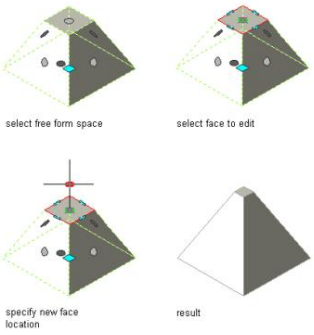


Machine Translated by Google

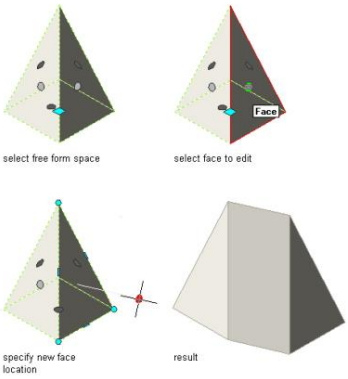
Mover uma superfície espacial livremente enquanto estica superfícies adjacentes



Mover uma superfície espacial ortogonalmente enquanto mantém os planos das superfícies adjacentes

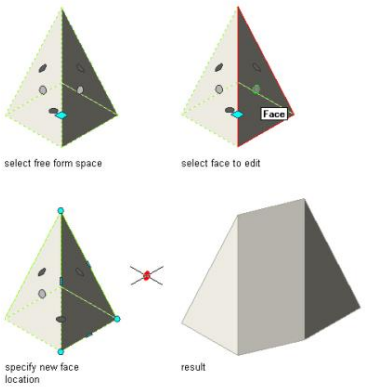


Puxando uma superfície de espaço ortogonalmente enquanto adiciona superfícies adjacentes

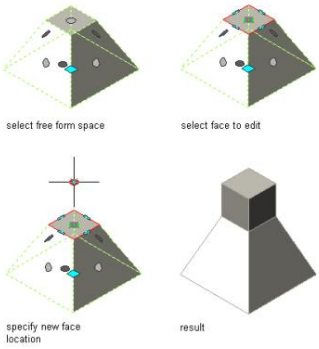


Machine Translated by Google

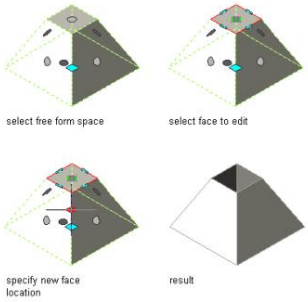
Puxando uma superfície de espaço livremente enquanto adiciona superfícies adjacentes



Puxando uma superfície de espaço ortogonalmente enquanto adiciona superfícies adjacentes



Empurrando uma superfície espacial ortogonalmente para criar um furo



1 Verifique se você está trabalhando em uma vista isométrica 3D.

2 Selecione o espaço que deseja editar.

3 Clique na guia Espaço ÿ painel Modificar ÿ Editar no local .

Machine Translated by Google

4 Selecione a alça de superfície a ser editada.

A dica de ferramenta exibe as operações de edição disponíveis:

5 Selecione a operação de edição de alça que deseja executar: **Se desejar…**

	Então…
mova o ortogonal da superfície espacial enquanto estica a superfície adjacente rostos	clique na alça de superfície. Em seguida, mova-o para a nova posição.
mova a superfície do espaço livremente enquanto estica as superfícies adjacentes	clique e segure a alça de superfície, pressione CTRL uma vez e especifique o novo local.
mover o aliado ortogonal da superfície espacial enquanto mantém os planos das superfícies adjacentes	clique e segure a alça de superfície, pressione CTRL duas vezes e especifique o novo local.
puxe a superfície do espaço ortogonalmente enquanto adiciona superfícies adjacentes	clique e segure a alça de superfície, pressione CTRL 3 vezes e especifique o novo local.
puxe a superfície do espaço livremente enquanto adiciona superfícies adjacentes	clique e segure a alça de superfície, pressione CTRL 4 vezes e especifique o novo local **OBSERVAÇÃO** A localização do UCS atual é movida temporariamente para coincidir com a posição original da alça de superfície selecionada ao trabalhar com esta opção. Somente a origem do UCS é alterada, não sua orientação.
empurre ou puxe a superfície do espaço ortogonalmente enquanto adiciona superfícies adjacentes ou cria um buraco	clique e segure a alça de superfície, pressione CTRL cinco vezes e especifique o novo local. Empurre para dentro do espaço para criar um furo ou puxe para fora do espaço para adicionar faces adjacentes.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você não pode puxar a superfície do espaço em um ângulo tal, horizontal ou verticalmente, que as superfícies adjacentes se tornem não planas. Se essa condição distorcida ocorrer, a superfície do espaço retornará automaticamente à sua posição original e uma mensagem de erro será exibida na linha de comando.

6 Para salvar as alterações no espaço, clique na guia Edit in Place ÿ Edits painel ÿ Concluir .

Editando Propriedades da Superfície do Espaço

Você pode editar as propriedades das superfícies de espaço 3D com a planilha Gerenciador de espaço/zona.

Superfícies de espaço podem ser atribuídas a várias propriedades importantes para espaços de processamento em um aplicativo de gerenciamento de instalações ou engenharia a jusante. Você pode definir essas propriedades na planta arquitetônica e, posteriormente, exportar a planta ou abri-la em um aplicativo de engenharia para realizar cálculos, como determinar a carga de aquecimento/resfriamento em um edifício.

Use este procedimento para editar qualquer uma das seguintes propriedades de superfície para um espaço 3D não associativo:

ÿ Nome da superfície

ÿ Tipo de superfície

ÿ Estilo de superfície

ÿ Altura da superfície (somente espaços 3D extrudados)

ÿ Aberturas de superfície

ÿ Nome de abertura

ÿ Tipo de abertura

ÿ Estilo de abertura

ÿ Dimensões de abertura

ÿ Área de abertura

ÿ Abertura da área relatada (somente espaços de forma livre 3D)

Machine Translated by Google

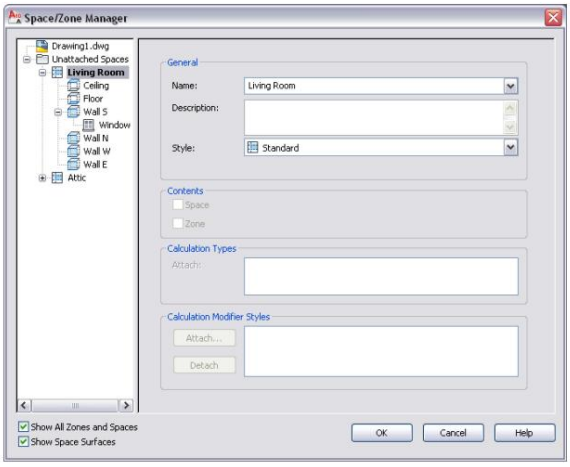
IMPORTANTE Para as superfícies de um espaço associativo, apenas o nome da superfície, o tipo de superfície e o estilo do teto e do piso podem ser editados. Todas as outras propriedades de superfície, incluindo as propriedades para aberturas de superfície associativas, são somente leitura.

Abrindo o gerenciador de espaço/zona

Use este procedimento para abrir o Gerenciador de espaço/zona.

ÿ Selecione um espaço e clique na guia Espaço ÿ painel Auxiliares ÿ Espaço/Zona Gerente .

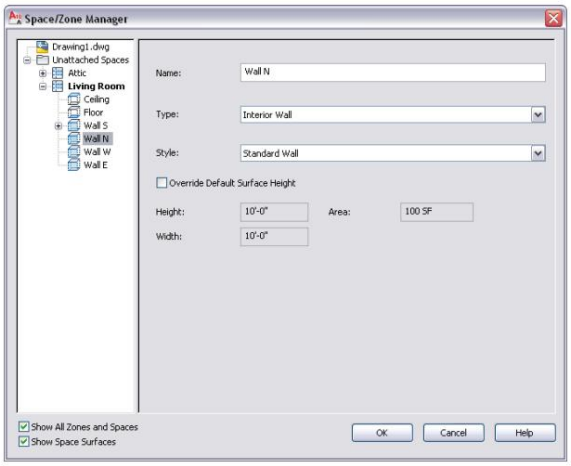
Para ver todos os espaços no desenho, bem como suas superfícies e aberturas de superfície, verifique se as configurações para Mostrar todas as zonas e espaços e Mostrar superfícies de espaço estão selecionadas.



ÿ Apenas espaços 3D extrudados não associativos: Selecione um espaço, clique na alça Editar superfícies e, a seguir, clique na alça Editar propriedades da superfície.

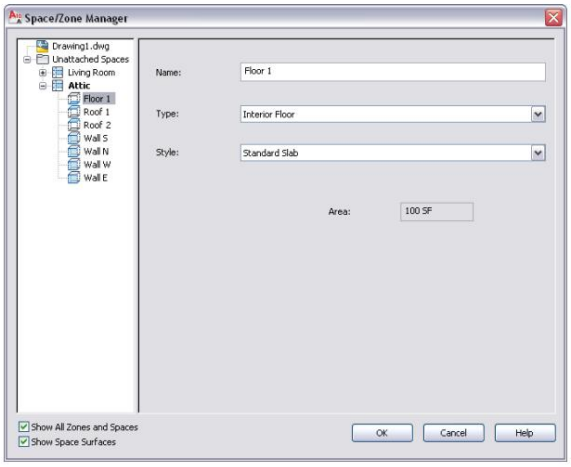
Para ver todos os espaços no desenho, bem como suas superfícies e aberturas de superfície, verifique se ambas as configurações para Mostrar todas as zonas e espaços e Mostrar superfícies do espaço estão selecionadas.

Machine Translated by Google



ÿ Apenas espaços de forma livre 3D não associativos: Selecione um espaço, clique na alça Edit Surfaces e, a seguir, clique na alça Edit Surface em uma superfície. Em seguida, clique na alça Edit Surface Properties para essa superfície.

Para ver todos os espaços no desenho, bem como suas superfícies e aberturas de superfície, verifique se ambas as configurações para Mostrar todas as zonas e espaços e Mostrar superfícies do espaço estão selecionadas.



Na visualização em árvore à esquerda, todos os espaços são listados na zona que os contém ou na pasta Espaços não anexados. As superfícies de um espaço são listadas sob o espaço. As aberturas de superfície são listadas sob a superfície que as contém. Para acessar um espaço,

Machine Translated by Google

superfície ou zona, pode ser necessário expandir a árvore até chegar ao item desejado.

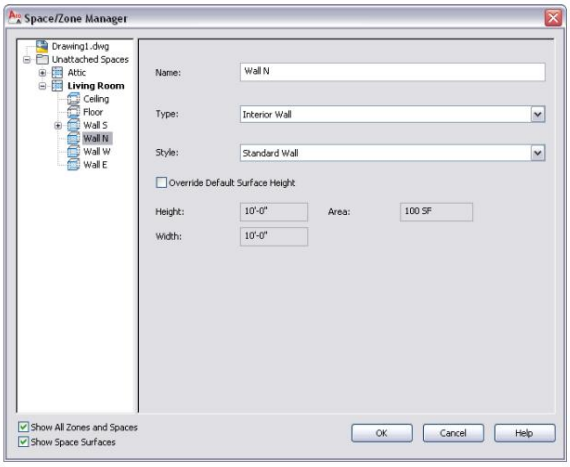
Editando Propriedades da Superfície

Use este procedimento para editar as propriedades de uma superfície de espaço.

1 Abra o Gerenciador de espaço/zona com uma das instruções descrito em Abrindo o gerenciador de espaço/zona na página 3026.

2 Verifique se Mostrar superfícies de espaço está selecionado.

3 Se necessário, expanda a visualização em árvore para exibir a superfície que deseja editar.



4 Selecione a superfície na visualização em árvore e altere suas propriedades o certo:

Propriedade	Opções
Nome	insira um novo valor para Nome.
Tipo de superfície (somente forma livre 3D)	ÿ Teto ÿ Piso ÿ Superfície Essa configuração pode ser útil para formas complexas de forma livre, onde o teto ou o piso do espaço podem ser representados por mais de uma superfície.

Machine Translated by Google

Propriedade	Opções
Tipo	para Tipo, selecione um dos seguintes: ÿ Parede interna ÿ Parede externa ÿ Sombra ÿ Ar ÿ Parede Subterrânea
Estilo	todos os estilos de parede e cortina disponíveis no desenho
Altura/Área (somente espaços 3D extrudados)	selecione Substituir altura de superfície padrão e insira um novo valor para Altura ou Área. Ambos os campos alteram apenas a altura da superfície.

5 Clique em OK.

Editando Superfícies de Teto e Piso

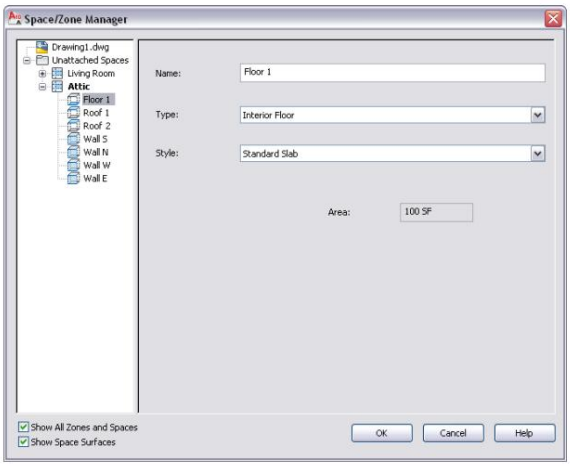
Use este procedimento para editar as superfícies do teto e do piso de um espaço.

1 Abra o Gerenciador de espaço/zona com uma das instruções descrito em Abrindo o gerenciador de espaço/zona na página 3026.

2 Verifique se Mostrar superfícies de espaço está selecionado.

3 Se necessário, expanda a visualização em árvore para exibir o teto e o piso superfícies que deseja editar.

Machine Translated by Google



4 Selecione a superfície do teto de um espaço na exibição em árvore e faça as alterações necessárias à direita:

Se você deseja...	**Então…**
alterar o nome do forro	insira um novo valor para Nome.
mudar o tipo de teto	para Tipo, selecione um dos seguintes: ÿ Teto ÿ Telhado ÿ Teto subterrâneo
alterar o estilo de laje de telhado atribuído do forro	para Estilo, selecione um estilo de laje ou laje de telhado na lista suspensa.

5 Selecione o piso de um espaço na visualização em árvore e faça as alterações necessárias

à direita: **Se desejar…**	**Então…**
mudar o nome do andar	insira um novo valor para Nome.
mudar o tipo de piso	para Tipo, selecione um dos seguintes: ÿ Piso interno ÿ Piso Elevado ÿ Laje no Grau ÿ Laje Subterrânea

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o estilo de laje atribuído do chão	para Estilo, selecione um estilo de laje na lista suspensa.

6 Para adicionar uma abertura a um teto ou piso, selecione o teto ou piso na exibição em árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar abertura.

7 Para remover uma abertura de um teto ou piso, selecione a abertura na exibição em árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover abertura.

8 Clique em OK.

Trabalhando com Aberturas de Superfície

Aberturas em superfícies de espaço podem ser importantes para cálculos de sistemas de construção quando o desenho é usado no AutoCAD MEP ou em outros aplicativos de construção.

Você pode adicionar aberturas às superfícies de espaços 3D com extrusão e espaços 3D de forma livre. Dependendo do tipo de geometria do espaço, as aberturas têm características diferentes. Por exemplo, em um espaço de forma livre 3D, você pode editar o perfil de abertura em qualquer forma; no entanto, em uma superfície de espaço 3D extrudada, as aberturas são limitadas a formas retangulares.

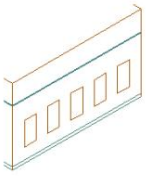
Aberturas de superfície podem ter propriedades como nome de abertura, tipo de abertura e dimensões de abertura anexadas a elas. Para obter mais informações, consulte Editando as propriedades da superfície do espaço na página 3025.

OBSERVAÇÃO Você pode adicionar aberturas apenas a espaços não associativos. As aberturas em um espaço associativo são determinadas pelas aberturas nos objetos de contorno.

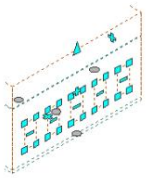
Machine Translated by Google

Adicionando aberturas a superfícies de espaço 3D extrudadas

Use este procedimento para adicionar uma abertura à superfície de um espaço 3D com extrusão.
As aberturas podem ser adicionadas a superfícies planas ou curvas (como uma superfície cilíndrica).



Openings displayed



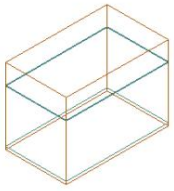
Opening grips displayed

Você pode usar alças ou o Gerenciador de espaço/zona para adicionar aberturas a uma superfície de espaço. Para obter mais informações sobre como trabalhar com o gerenciador de espaço/zona, consulte Editando as propriedades da superfície do espaço na página 3025.

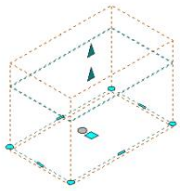
1 Selecione o espaço ao qual deseja adicionar uma abertura de superfície e clique na alça Editar superfícies.

Machine Translated by Google

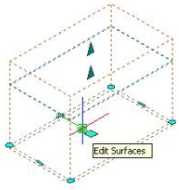
2 Clique na alça Adicionar janela na superfície à qual deseja adicionar uma abertura. Por padrão, uma abertura de janela é criada.



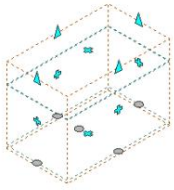
existing space



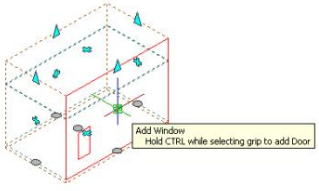
select space



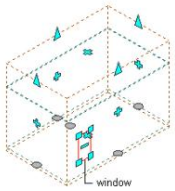
select Edit Surfaces grip



view surfaces grips



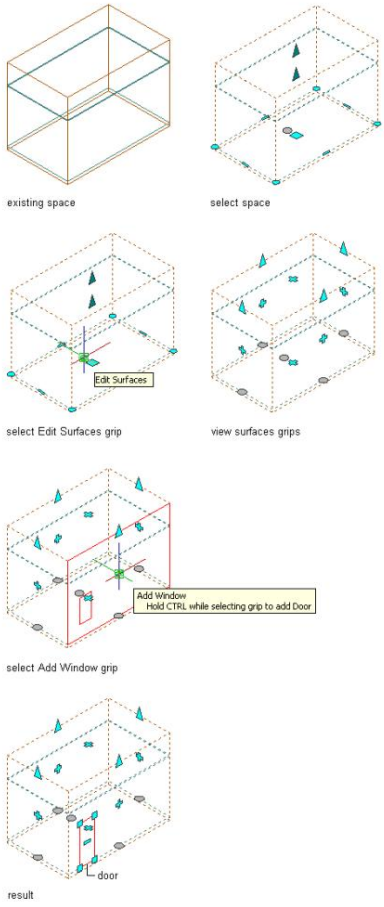
select Add Window grip



result

Machine Translated by Google

Para adicionar uma porta, mantenha pressionada a tecla CTRL enquanto clica na alça
Adicionar janela. Observe que as portas estão posicionadas na parte superior da superfície do piso.



3 Ao terminar, clique na alça Exit Editing Surfaces.

OBSERVAÇÃO Se uma abertura for adicionada ao teto ou à superfície do piso de um espaço 3D com extrusão, ela sempre será criada na superfície inferior ou superior da geometria do espaço. A posição da abertura não é afetada pela justificação do espaço.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se as aberturas não forem exibidas após você sair do modo de edição de superfície, então o componente de exibição de componentes de superfície no estilo de espaço ou as propriedades de exibição de objeto de espaço não foram ativadas. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

Editando Aberturas em Superfícies Espaciais 3D Extrudadas

Use este procedimento para esticar, mover ou copiar uma abertura de superfície em um espaço 3D com extrusão.

1 Selecione o espaço onde deseja editar uma abertura de superfície e clique na alça Editar superfícies.

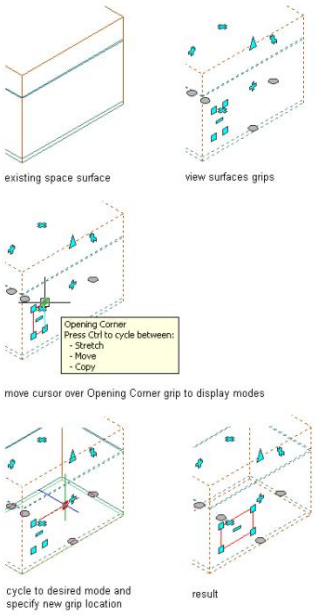
2 Selecione uma das alças de canto da abertura da superfície.

3 Edite a abertura: **Se**

você quiser…	**Então…**
esticar uma borda da abertura	mova a alça de canto para a posição desejada.
mova a abertura para uma nova posição na superfície	pressione CTRL e mova a abertura para a posição desejada.
copie a abertura na superfície	pressione CTRL duas vezes e copie a abertura para a posição desejada.

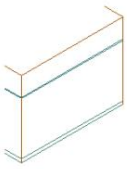
Machine Translated by Google

Esticando uma abertura de superfície

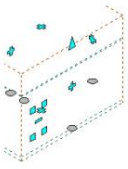


Machine Translated by Google

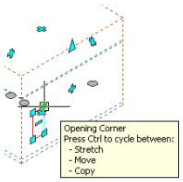
Mover uma abertura de superfície



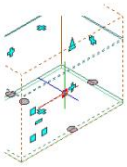
existing space surface



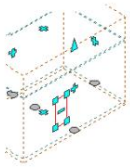
view surfaces grips



move cursor over Opening Corner grip to display modes



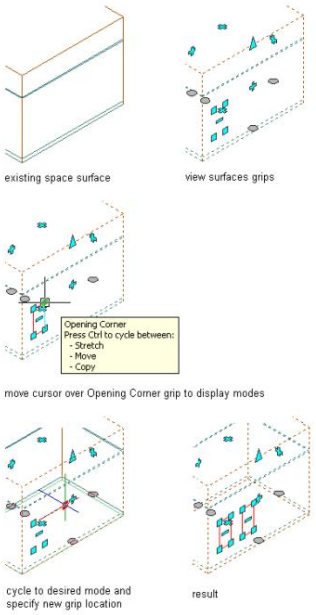
cycle to desired mode and specify new grip location



result

Machine Translated by Google

Copiar uma abertura de superfície



4 Ao terminar, clique na alça Exit Editing Surfaces.

Adicionando aberturas a superfícies de espaço de forma livre 3D

Use este procedimento para adicionar uma abertura à superfície de um espaço de forma livre 3D. As aberturas podem ser adicionadas a superfícies planas ou curvas (como uma superfície cilíndrica).

OBSERVAÇÃO As aberturas não podem ser adicionadas a superfícies em forma de cúpula e esfera.

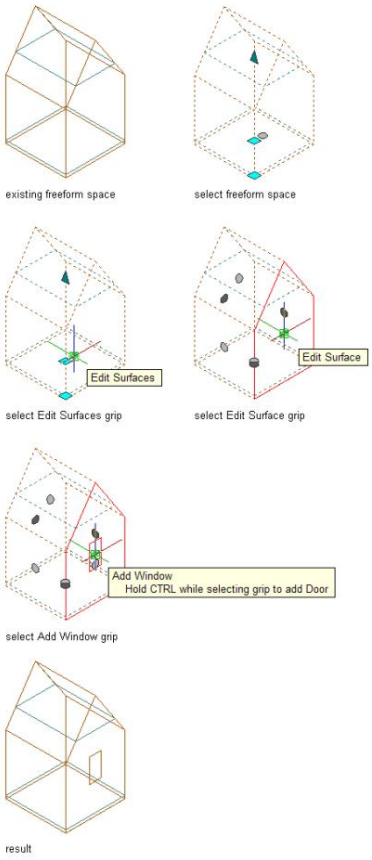
1 Selecione o espaço ao qual deseja adicionar uma abertura de superfície e clique na alça Editar superfícies.

2 Clique na alça de superfície para a superfície à qual você deseja adicionar uma abertura.

3 Clique na alça Add Window na superfície ativada.

Machine Translated by Google

Adicionando uma abertura de janela a uma superfície de espaço de forma livre



Para adicionar uma porta, mantenha pressionada a tecla CTRL enquanto clica na alça Adicionar janela. Observe que as portas estão posicionadas na parte inferior da superfície selecionada.

OBSERVAÇÃO Se as aberturas não forem exibidas após você sair do modo de edição de superfície, então o componente de exibição de componentes de superfície no estilo de espaço ou as propriedades de exibição de objeto de espaço não foram ativadas. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

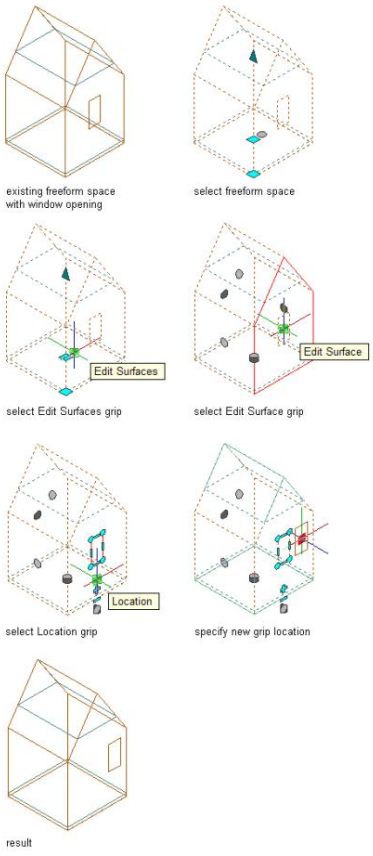
Machine Translated by Google

Movendo aberturas de espaço de forma livre em 3D

Use este procedimento para mover uma abertura em uma superfície de espaço de forma livre 3D.

1. Selecione o espaço no qual deseja mover uma abertura de superfície e clique na alça Editar superfícies.
2. Clique na alça da superfície com a abertura que deseja mover.
3. Selecione a alça Location para a abertura que deseja mover e mova-a para outro local na superfície.

Movendo uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



OBSERVAÇÃO Mover a abertura para outra superfície ou fora do espaço fará com que a área de abertura seja relatada como zero.

Machine Translated by Google

4 Para sair do modo de edição de superfície, clique no botão Exit Editing Surfaces pegada.

Editando a forma de aberturas de espaço de forma livre 3D

Use este procedimento para editar a forma de uma abertura de espaço de forma livre 3D.

As aberturas de superfície de espaço de forma livre 3D podem ser editadas como qualquer limite baseado em perfil no AutoCAD Architecture. O limite de abertura tem alças de vértice e aresta para gerar a forma desejada.

Alterando a borda de uma abertura de superfície espacial

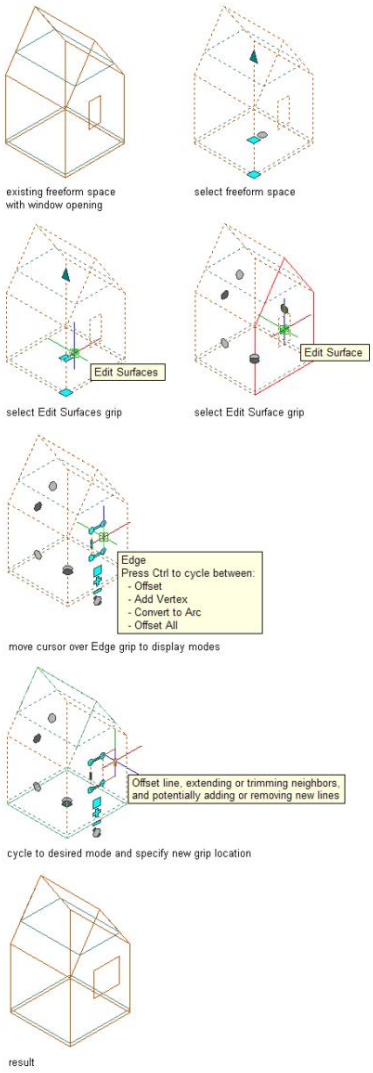
1 Selecione o espaço no qual deseja editar a aresta de uma abertura de superfície e clique na alça Editar superfícies.

2 Clique na alça da superfície com a abertura que deseja editar.

3 Selecione a alça Edge para a borda que deseja alterar.

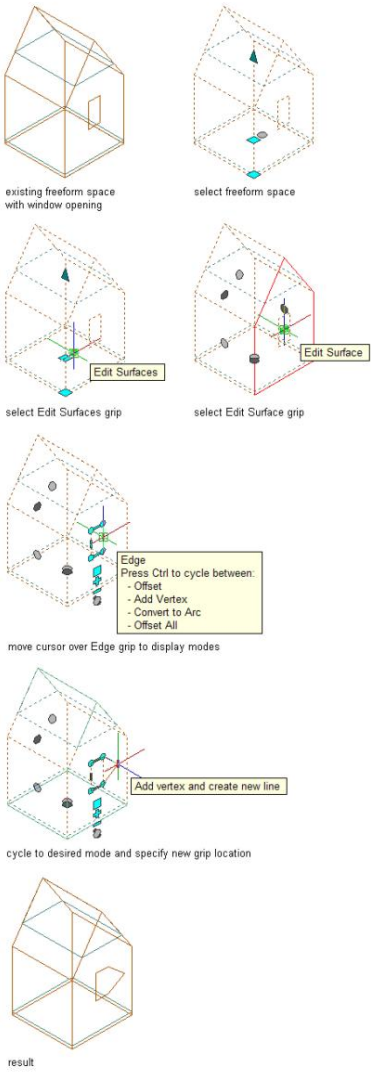
Machine Translated by Google

Deslocando a borda de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



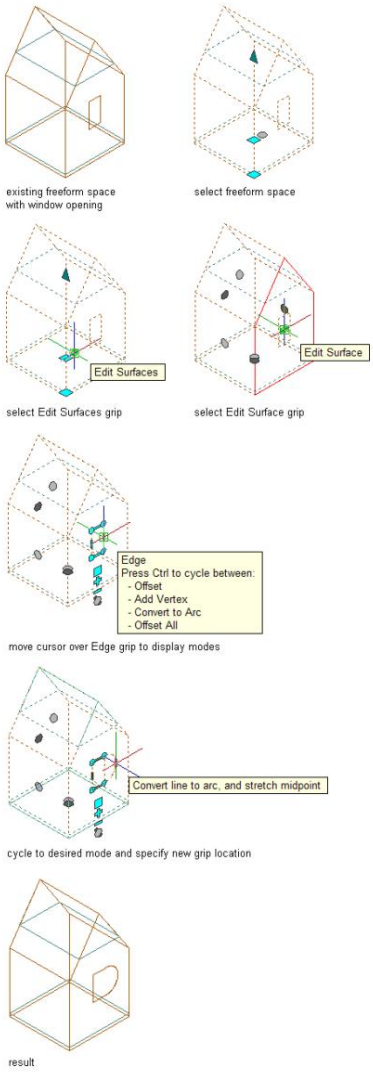
Machine Translated by Google

Adicionando um vértice à borda de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



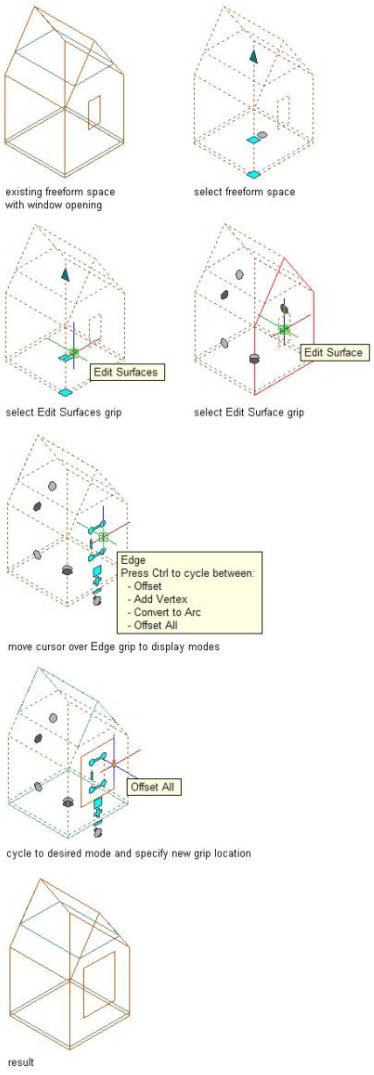
Machine Translated by Google

Convertendo a borda de uma abertura de janela em arco em uma superfície de espaço de forma livre



Machine Translated by Google

Deslocando todas as arestas de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



Machine Translated by Google

4 Especifique o novo local de borda:

Se você quiser…	Então…
compensar a borda	mova a borda para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
adicionar um vértice e criar uma aresta	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Add Vertex. Mova a borda para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
alterar uma aresta selecionada para um arco/alterar um arco selecionado para uma linha	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Converter em arco/Converter em linha. Estique o ponto médio até o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.
compensar todas as arestas em um dis idêntico tância	pressione *CTRL* 3 vezes para alternar para o modo de edição Offset All. Mova a seleção coloque a borda no local desejado para todas as bordas e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.

5 Para sair do modo de edição de superfície, clique no botão Exit Editing Surfaces pegada.

Alterando um vértice de uma abertura de superfície espacial

1 Selecione o espaço no qual deseja editar um vértice de abertura e clique na alça Editar superfícies.

2 Clique na alça da superfície com a abertura que deseja editar.

3 Selecione a alça Vértice para o vértice que deseja alterar.

A alça Vertex tem 3 modos de edição:

ÿ Mover: este é o padrão. Use-o para mover o vértice selecionado em qualquer direção. Os segmentos vizinhos são esticados, se necessário.

ÿ Remover: use este modo de edição para remover um vértice. O segmentos vizinhos são substituídos por uma linha.

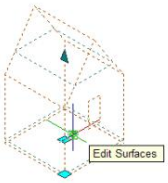
ÿ Offset Edges: Use este modo de edição para mover um vértice e as arestas adjacentes do limite do espaço com ele.

Machine Translated by Google

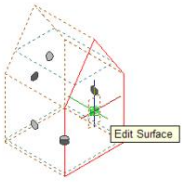
Movendo o vértice de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre

existing freeform space
with window opening

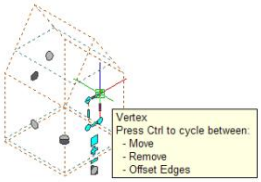
select freeform space



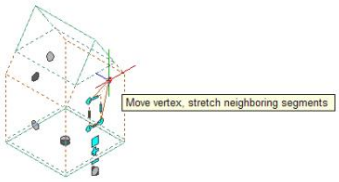
select Edit Surfaces grip



select Edit Surface grip



move cursor over Vertex grip to display modes

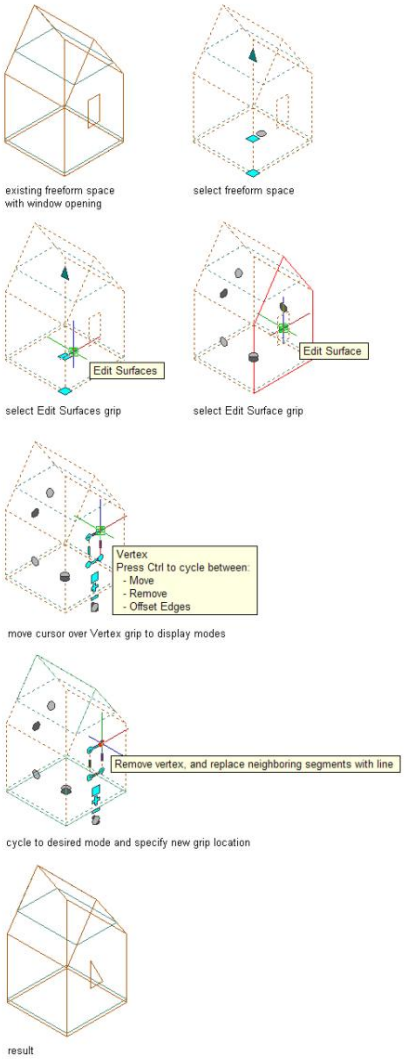


cycle to desired mode and specify new grip location

result

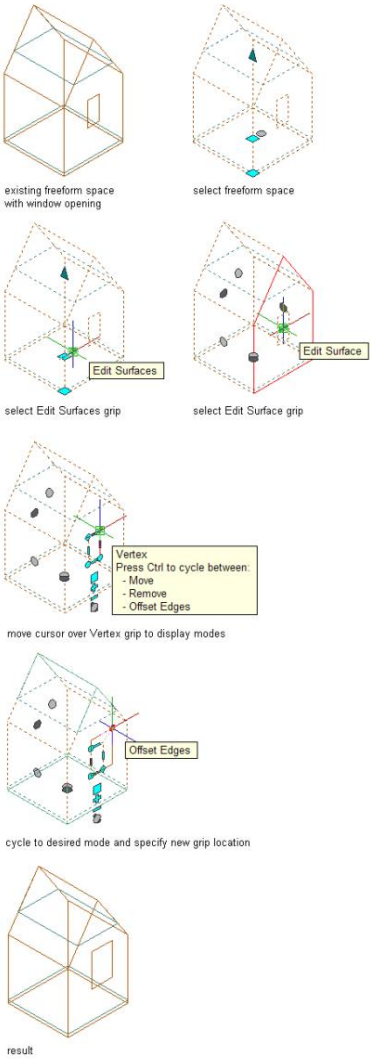
Machine Translated by Google

Removendo o vértice de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



Machine Translated by Google

Deslocando as arestas de uma abertura de janela em uma superfície de espaço de forma livre



4 Edite o vértice conforme necessário:

Se desejar…	**Então…**
mover o vértice	mova o vértice para o local desejado ção e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
remover o vértice	pressione *CTRL* para alternar para o modo de edição Remove Vertex e clique para confirmar a remoção.
mover o vértice e as arestas adjacentes	pressione *CTRL* duas vezes para alternar para o modo de edição Offset Edges. Mova o vértice para o local desejado e clique; ou insira um valor e pressione *ENTER*.

5 Para sair do modo de edição de superfície, clique no botão Exit Editing Surfaces pegada.

OBSERVAÇÃO Não é possível criar aberturas não retangulares em espaços 3D com extrusão. Se você precisar de uma forma de abertura de superfície diferente, primeiro converta o espaço 3D extrudado em um espaço 3D de forma livre, conforme descrito em Alteração do tipo de espaço na página 2990.

Removendo aberturas de 3D extrudado e espaço de forma livre 3D Superfícies

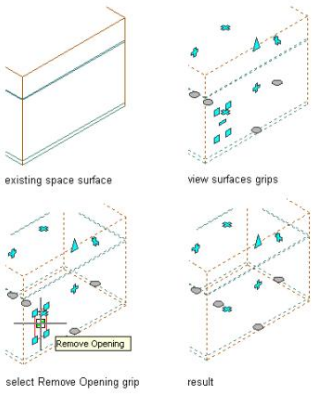
Use este procedimento para remover uma abertura da superfície de um espaço 3D.

1 Selecione o espaço do qual deseja remover uma abertura de superfície e exiba as alças para as aberturas de superfície de uma destas maneiras:

- Se você selecionou um espaço 3D com extrusão, clique na alça Edit Surfaces. Todas as alças de abertura de superfície no espaço são exibidas.
- Se você selecionou um espaço de forma livre 3D, clique na alça Editar superfícies e selecione a alça Editar superfície para a superfície que contém a abertura que deseja remover. As alças para as aberturas nesta superfície são exibidas.

Machine Translated by Google

2 Clique na alça Remover abertura para a abertura que deseja remover.



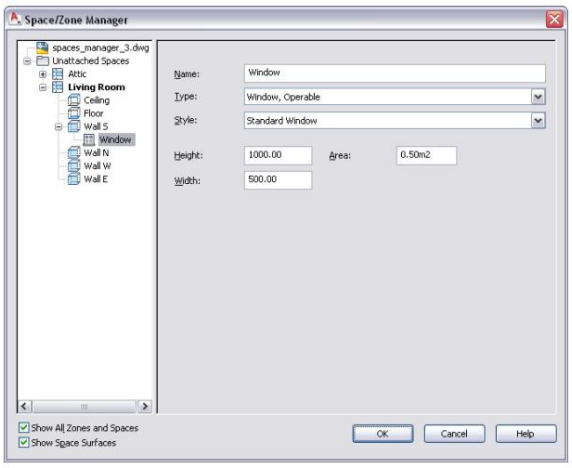
Editando aberturas de superfície no gerenciador de espaço/zona

Use este procedimento para editar aberturas de superfície.

1 Abra o Gerenciador de espaço/zona com uma das instruções descrito em Abrindo o gerenciador de espaço/zona na página 3026.

2 Verifique se Mostrar superfícies de espaço está selecionado.

3 Se necessário, expanda a visualização em árvore para exibir a superfície e o abertura que deseja editar.



Machine Translated by Google

4 Para adicionar uma nova abertura a uma superfície, selecione a superfície na visualização em árvore, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar abertura.

A nova abertura é inserida com propriedades padrão.

5 Para alterar as propriedades de uma abertura, selecione a abertura na visualização em árvore e faça as alterações desejadas à direita: **Se desejar…**

Então…	
mudar o nome da abertura	insira um novo valor para Nome.
alterar o tipo de abertura	para Tipo, selecione um novo tipo na lista suspensa. Dependendo se a abertura é uma porta ou janela, diferentes tipos estão disponíveis: ÿ Janela Fixa ÿ Janela operável ÿ Clarabóia Fixa ÿ Clarabóia operável ÿ Porta não deslizante ÿ Porta deslizante ÿ Ar
alterar a janela ou porta/janela como estilo de montagem da abertura assinada	selecione um estilo de janela, estilo de porta ou estilo de montagem de porta/janela na lista. A lista contém todos os estilos disponíveis no desenho.
alterar a área de uma abertura de superfície	insira valores para Área, Altura ou Largura da abertura. **OBSERVAÇÃO** Para uma abertura de espaço de forma livre 3D, você não pode editar a altura ou largura nesta folha de trabalho. Você pode alterar a largura e a altura de uma abertura de superfície de forma livre 3D usando alças, conforme descrito em Editando a forma de aberturas de espaço de forma livre 3D na página 3041. Para aberturas em espaços de forma livre 3D, a área relatada é exibida ao lado da área geral. A área relatada pode diferir da área geral em casos

Machine Translated by Google

Se você quiser...	Então...
	onde uma abertura está apenas parcialmente na superfície e o restante está em uma superfície diferente ou fora o espaço. Neste caso, a área reportada exibe a parte da abertura que está na superfície. O valor da área relatada é somente leitura.

6 Para remover uma abertura de uma superfície, selecione a abertura, clique com o botão direito do mouse e clique em Remover abertura.

7 Clique em OK.

Como a alteração da geometria do espaço afeta as aberturas de superfície

Quando você altera a geometria de um espaço, pode haver resultados diferentes para aberturas anexadas às superfícies do espaço.

Alterar a forma de um espaço de forma livre 3D

Os espaços de forma livre 3D têm um grande número de geometrias possíveis, como uma caixa, uma pirâmide ou uma forma irregular de forma livre. Alterar a geometria do espaço pode afetar as aberturas nas superfícies do espaço das seguintes maneiras:

ÿ Quando uma superfície é excluída ou movida para que não seja mais coplanar a uma abertura que contém, a abertura será apagada.

ÿ Quando uma superfície é editada de forma que não afete a abertura, a abertura é mantida inalterada.

ÿ Quando uma superfície é dividida e uma abertura cruza a linha de divisão, a abertura é dividido em 2 aberturas.

OBSERVAÇÃO Se a geometria do espaço for alterada de alguma forma que altere o número total de superfícies, as aberturas podem ser excluídas ou podem ocasionalmente se mover de uma superfície para outra.

Mudando o tipo de geometria

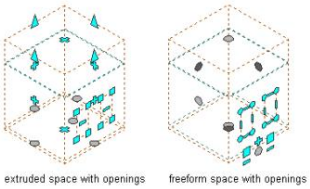
Você pode converter um espaço 3D de forma livre em um espaço 3D com extrusão e vice-versa. Isso afetará as aberturas contidas de diferentes maneiras.

Machine Translated by Google

Para alterar o tipo de geometria de um espaço, consulte Alteração do tipo de espaço na página 2990.

ÿ Quando um espaço 3D extrudado é convertido em um espaço 3D de forma livre, todos as aberturas serão mantidas com a mesma localização, forma e área. As alças de abertura mudam para as alças de uma abertura de superfície de espaço 3D extrudada.

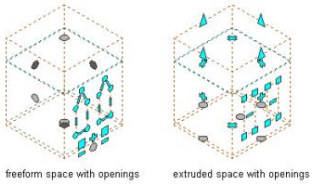
Visualizando aberturas de superfície de espaço extrudado e de forma livre



ÿ Quando um espaço de forma livre 3D é convertido em um espaço 3D extrudado, o as aberturas no telhado horizontal ou nas superfícies do piso serão mantidas no telhado ou no piso do espaço 3D com extrusão. As aberturas nas superfícies que se cruzam com o perfil de base serão retidas nas respectivas superfícies de borda. Todas as outras aberturas serão perdidas. As aberturas mantidas mudarão para retângulos e a área da abertura permanecerá a mesma.

mesmo.

Visualizando aberturas de superfície de espaço de forma livre e extrudada



ÿ Quando um espaço 3D com extrusão ou um espaço 3D de forma livre é alterado para um espaço 2D, todas as aberturas de superfície são perdidas.

Mudando a associatividade

Você pode converter espaços associativos em espaços não associativos e vice-versa.
Isso afetará as aberturas contidas de diferentes maneiras.

Para alterar a associatividade dos espaços, consulte Tornar um espaço associativo ou não associativo na página 2936.

Machine Translated by Google

As aberturas em espaços associativos são geradas por quaisquer aberturas que estejam nas paredes de limite. Por exemplo, se uma parede delimitadora tiver uma janela e uma porta, serão inseridas no espaço aberturas com o formato da janela e da porta.

ÿ Se um espaço 3D extrudado associativo for convertido em um espaço não associativo espaço 3D extrudado, todas as aberturas serão mantidas em sua posição original, mas agora terão alças de edição. Se a forma da abertura original não for retangular, a forma da abertura mudará para um retângulo idêntico em área à forma original.

ÿ Se um espaço de forma livre 3D associativo for convertido em um espaço de forma livre 3D não associativo, todas as aberturas serão retidas com local, tamanho e forma idênticos e terão alças de edição.

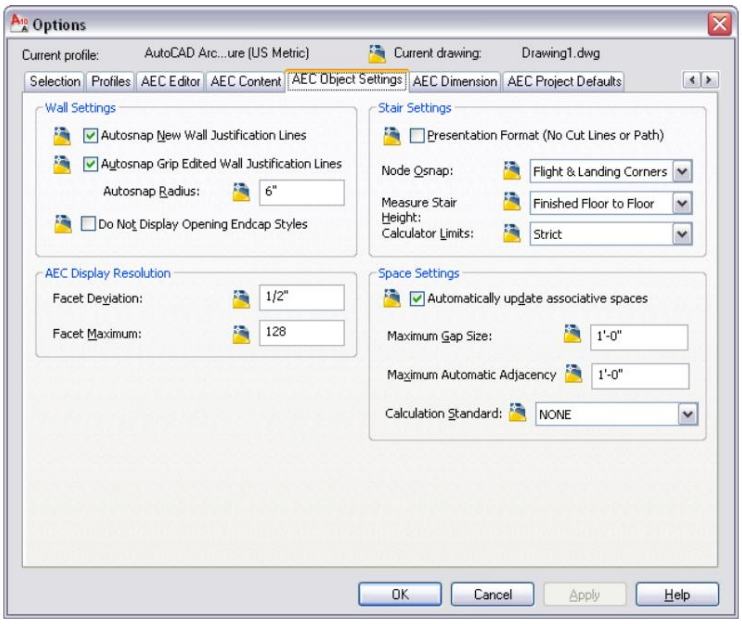
Configurando relações de adjacência entre superfícies de espaço

Os espaços podem detectar adjacências entre superfícies de espaços vizinhos. Isso é importante para processar uma planta de construção em um aplicativo de engenharia como o AutoCAD MEP. Você pode definir a distância de adjacência máxima permitida entre as superfícies do espaço.

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Configurações do objeto AEC.

Machine Translated by Google



3 Para Maximum Automatic Adjacency selecione a distância máxima permitida entre 2 superfícies que devem ser consideradas adjacentes uma à outra.

4 Clique em OK.

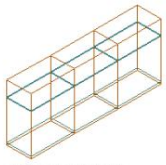
DICA Como alternativa, você pode definir a adjacência automática máxima entre superfícies de espaço na linha de comando digitando **AecSpaceMaxAutoAdjacency.**

Exibindo relações de adjacência entre superfícies de espaço

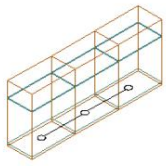
Na maioria dos casos, as relações de adjacência entre as superfícies do espaço são importantes para exportar e processar planos de construção para um aplicativo de engenharia. Se precisar verificar o status das relações de adjacência no AutoCAD Architecture, você pode tornar as relações de adjacência visíveis no desenho.

Machine Translated by Google

Exibindo adjacências de superfície



existing adjacent spaces



space adjacencies displayed

1 Na linha de comando, digite **AecShowSpaceAdjacencies.**

2 Superfícies de espaço adjacentes são exibidas com linhas.

3 Para ocultar as linhas de adjacência da superfície, pressione ENTER.

Estilos de espaço

Um estilo de espaço é um conjunto de parâmetros que determina a aparência e outras características do objeto de espaço ao qual é atribuído. Dependendo do escopo do desenho, você pode querer criar diferentes estilos de espaço para representar diferentes tipos de espaço, como diferentes tipos de cômodos em um prédio de escritórios.

Dentro do estilo de espaço, você pode configurar a decomposição do espaço. A decomposição divide geometricamente um espaço existente em subpartes triangulares ou trapezoidais.
Em alguns países, como Alemanha e Japão, a decomposição visual dos espaços em subdivisões é necessária para a prova de espaço que deve ser apresentada à administração do edifício para aprovação.

Você pode usar estilos para controlar os seguintes aspectos dos espaços:

ÿ Deslocamentos de limite: você pode especificar a distância que os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço serão deslocados de seu limite de base. Cada limite tem seus próprios componentes de exibição que você pode definir de acordo com suas necessidades.

ÿ Listas de nomes: você pode selecionar uma lista de nomes permitidos para espaços de um determinado estilo. Isso ajuda você a manter esquemas de nomenclatura consistentes em um projeto de construção.

Machine Translated by Google

ÿ Dimensões de destino: você pode definir uma área de destino, comprimento e largura para espaços inseridos com um estilo específico. Isso é útil quando você tem limites de espaço superior e inferior para um tipo de ambiente que deseja inserir.

ÿ Exibindo diferentes tipos de espaço: você pode desenhar espaços de construção, espaços de demolição e espaços de tráfego com diferentes propriedades de exibição. Por exemplo, você pode desenhar todas as áreas de construção em verde e hachuradas e as áreas de tráfego em azul com um preenchimento sólido.

ÿ Exibindo diferentes métodos de decomposição: Você pode especificar como os espaços são decompostos (trapézio ou triangular). Se você não estiver trabalhando extensivamente com a decomposição de espaço, provavelmente irá configurá-la no padrão de desenho. Para obter informações sobre decomposição de espaço, consulte Decomposição de espaço na página 3135.

Criando um estilo de espaço

Use este procedimento para criar um estilo de espaço. Você pode começar usando o estilo padrão ou pode copiar um estilo existente para usar como modelo. Em seguida, você edita as propriedades de estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Crie um estilo de espaço:

Se você quiser…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de espaço e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de espaço que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de espaço e pressione *ENTER.*

5 Edite o novo estilo de espaço:

Se desejar…	Então…
definir as dimensões de destino para o limite da base do espaço	consulte Especificando dimensões de destino para o espaço na página 3059.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar deslocamentos baseados em estilo para os limites líquidos, utilizáveis e brutos	consulte Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço na página 3060.
adicionar uma definição de lista ao estilo	consulte Anexando uma definição de lista a um estilo de espaço na página 3061.
especificar materiais para componentes de espaço	consulte Especificando os materiais de um estilo de espaço na página 3062.
adicionar uma classificação ao estilo	consulte Especificando classificações para um estilo de espaço na página 3062.
definir a exibição de limites de espaço e planos de corte de cálculo	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.
definir a hachura do espaço	consulte Especificando a hachura para componentes de um estilo de espaço na página 3068.
definir o plano de corte para o espaço	consulte Definindo o plano de corte do objeto de um estilo de espaço na página 3070.
anexar notas e arquivos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de espaço na página 3071.
especificar uma exibição de decomposição de espaço	veja Decomposição Espacial na página 3135.

6 Ao terminar de especificar as propriedades, clique em OK.

Especificando dimensões de destino para o espaço

Use este procedimento para especificar uma área de destino para o espaço no estilo de espaço. As dimensões de destino podem ser úteis quando os requisitos de dimensão para um espaço já são conhecidos e não podem ser excedidos. Se a área, o comprimento ou a largura de um espaço inserido ficar fora dos tamanhos especificados no estilo, a dimensão será truncada para o tamanho de destino e um ícone de dica de solução será exibido.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Regras de design.

5 Especifique as dimensões de destino para o estilo de espaço:

Se você quiser…	Então…
especificar uma área diferente	insira um novo valor para a área alvo, área mínima ou área máxima.
especificar um comprimento diferente	insira um novo valor para Comprimento do alvo, Comprimento mínimo ou Comprimento máximo.
especificar uma largura diferente	insira um novo valor para Largura alvo, Largura mínima ou Largura máxima.

Os valores de destino devem estar entre os valores mínimo e máximo definidos.

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço

Use este procedimento para definir os deslocamentos dos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço a partir do limite base no estilo de espaço. Deslocamentos de limite de espaço também podem ser definidos manualmente. Quando os limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço são determinados manualmente, eles podem ser editados com alças. Quando eles são determinados a partir do estilo de espaço, eles não podem ser editados com alças.

Para obter informações sobre como aplicar deslocamentos baseados em estilo a um espaço, consulte Especificando deslocamentos de limite de espaço em um estilo de espaço na página 3060.

Limites de espaço por estilo

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Regras de design.

5 Especifique a distância para compensar os limites líquidos, utilizáveis e brutos do limite de base: **Se você**

quiser...	**Então…**
deslocar o limite líquido do limite de base	insira um valor para Deslocamento Líquido. **NOTA** Em muitos cálculos, o limite líquido é idêntico ao limite base. Se você inserir 0 para Net Offset, o limite líquido não é deslocado do limite base e.
compensar o limite utilizável de insira um valor para Deslocamento utilizável. o limite de base	
compensar o limite bruto de insira um valor para Deslocamento bruto. o limite de base	

6 Clique em OK.

Anexando uma definição de lista a um estilo de espaço

Use este procedimento para anexar uma definição de lista a um estilo de espaço para que os espaços que usam o estilo sejam nomeados consistentemente de acordo com uma lista definida de nomes. As definições de lista podem ser criadas de acordo com os padrões do governo, padrões da empresa ou qualquer outro sistema de nomenclatura que você deseja implementar. Para obter informações sobre como criar definições de lista, consulte Definições de lista na página 3073.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Regras de design.

5 Para Nomes de espaço, selecione uma definição de lista na lista suspensa.

OBSERVAÇÃO A lista suspensa exibe apenas definições de lista que se aplicam a espaços. Para obter mais informações, consulte Especificando o aplicativo para uma definição de lista na página 3075.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK.

Quando você altera a lista de nomes no estilo de espaço, é possível que o novo estilo de espaço tenha uma lista de nomes diferente. Nesse caso, o nome do espaço pode interagir com a nova definição de lista das seguintes maneiras:

ÿ O nome de um espaço existente também é incluído na nova definição de lista.
Nesse caso, nenhuma alteração no nome é feita.

ÿ O nome de um espaço existente não é incluído na nova definição de lista, mas a definição de lista permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Em
neste caso, o nome existente é mantido como um nome não padrão.

ÿ O nome de um espaço existente não é incluído na nova definição de lista e a definição de lista não permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Nesse caso, o nome existente é
removido e o nome do espaço assume como padrão o primeiro nome na nova definição de lista.

Especificando classificações para um estilo de espaço

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de espaço.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de espaço.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de espaço atual.

6 Clique em OK.

Especificando os materiais de um estilo de espaço

Um espaço consiste em vários componentes cujas propriedades de exibição podem ser determinadas pelos materiais atribuídos a cada componente.

Machine Translated by Google

Ao atribuir materiais a um estilo de espaço, você atribui um material a cada componente físico do espaço. Por exemplo, você atribui um material de madeira ao piso e um material de forro ao forro.

Se quiser usar as propriedades de exibição do estilo de espaço, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do estilo de espaço.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linha de trabalho de um material é usado para todas as linhas de trabalho na vista de planta. O componente Surface Hatch é usado para hachurar todas as superfícies de objeto em visualizações de modelo tridimensionais (3D) e em elevações.

Materiais de Espaço e Componentes de Exibição

A tabela a seguir lista os componentes de espaço e os componentes de material que os determinam em vistas específicas.

Componente de Espaço de Representação de Exibição	Componente de material
Planeje, Planeje Alto Detalhe, Plano Baixo Detalhe, Plano Apresentação, Plano Refletido, Refletido, Refletido Refletido	
Limite de Base	Linha de trabalho do plano
escotilha de base	Plano Hatch
Limite líquido	nenhum material
Rede Escotilha	nenhum material
Limite utilizável	nenhum material
escotilha utilizável	nenhum material
Limite Bruto	nenhum material
Escotilha Bruta	nenhum material
plano de corte	nenhum material

Machine Translated by Google

Componente de Espaço de Representação de Exibição		Componente de material
	Escotilha do plano de corte	nenhum material
	Acima do plano de corte	nenhum material
	Abaixo do plano de corte	nenhum material
	Plano de Cálculo 1	nenhum material
	Plano de Cálculo 1 Hachura Sem material	
	Plano de Cálculo	nenhum material
	Hachura do Plano de Cálculo Sem material	
Modelo		
	Chão	Corpo 3D
	Teto	Corpo 3D
	Volume líquido	nenhum material
	Superfícies	nenhum material
	Componentes de superfície	nenhum material
	Volume utilizável	nenhum material
	Volume Bruto	nenhum material

Atribuindo materiais a um estilo de espaço

Use este procedimento para atribuir materiais a componentes individuais de um estilo de espaço. O componente pode usar as propriedades de exibição do material em vez das propriedades de exibição do estilo.

Você pode atribuir um material a qualquer componente físico do espaço. Componentes personalizados e componentes que são apenas gráficos simbólicos não usam materiais para suas propriedades de exibição. Por exemplo, o piso e o teto são componentes físicos. O limite bruto é um componente simbólico.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material não determinar as propriedades de exibição de um componente de espaço, você pode alterar as propriedades de exibição do estilo de espaço conforme descrito em Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Materiais.

5 Selecione o componente que deseja alterar e selecione uma definição de material diferente.

Você pode selecionar qualquer definição de material no desenho atual ou clique para criar uma nova definição de material e atribuí-la a um componente.

AVISO Quaisquer alterações feitas na definição do material nesta caixa de diálogo serão aplicadas a todos os objetos aos quais o material foi atribuído.

6 Clique na guia Propriedades de exibição.

7 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

8 Se necessário, clique em .

9 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

10 Selecione Por material para qualquer componente ao qual deseja atribuir um material e clique em OK.

Se a configuração de Por material não estiver disponível, a exibição desse componente não pode ser determinada por um material.

11 Clique em OK.

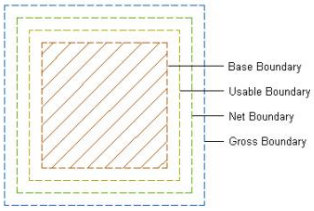
Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço

Use este procedimento para definir qualquer um dos seguintes componentes de exibição de um espaço no estilo:

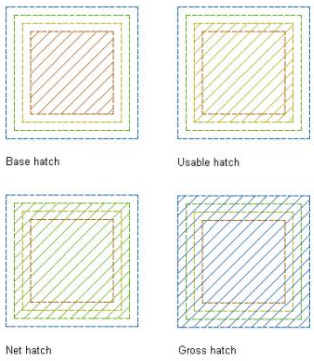
ÿ Limites de espaço (vistas de planta): você pode definir a exibição dos limites de base, líquidos, utilizáveis e brutos. Se os limites estiverem deslocados entre si, é uma boa ideia diferenciá-los por cor, tipo de linha ou espessura de linha. Se você não precisar de deslocamentos de limite, também poderá ocultar a rede, utilizável e

Machine Translated by Google

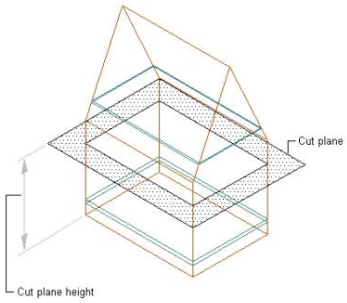
contornos brutos e suas respectivas hachuras, para não sobrecarregar o desenho.



ÿ Hachuras de limite (vistas de planta): cada limite de espaço tem uma hachura associada que você pode exibir.



ÿ Componentes acima e abaixo do plano de corte (vistas de planta): Se o espaço for cortado por um plano de corte de objeto, você pode definir visuais diferentes para as peças que ficam acima do plano de corte e abaixo do plano de corte.



ÿ Planos de corte de cálculo e hachuras (vistas de planta): Para espaços 3D de forma livre, 2 planos de corte de cálculo podem ser definidos. Isso ajuda a criar avaliações de

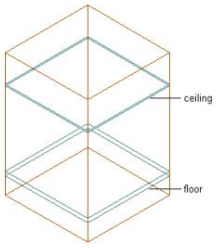
Machine Translated by Google

alturas espaciais não uniformes. Para cada um dos planos de corte de cálculo, você pode definir uma exibição de limite e uma hachura.

ÿ Componentes de piso e teto (visualizações de modelo): os espaços 3D podem ter pisos e tetos com uma espessura especificada pelo usuário. Você pode exibi-los em uma vista de modelo.

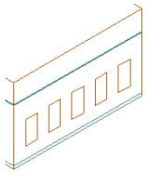
OBSERVAÇÃO Se a espessura do componente do forro ou do piso for definida como 0, ela não será exibida no desenho.

Componentes de piso e teto na visualização do modelo

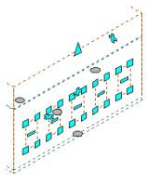


ÿ Superfícies e componentes de superfície (visualizações de modelo): espaços de forma livre 3D são compostos de superfícies individuais, que podem ter componentes adicionais, como aberturas de portas e janelas.

Superfície do espaço com aberturas de superfície



Openings displayed



Opening grips displayed

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se uma atribuição de material determinar as propriedades de exibição dos componentes no estilo de espaço, você poderá alterar as propriedades do componente de exibição desmarcando Por material. Você também pode substituir a atribuição de material por um material diferente. Para obter mais informações, consulte Especificando os materiais de um estilo de espaço na página 3062.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione o componente de espaço a ser alterado e altere o seguinte

configurações: ÿ Material: Se você selecionar Por material, todas as configurações de exibição serão obtidas do material atribuído. Os componentes que não podem ser definidos por material têm a caixa de seleção desativada.

ÿ Visibilidade

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha/espessura de linha/escala de tipo de linha

ÿ Estilo de plotagem

8 Clique em OK.

Especificando a hachura para componentes de um estilo de espaço

Use este procedimento para especificar a hachura para exibir os componentes de um estilo de espaço. A hachura de espaço é exibida apenas em representações de exibição que representam uma vista de planta.

Os seguintes componentes de hachura estão disponíveis para espaços:

ÿ Hachura de base: o componente de hachura para o limite de base de um espaço.

ÿ Hachura líquida: o componente de hachura para o limite líquido de um espaço.

Machine Translated by Google

ÿ Hachura utilizável: o componente de hachura para o limite utilizável de um espaço.

ÿ Hachura bruta: o componente de hachura para o limite bruto de um espaço.

ÿ Hachura do plano de corte: a hachura do plano de corte do objeto. Este plano de corte é diferente dos planos de corte de cálculo que você pode definir para espaços de forma livre 3D.

ÿ Hachura do plano de corte de cálculo (1 e 2): Se você definir planos de corte de cálculo para um espaço de forma livre 3D, poderá adicionar uma hachura ao limite do plano de corte de cálculo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Clique na guia Hachura.

7 Selecione um componente de exibição e clique na configuração de Padrão.

8 Selecione a hachura para o componente de exibição:

Se você quiser	**Então…**
um padrão de hachura que está disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
eclosão única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
eclosão dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.
preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

Machine Translated by Google

9 Clique em OK.

10 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

11 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

12 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

13 Clique em OK.

Definir o plano de corte do objeto de um estilo de espaço

Use este procedimento para definir o plano de corte do objeto de um estilo de espaço.

O plano de corte de objeto de um espaço é usado para exibir o espaço em vistas de planta em uma altura de corte definida. Não está relacionado aos planos de corte de cálculo que você pode definir para espaços de forma livre 3D. O plano de corte do objeto não pode, por exemplo, ser usado em propriedades de escalonamento ou em um cálculo de espaço. Na maioria dos casos, o plano de corte de um espaço é determinado pelo plano de corte da configuração de exibição da vista atual. Você pode configurar um plano de corte diferente para espaços individuais, se necessário.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e clique em Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

6 Clique na guia Outro.

7 Para usar o plano de corte definido na configuração de exibição, verifique se Substituir plano de corte da configuração de exibição está desmarcado.

Machine Translated by Google

8 Para definir um plano de corte diferente do plano de corte da configuração de exibição, selecione Substituir plano de corte da configuração de exibição e insira a altura desejada para Altura do plano de corte.

9 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo de espaço

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de espaço. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de espaço.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo de espaço, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Convertendo estilos de área em estilos de espaço Se você abrir um desenho de uma versão anterior do AutoCAD Architecture que contém estilos de área, os estilos de área serão automaticamente convertidos em estilos de espaço. As seguintes configurações serão convertidas:

Propriedade de estilo de área	Propriedade de estilo de espaço	Valor/Valor padrão
Nome	Nome	Valor existente
Descrição	Descrição	Valor existente
Palestra	Palestra	Valor existente
Notas/Documentos de Referência	Notas/Documentos de Referência	Notas existentes e documento em anexo elementos
Conjuntos de propriedades	Conjuntos de propriedades	Os conjuntos de propriedades de área são convertidos em conjuntos de propriedades de espaço e anexados ao estilo de espaço convertido
N / D	Definição de lista	Padrão **NOTA** Em versões mais antigas do Auto Arquitetura CAD, definições de lista foram anexadas a grupos de áreas ou modelos de grupos de áreas. Agora, as definições de lista são anexadas a o estilo de espaço ou o estilo de zona.
N / D	Área alvo	Padrão
N / D	Comprimento Alvo	Padrão
N / D	Alvo com	Padrão
N / D	Compensação Líquida	0
N / D	Deslocamento utilizável	0
N / D	Compensação Bruta	0

Machine Translated by Google

Propriedade de estilo de área	Propriedade de estilo de espaço	Valor/Valor padrão
N / D	Material do Piso	Padrão
N / D	Material do teto	Padrão
Classificações	Classificações	Valores de classificação existentes. **NOTA** Definição de classificação de área ções de versões mais antigas do O AutoCAD Architecture é convertido tados para definições de classificação de espaço e aplicados a estilos de espaço convertidos.
Representações de Exibição		
N / D	Modelo	Padrão de desenho
Plano	Plano	Configurações existentes
Plano Alto Detalhe	Plano Alto Detalhe	Configurações existentes
Detalhe baixo do plano	Detalhe baixo do plano	Configurações existentes
N / D	Apresentação do plano	Padrão de desenho
N / D	Plano Selecionado	Padrão de desenho
N / D	refletido	Padrão de desenho
N / D	Tela Refletida	Padrão de desenho
N / D	Volume	Padrão de desenho
Decomposto	Decomposto	Configurações existentes

Definições de lista

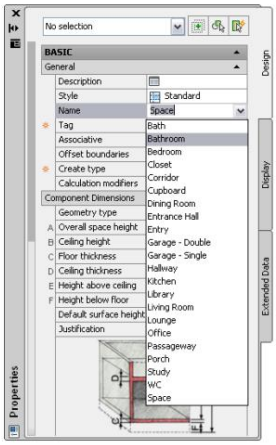
Uma definição de lista é uma lista de nomes que podem ser usados como nomes permitidos para espaços ou zonas. As definições de lista podem ser anexadas a um estilo de espaço ou um estilo de zona, então

Machine Translated by Google

que a lista de nomes esteja disponível na paleta Propriedades ao criar ou editar um espaço ou zona com esse estilo.

Para obter mais informações, consulte Anexar uma definição de lista a um estilo de espaço na página 3061 e Anexar uma definição de lista a um estilo de zona na página 3104.

Definição de lista para um espaço



Para obter uma descrição do fluxo de trabalho típico para definições de lista, consulte Trabalhando com definições de lista - Visão geral na página 2887.

As definições de lista são úteis quando você cria espaços de acordo com os padrões do governo ou da empresa.

Quando você altera a lista de nomes em um estilo de espaço ou zona, um nome de espaço ou zona pode interagir com a nova definição de lista das seguintes maneiras:

ÿ O nome existente também é incluído na nova definição de lista. Nesse caso, nenhuma alteração no nome do espaço é feita.

ÿ O nome existente não é incluído na nova definição de lista, mas a definição de lista permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Nesse caso, o nome existente é mantido como um nome não padrão.

ÿ O nome existente não é incluído na nova definição de lista e a definição de lista não permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Nesse caso, o nome existente é removido e o nome padrão é o primeiro nome na nova definição de lista.

Machine Translated by Google

Criando uma definição de lista

Use este procedimento para criar uma definição de lista que pode ser anexada a um estilo de espaço ou zona para especificar os valores permitidos para a propriedade de nome.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Crie uma nova definição de lista:

Se você quiser…	**Então…**
crie uma nova definição de lista com de propriedades de falha	clique com o botão direito do mouse em Definições de lista e clique em Novo.
criar uma nova definição de lista a partir de um definição de lista existente	clique com o botão direito do mouse na lista que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para a definição da lista e pressione *ENTER*.

5 Edite as propriedades de sua nova lista: **Se**

desejar…	**Então…**
definir os objetos aos quais a definição da lista se aplica	consulte Especificando o aplicativo para uma definição de lista na página 3075.
editar a definição da lista	consulte Editando uma definição de lista na página 3076.
adicionar notas ou arquivos à definição	consulte Anexando notas e arquivos a uma definição de lista na página 3076.

6 Clique em OK.

Especificando o aplicativo para uma definição de lista

Você pode criar definições de lista que se aplicam a nomes de espaços, a nomes de zonas ou que podem ser usadas como listas suspensas para propriedades de planejamento manual. Para obter informações sobre propriedades de agendamento manual, consulte Inserindo propriedades e campos manuais para objetos na página 3774.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Selecione a definição que deseja editar.

4 Clique na guia Aplica-se a.

5 Selecione uma ou mais das seguintes opções:

ÿ Espaços: (se desejar que a lista esteja disponível para nomes de espaço)

ÿ Zonas: (se você deseja que a lista esteja disponível para nomes de zonas)

ÿ Definição de propriedade manual: (se você deseja que a lista esteja disponível para propriedades manuais de agendamento)

6 Clique em OK.

Editando uma Definição de Lista

Use este procedimento para editar uma definição de lista.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Selecione a lista que deseja editar.

4 Clique na guia Itens.

5 Adicione, exclua ou renomeie entradas na definição da lista:

Se você quiser…	**Então…**
adicionar uma nova entrada à lista	clique em Adicionar e insira o nome da entrada.
excluir uma entrada da lista	selecione a entrada e clique em Remover.
renomear uma entrada na lista	selecione a entrada e digite o novo nome.

6 Se você deseja que os usuários tenham a alternativa de inserir uma lista não nome para o espaço ou zona, selecione Permitir que valores de propriedades individuais variem nesta lista.

7 Clique em OK.

Anexando notas e arquivos a uma definição de lista

Use este procedimento para anexar notas de texto e arquivos a uma definição de lista.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Selecione a definição de lista à qual deseja adicionar uma nota ou arquivo.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à lista, digite a descrição para Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Feche o aplicativo quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK.

zonas

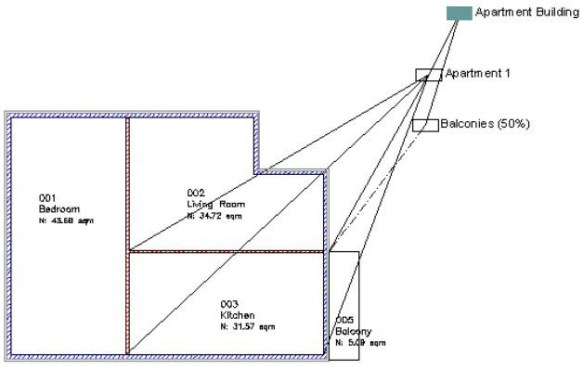
No AutoCAD Architecture, uma zona é um contêiner no qual você pode agrupar espaços e outras zonas. Você precisa de zonas para criar uma avaliação de sua planta baixa.
Com as zonas, você estrutura os espaços em vários grupos, de acordo com diferentes esquemas. Por exemplo, você pode ter zonas funcionais (construção, tráfego e assim por diante) ou zonas para unidades de construção (Apartamento 1 Térreo, Apartamento 2 Térreo e assim por diante).

Os espaços podem estar contidos em mais de uma zona. Por exemplo, você pode anexar um espaço de varanda ao grupo Espaços de Construção e ao Apartamento 1

Machine Translated by Google

Grupo Térreo. Você pode configurar uma restrição no estilo da zona, de modo que um espaço só possa ser anexado a uma zona de um estilo específico.

Espaços anexados a zonas



Uma zona pode ter definições de lista e modificadores de cálculo anexados. As definições de lista são anexadas por meio do estilo de zona, enquanto os modificadores de cálculo são anexados diretamente à zona.

Modelos de zona

As zonas podem ser conectadas e aninhadas em estruturas complexas. Uma estrutura de zona para um edifício, por exemplo, pode ter uma zona de nível superior denominada “Edifício”. Abaixo dessa zona haveria várias zonas para apartamentos - a zona do apartamento 1, a zona do apartamento 2 e assim por diante. As zonas de apartamentos individuais podem conter outras zonas como uma zona de áreas de construção, uma zona de dedução de 50% ou espaços como a sala de estar, o quarto e assim por diante.

Quando você geralmente precisa de uma estrutura de zona complexa, pode criar um modelo de zona que defina as zonas necessárias e seu agrupamento. Por exemplo, ao projetar uma nova construção, você pode inserir uma estrutura de zona com base em um modelo de Zona de construção, que conteria a zona de construção principal mais todas as zonas subordinadas. Vários modelos de zona predefinidos são fornecidos com o software.

Zonas na Avaliação do Espaço

Ao criar uma avaliação de espaço da planta baixa, você pode especificar quais zonas estão incluídas.

Por exemplo, se você deseja criar uma avaliação de espaço para um único apartamento em um prédio para determinar a área e definir o aluguel de acordo, selecione a zona que representa esse apartamento. Dentro do mesmo desenho você

Machine Translated by Google

Você também pode querer criar uma avaliação que contenha apenas banheiros, para determinar quantos ladrilhos devem ser pedidos de um fornecedor. Para fazer isso, primeiro crie uma zona de banheiros, adicione todos os banheiros de todos os apartamentos a ela e, em seguida, avalie a área geral dessa zona.

Para obter informações sobre avaliações de espaço da planta baixa, consulte Avaliação de espaço na página 3140.

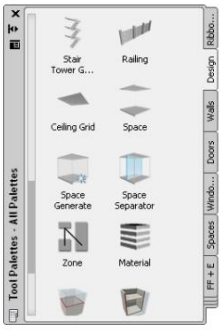
Anexos de zona em referências externas

Você pode anexar espaços ou zonas de uma referência externa a uma zona no desenho atual. No entanto, você não pode anexar espaços e zonas no desenho atual a zonas em uma referência externa. Se você desanexar uma referência externa da qual espaços ou zonas foram anexados a uma zona no desenho atual, esses espaços ou zonas também serão desanexados. Se você reanexar a referência externa ao desenho atual, precisará reanexar manualmente os espaços e zonas da referência externa, se desejar.

Usando ferramentas de zona para criar zonas

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir zonas rapidamente, selecionando uma ferramenta de zona com um estilo de zona específico e outras propriedades predefinidas. Ao colocar zonas usando ferramentas de zona, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as configurações das propriedades da zona. Você também pode usar ferramentas de zona para aplicar as configurações de uma ferramenta de zona a zonas existentes.

Paletas de ferramentas contendo ferramentas de zona



As paletas de ferramentas padrão no espaço de trabalho contêm ferramentas de zona de amostra que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de zona que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

Machine Translated by Google

ÿ Catálogo de paletas de amostra

Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de zona com estilos e propriedades de zona personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Propriedades da zona

No AutoCAD Architecture, uma zona é um objeto de documentação usado para agrupar e organizar espaços. A tabela a seguir descreve as propriedades que são exibidas para uma zona na paleta Propriedades.

Propriedade da zona	Descrição
Categoria geral	
Descrição	Descrição especificada pelo usuário do objeto de zona
Camada	Especifica a camada na qual a zona é colocada. Por padrão, a atribuição da camada é definida no estilo da zona.
Estilo	Especifica o estilo da zona. O estilo definido na ferramenta de zona é o padrão.
Nome	O nome da zona. Se uma definição de lista tiver especificado no estilo da zona, a lista está disponível como uma lista suspensa. Para obter mais informações, consulte Anexando uma definição de lista a um estilo de zona na página 3104.
Marcação	Especifica uma marca de zona a ser inserida ao adicionar a zona. As tags de zona estão disponíveis nos desenhos de amostra enviados com o software. Você também pode criar suas próprias tags de zona. **NOTA** Esta propriedade está disponível apenas durante a adição de uma zona.
Modificadores de cálculo	Identifica quaisquer modificadores de cálculo para a zona. Um modificador de cálculo é uma fórmula que modifica valores selecionados de espaços anexados a

Machine Translated by Google

Propriedade da zona	Descrição
	a zona. Para obter mais informações, consulte Modificadores de cálculo na página 3127.
Número de espaços	Exibe o número de espaços que estão diretamente associados à zona.
Número total de espaços	Exibe o número de espaços conectados diretamente à zona mais o número de espaços conectados indiretamente por meio de subzonas da zona.
Número de Zonas	Exibe o número de zonas que estão diretamente conectadas à zona.
Número total de zonas	Exibe o número de zonas conectadas diretamente à zona mais o número de zonas conectadas por meio de subzonas da zona.
Gerenciador de espaço/zona	Um ícone que fornece acesso ao Espaço/Zona Planilha do gerenciador onde você pode renomear zonas, anexar espaços e zonas, definir o modelo de conteúdo da zona e anexar cálculo modificadores de ção.
Categoria Dimensões	
área base	Exibe a área base combinada de todos os espaços anexados à zona.
Área calculada	Exibe a área base de todos os espaços anexados à zona processada com quaisquer modificadores de cálculo anexados à zona.
Perímetro base	Exibe o perímetro base combinado de todos os espaços anexados direta ou indiretamente ao zona.
perímetro calculado	Exibe o perímetro base de todos os espaços anexados à zona processada com quaisquer modificadores de cálculo anexados à zona.

Machine Translated by Google

Propriedade da Zona	Descrição
Volume base	Exibe o volume base combinado de todos os espaços anexados direta ou indiretamente ao zona.
Deslocamento do limite da zona	Especifica a distância de deslocamento para o limite da zona que é desenhado em torno de qualquer espaço anexado à zona para mostrar a relação espaço/zonas.
Categoria de Cálculo	
Calcular área	Especifica se a área de espaços anexados à zona será calculada usando quaisquer modificadores de cálculo aplicáveis.
Calcular perímetro	Especifica se o perímetro dos espaços anexados à zona será calculado conosco quaisquer modificadores de cálculo aplicáveis.
Contente	
Pode conter espaços	Esta propriedade define que a zona pode ter espaços diretamente anexados.
Pode conter zonas	Esta propriedade define que a zona pode ter zonas anexadas. **OBSERVAÇÃO** Se você selecionar ambas as opções de conteúdo, a zona poderá conter espaços e zonas.
Localização	
Rotação	Especifica a rotação da zona.
Elevação	Especifica a elevação da zona.
Informações adicionais	Especifica a localização e o sistema de coordenadas da zona.

Machine Translated by Google

Criando uma Zona

Use este procedimento para adicionar uma nova zona que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de zona selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar uma zona, consulte Criando zonas com configurações especificadas pelo usuário na página 3083.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Zona que deseja usar e selecione-o.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Zona .

---

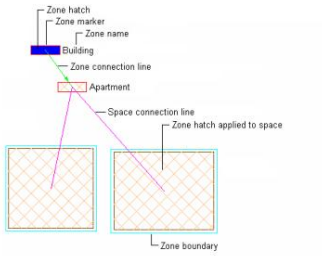
2 Especifique o ponto de inserção da zona.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Continue adicionando zonas conforme necessário e pressione *ENTER*.

Criando zonas com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma zona com as configurações que você especificar.



1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Zona que deseja usar e selecione-a.

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar na guia Home ÿ painel Build ÿ Space menu suspenso ÿ Zona .

---

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Insira um nome para a zona.

Machine Translated by Google

Se você atribuiu uma definição de lista ao estilo de zona, pode selecionar um nome na lista suspensa.

4 Selecione um estilo.

5 Selecione um identificador para a zona.

OBSERVAÇÃO Se nenhum identificador de zona estiver contido na lista, você pode arrastar um identificador para o desenho a partir do Navegador de conteúdo. Você também pode criar suas próprias tags a partir de blocos de múltiplas visualizações.

---

6 Para adicionar um modificador de cálculo à zona, clique na configuração para Modificadores de cálculo e selecione um ou mais modificadores de cálculo para a zona.

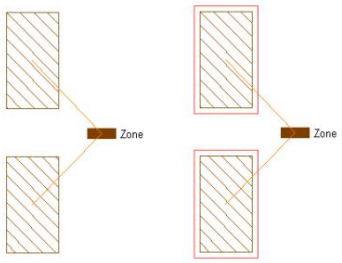
Se você atribuir um modificador de cálculo a uma zona, os valores de área e perímetro dos espaços anexados à zona serão modificados com o modificador de cálculo. Para obter informações sobre modificadores de cálculo, consulte Modificadores de cálculo na página 3127.

7 Expandir Dimensões.

8 Para Deslocamento do limite da zona, insira um valor para especificar a distância você deseja entre o limite da zona e o limite de base de qualquer espaço anexado.

Se você selecionar deslocamento 0, o limite da zona será idêntico ao limite de base do espaço.

Deslocamento do limite da zona em 0 (esquerda) e em um valor de deslocamento (direita)



DICA Se você não puder ver o limite da zona, o componente de exibição para o limite da zona pode não estar ativado no estilo da zona. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de camada, cor e tipo de linha de um estilo de zona na página 3106.

---

9 Expandir Cálculo.

Machine Translated by Google

10 Especifique quais valores de espaço devem ser calculados na zona: **Se você**

deseja …	Então…
calcule os valores de área anexados, selecione Sim para Calcular área. espaços, incluindo qualquer aplicável modificadores de cálculo	
calcular os valores de perímetro de espaços anexados, incluindo quaisquer modificadores de cálculo aplicáveis	selecione Sim para Calcular perímetro.

Para obter informações sobre avaliações de espaço, consulte Avaliação de espaço na página 3140.

11 Expanda o conteúdo.

12 Defina o conteúdo permitido na zona:

Se você quiser …	Então…
permitir que espaços sejam anexados ao zona	selecione Sim para Pode conter espaços.
permitir que as zonas sejam anexadas ao zona	selecione Sim para Zonas que podem conter.

13 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da zona.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

14 Continue adicionando zonas conforme necessário e, em seguida, pressione *ENTER*.

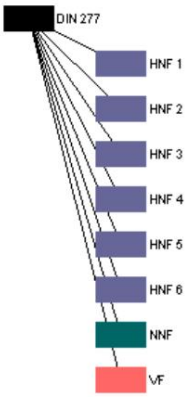
Criando estruturas de zona a partir de um modelo de zona

Use este procedimento para criar estruturas de zona com base em um modelo de zona. Este procedimento é recomendado se você usar a mesma estrutura de zona com frequência.

Quando você adiciona uma estrutura de zona, todas as zonas conectadas nessa estrutura são inseridas no desenho. Dependendo das configurações de estilo para o modelo de zona, você pode exibir zonas individuais com cor e hachura diferentes.
Você também pode exibir linhas de conexão de zona. Abaixo está um exemplo para uma estrutura de zona que representa a norma de construção DIN 277.

Machine Translated by Google

Zonas de acordo com o modelo de zona DIN277



Para obter informações sobre como criar modelos de zona, consulte Modelos de zona na página 3114.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Zone from Template que deseja usar e selecione-a.

(Talvez seja necessário rolar para exibir a ferramenta desejada.)

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione o modelo de zona que deseja criar uma estrutura de zonas de.

4 Defina os deslocamentos entre zonas individuais na estrutura:

Se você quiser…	**Então…**
definir o deslocamento entre as linhas de a estrutura da zona	insira um valor para Deslocamento de linha.
definir o deslocamento entre as colunas da estrutura da zona	insira um valor para Deslocamento da coluna.

5 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da zona estrutura.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

6 Continue adicionando estruturas de zona do modelo conforme necessário, e então pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Criando uma ferramenta de zona

Use este procedimento para criar uma ferramenta de zona e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de zona se estiver colocando várias zonas com propriedades específicas que deseja que sejam as mesmas para cada instância.

Por exemplo, se você estiver criando uma planta baixa de escritório com diferentes tipos de cálculo para zonas, poderá criar uma ferramenta de zona para cada tipo de cálculo.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma zona no desenho	selecione a zona e arraste-a para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um estilo de zona no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador , e localize a ferramenta você deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta de zona e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da zona criado a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo de zona.

10 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta ferramenta de zona.

11 Selecione um identificador para a zona.

12 Selecione o arquivo de desenho que contém o identificador usado para esta ferramenta de zona.

13 Expandir Dimensões.

14 Insira a distância da qual deseja que o limite da zona seja compensado espaços anexos.

15 Expandir Cálculo.

16 Especifique quais valores serão calculados para zonas criadas a partir deste ferramenta:

Se você quiser …	**Então…**
calcule a área do anexo espaços	selecione Sim para Calcular Área.
calcule o perímetro do anexo espaços	selecione Sim para Calcular perímetro.

17 Expanda o conteúdo.

18 Defina o conteúdo permitido na ferramenta zona:

Se você quiser …	**Então…**
permitir que espaços sejam anexados a zonas criadas a partir desta ferramenta	selecione Sim para Pode conter espaços.
permitir que zonas sejam anexadas a zonas criado a partir desta ferramenta	selecione Sim para pode conter zonas.

Para obter informações sobre o conteúdo da zona, consulte Alterando as regras de conteúdo de uma zona na página 3095.

19 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Convertendo Grupos de Área em Zonas

Os grupos de área em desenhos herdados são convertidos automaticamente em zonas quando você abre o desenho na versão atual do AutoCAD Architecture. A tabela a seguir mapeia propriedades de grupo de área para propriedades de zona:

Grupo de área herdado Nova propriedade de propriedade de zona		Valor/Valor Padrão
Nome	Nome	Valor existente **NOTA** Listas de nomes que estavam em anexados ao grupo de área não são reanexado à zona. Usar uma lista de nomes herdados convertidos, você deve anexá-la ao estilo de zona.
Descrição	Descrição	Valor existente
Camada	Camada	Camada existente
Estilo	Estilo	O estilo de grupo de área é convertido em estilo de zona. As propriedades são correspondidas sempre que possível; novas propriedades têm valores padrão. Para obter mais informações, consulte Con vertendo estilos de grupo de área em estilos de zona na página 3112.
Modificadores de cálculo	Modificadores de cálculo	modificador existente
N / D	Número de espaços	Valor existente
N / D	Número total de espaços	Valor existente
N / D	Número de zonas	Valor existente
N / D	Número total de zonas	Valor existente
área líquida	área base	Valor existente
Área calculada	Área calculada	Valor existente
Perímetro líquido	Perímetro base	Valor existente

Machine Translated by Google

Grupo de área herdado	Nova propriedade de propriedade de zona	Valor/Valor padrão
Perímetro calculado	Perímetro calculado	Valor existente
N / D	Volume base	0
N / D	Deslocamento do limite da zona	Valor padrão
Calcular área	Calcular área	Valor existente
Calcular perímetro	Calcular perímetro	Valor existente
Pode conter áreas	Pode conter espaços	Valor existente
Pode conter área grupos	Pode conter zonas	Valor existente
Rotação	Rotação	Valor existente
Elevação	Elevação	Valor existente
Informações adicionais (Localização)	Informações adicionais (Localização)	Valores existentes

OBSERVAÇÃO Se você estiver convertendo uma estrutura de zona herdada e as conexões entre as zonas não forem convertidas corretamente, é possível que o desenho de origem contenha um erro nas regras de conteúdo da zona pai. Em casos como este, verifique se as regras de conteúdo da zona pai permitem anexar zonas, conforme descrito em Alteração das regras de conteúdo de uma zona na página 3095 e, em seguida, reconecte as zonas perdidas conforme descrito em Anexar espaços e zonas a zonas em página 3091.

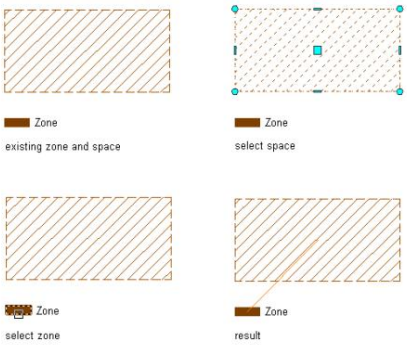
Zonas e Espaços

As zonas são usadas para agrupar espaços e zonas subordinadas.

Machine Translated by Google

Anexar Espaços e Zonas a Zonas

Use este procedimento para anexar espaços e zonas a uma zona selecionada.



OBSERVAÇÃO Você pode anexar espaços e zonas a zonas dentro de blocos ou anexar espaços ou zonas dentro de um bloco a uma zona fora do bloco, mas se os blocos forem explodidos, os anexos serão removidos.

As conexões de espaços e zonas não são únicas. Você pode anexar um espaço ou uma zona a qualquer número de zonas diferentes, a menos que coloque restrições nos anexos de espaço/zona e zona/zona na zona, estilo:

ÿ Você pode especificar que um espaço só pode ser anexado a uma zona do mesmo estilo. Isso impediria que um espaço fosse calculado várias vezes, como no caso em que você não deseja que o mesmo cômodo seja anexado a várias zonas de apartamentos.

ÿ Você pode especificar que as zonas deste estilo só podem ser anexadas a outras zonas do mesmo estilo. Isso seria útil para aplicações de Sistemas de Construção onde você deseja gerar zonas de HVAC e Iluminação, mas não deseja permitir que uma zona de um tipo seja anexada a uma zona de outro tipo.

Para obter mais informações, consulte Restringir o conteúdo de uma zona com base no estilo da zona na página 3105.

Nas propriedades de uma zona, você pode restringir o tipo de objetos que podem ser anexados à zona, permitindo apenas espaços ou apenas zonas. Para obter mais informações, consulte Alterando as regras de conteúdo de uma zona na página 3095.

Quando você anexa uma zona a outra zona, ela é anexada como uma subzona à primeira zona.

1 Selecione a zona à qual deseja anexar um espaço ou zona.

Machine Translated by Google

2 Anexe o espaço ou zona à zona selecionada em um dos
das seguintes
maneiras: ÿ Clique na alça Add (Plus) na zona e selecione espaços e zonas para anexar.

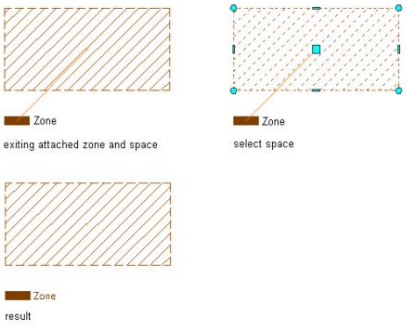
ÿ Clique na guia Zona ÿ painel Modificar ÿ Anexar .

3 Pressione ENTER.

Separando Espaços e Zonas de Zonas

Use este procedimento para desanexar espaços e zonas de uma zona.

Você pode desanexar apenas espaços ou zonas diretamente anexados.



1 Selecione a zona da qual deseja desanexar um espaço ou zona.

2 Destaque o espaço ou zona de uma das seguintes maneiras:

ÿ Clique na alça Detach (Menos) na linha de conexão para o espaço ou zona anexada.

ÿ Clique na guia Zona ÿ painel Modificar ÿ Desanexar . Em seguida, selecione
o espaço ou zona que deseja desanexar da zona e pressione *ENTER*.

Selecionando espaços e zonas anexadas a uma zona

Use este procedimento para selecionar os espaços e zonas anexados a uma zona.

1 Selecione uma zona que tenha zonas ou espaços anexados a ela.

2 Clique na guia Zona ÿ painel Modificar ÿ Selecionar anexado .

Machine Translated by Google

Os espaços e zonas anexados à zona são selecionados no desenho.

OBSERVAÇÃO Espaços e zonas localizados em uma referência externa serão realçados, mas não selecionados.

Editando Zonas

Você pode usar um dos seguintes métodos para alterar as propriedades da zona, como as que controlam o conteúdo permitido para a zona, os tipos de cálculo executados e os modificadores de cálculo aplicados:

ÿ Você pode alterar as configurações de zona na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para um zona.

Renomear uma Zona

Use este procedimento para renomear uma zona.

Se uma definição de lista foi anexada ao estilo de zona, você pode escolher um nome na lista. Uma definição de lista pode ser restritiva e permitir apenas nomes selecionados da lista ou pode permitir que você insira um nome de sua escolha. Para obter mais informações, consulte Definições de lista na página 3073.

1 Clique duas vezes na zona que deseja renomear.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Para Nome, siga um destes procedimentos: ÿ
Selecione um nome na lista.

ÿ Insira um nome.

Mudando o Estilo da Zona

Use este procedimento para alterar o estilo associado a uma zona. Os estilos de zona contêm informações sobre as regras de conteúdo da zona e a exibição da zona e suas zonas e espaços anexados. Você também pode adicionar classificações aqui. Para obter informações sobre como definir estilos de zona, consulte Estilos de zona na página 3102.

Machine Translated by Google

1 Selecione uma ou mais zonas e clique duas vezes em uma delas.

2 Expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um novo estilo de zona.

Quando você altera o estilo de zona, é possível que o novo estilo de zona tenha uma definição de lista de nomes diferente. Nesse caso, o nome da zona pode interagir com a nova definição de lista das seguintes maneiras:

ÿ O nome existente da zona também é incluído na nova definição de lista.
Nesse caso, nenhuma alteração no nome da zona é feita.

ÿ O nome existente da zona não está incluído na nova definição de lista, mas a definição de lista permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Em
neste caso, o nome da zona existente é retido como um nome não padrão.

ÿ O nome existente da zona não está incluído na nova definição de lista e a definição de lista não permite que nomes individuais sejam diferentes da lista. Nesse caso, o nome da zona
existente é removido e o nome da zona assume como padrão o primeiro nome na nova definição de lista.

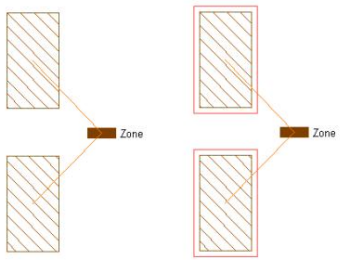
Para obter mais informações sobre definições de lista, consulte Definições de lista na página 3073.

Alterando o Deslocamento do Limite da Zona

Use este procedimento para redefinir o deslocamento do limite da zona de seus espaços anexados.

O limite da zona é um limite em torno de um espaço anexado a uma zona. Ajuda a exibir as conexões entre espaços e zonas. Você pode usá-lo além da linha de conexão da zona ou em vez dela. Para obter informações sobre como exibir e ocultar a linha de conexão da zona e o limite da zona, consulte Especificando as propriedades de camada, cor e tipo de linha de um estilo de zona na página 3106.

Deslocamento do limite da zona em 0 (esquerda) e em um valor de deslocamento (direita)



Machine Translated by Google

Se você definir um deslocamento de limite de zona em 0, o limite será desenhado na parte superior do limite de base do espaço. Dependendo da ordem de desenho, é possível que o limite da zona seja invisível porque está abaixo do limite da base do espaço.
Para evitar esse efeito, defina um deslocamento maior que 0.

1. Selecione uma ou mais zonas e clique duas vezes em uma delas.
2. Expandir Dimensões.
3. Para Deslocamento do limite da zona, insira o deslocamento desejado da base limite dos espaços anexos.

DICA Se você não puder ver o limite da zona, o componente de exibição para o limite da zona pode não estar ativado no estilo da zona. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de camada, cor e tipo de linha de um estilo de zona na página 3106.

Alterando as regras de conteúdo de uma zona

Use este procedimento para redefinir o conteúdo permitido para a zona como apenas espaços, apenas zonas ou ambos os tipos de objeto.

OBSERVAÇÃO Você pode definir restrições de conteúdo adicionais no estilo de zona. Para obter mais informações, consulte Restringir o conteúdo de uma zona com base no estilo da zona na página 3105.

1. Selecione uma ou mais zonas e clique duas vezes em uma delas.
2. Expanda o conteúdo.
3. Defina o conteúdo permitido na zona:

Se você quiser …	**Então…**
permitir que espaços sejam anexados ao zona	selecione Sim para Pode conter espaços.
permitir que as zonas sejam anexadas ao zona	selecione Sim para Zonas que podem conter.

Alteração do tipo de cálculo de uma zona

Use este procedimento para alterar o tipo de cálculo (área, perímetro ou ambos) a ser executado para espaços anexados a uma zona.

Machine Translated by Google

Ao criar zonas a partir de um modelo de zona, o tipo de cálculo para cada zona é predefinido no modelo de zona. Para obter mais informações, consulte Modelos de zona na página 3114.

1 Selecione uma ou mais zonas e clique duas vezes em uma delas.

2 Expanda Cálculo.

3 Especifique os tipos de cálculo a serem executados para esta zona:

Se você quiser …	**Então…**
calcule os valores da área base de at-	selecione Sim para Calcular Área.
espaços anexados	
calcular os valores do perímetro base	selecione Sim para Calcular perímetro.
de espaços anexos	

4 Clique em Fechar.

Alterando modificadores de cálculo para uma zona

Use este procedimento para adicionar, remover ou classificar modificadores de cálculo para uma zona.

Por padrão, um modificador de cálculo é aplicado apenas à área base e ao perímetro base dos espaços anexados a uma zona. Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço anexado, você precisa criar e aplicar uma definição de conjunto de propriedades que contenha propriedades para os valores calculados de área e perímetro desses 3 limites. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785

Para obter informações sobre como criar modificadores de cálculo, consulte Modificadores de cálculo na página 3127.

1 Selecione as zonas que deseja alterar e clique duas vezes em uma das eles.

2 Expanda Básico e expanda Geral.

3 Clique na configuração para modificadores de cálculo.

OBSERVAÇÃO Esta configuração pode ser editada para várias zonas somente se essas zonas tiverem os mesmos modificadores anexados na mesma ordem.

Machine Translated by Google

4 Anexar ou desanexar modificadores de cálculo:

Se você quiser…	Então …
anexar um estilo modificador de cálculo	para Disponível, selecione o estilo de modificador de cálculo desejado e clique em .
desanexar um estilo de modificador de cálculo	para Anexado, selecione o estilo de modificador de cálculo desejado e clique em .
reorganizar a ordem dos estilos modificadores de cálculo anexados	para Anexado, selecione o estilo do modificador de cálculo para mover para um posição. Clique no para mover o estilo do modificador de cálculo para cima no lista ou clique para mover o cálculo em estilo do modificador de lação na lista.

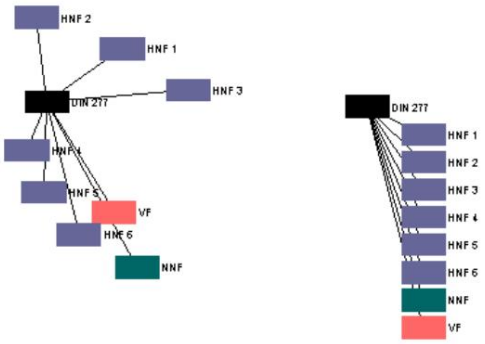
5 Clique em OK.

Ordenar Estruturas de Zona

Use este procedimento para classificar zonas de acordo com sua hierarquia quando você tiver uma estrutura de zona complexa com muitos níveis e se tornar difícil reconhecer a hierarquia das zonas. Para classificar as zonas de acordo com suas posições hierárquicas, o AutoCAD Architecture oferece um comando fácil de usar.

Machine Translated by Google

Estruturas de zona de pedidos



1 Selecione o nó superior da estrutura da zona que deseja classificar.

2 Clique na guia Zona ÿ painel Modificar ÿ Layout da zona.

3 Especifique a distância vertical (coluna) e horizontal (linha) entre as entradas na estrutura da zona e pressione *ENTER.*

Criando polilinhas a partir de zonas

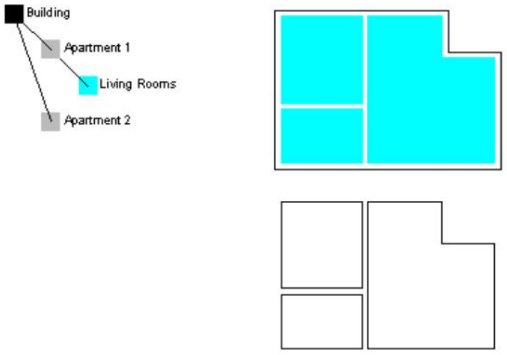
Use este procedimento para criar polilinhas de uma zona, em casos como o seguinte:

ÿ Você deseja exportar a planta baixa para um aplicativo que pode processar apenas polilinhas.

ÿ Você precisa do perfil de espaço para outras operações.

Machine Translated by Google

Criando polilinhas a partir de zonas



Depois de converter espaços em polilinhas, você pode converter as polilinhas de volta em espaços, conforme descrito em Conversão de polilinhas, perfis e contornos de objeto em espaços na página 2953.

OBSERVAÇÃO Se os limites líquidos, utilizáveis e brutos forem deslocados do limite base, uma polilinha será criada para cada limite.

---

1 Selecione a zona que contém os espaços que deseja converter em polilinhas.

2 Clique na guia Zona ÿ painel Modificar ÿ Criar polilinha **3** .

Especifique a origem das polilinhas: ÿ Para

criar polilinhas somente a partir de espaços diretamente anexados, insira **D** (Espaços diretamente anexados) na linha de comando.

ÿ Para criar polilinhas de todos os espaços anexados, independentemente estejam eles conectados diretamente ou através de subzonas, pressione *ENTER*.

As polilinhas são criadas no topo dos espaços especificados. Você pode editá-los como qualquer outra polilinha.

DICA Quando as polilinhas ficam acima dos espaços, pode ser difícil selecionar o espaço sem a polilinha. Tente uma das seguintes

opções: ÿ Pressione *CTRL* e clique no limite. Em seguida, clique até que o espaço seja destacado.

ÿ Se a hachura de espaço for exibida, clique na hachura.

ÿ Digite **qselect** na linha de comando e filtre os espaços.

Machine Translated by Google

Especificando Propriedades de Exibição Adicionais para uma Zona

Use este procedimento para especificar o estilo de texto, o tamanho do marcador de zona e a seta da linha de conexão de zona para uma zona selecionada. Você também pode especificar se a hachura de zona é usada apenas para espaços anexados diretamente ou também para aqueles anexados por meio de subzonas.

1 Clique duas vezes na zona.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

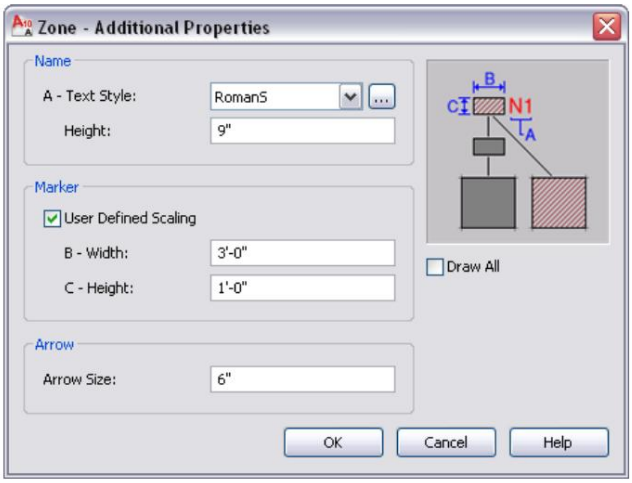
OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as zonas do desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as zonas deste estilo, selecione Estilo da Zona:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de zona na página 3102.

---

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

7 Clique Propriedades adicionais.



8 Em Nome, para Estilo de texto, selecione um estilo para o nome da zona na lista suspensa ou clique no botão da planilha e crie um

Machine Translated by Google

novo estilo de texto, que poderá ser selecionado na lista. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.

9 Para Altura, insira o valor desejado.

10 Em Marcador, especifique se deseja definir a escala para o marcador de zona:

Se você deseja exibir o marcador em…	**Então…**
1/50 do tamanho da tela	Limpar escala definida pelo usuário.
a escala que você especificar	selecione Escala definida pelo usuário e insira os valores desejados para Largura e Altura.

11 Em Seta, digite o valor desejado para Tamanho da Seta.

12 Especifique quais espaços herdarão a hachura da zona: **Se desejar…**

	Então…
use a hachura de zona apenas para limpar Draw All diretamente. espaços anexados	
use a hachura de zona para todos os espaços diretamente anexados e todos os espaços anexados por meio de outra zona	selecione Desenhar tudo.

13 Clique em OK.

Você também pode acessar essas opções através do menu de contexto da zona, da seguinte forma:

1 Selecione a zona, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

A representação de exibição atual é exibida em negrito.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione Substituição de objeto. Se Substituição de objeto já estiver selecionado, clique em no canto superior direito da guia.

4 Na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique na guia Outros e, em seguida, especifique essas opções conforme desejado.

5 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a uma zona

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas de texto ou arquivos a uma zona.

1 Clique duas vezes na zona à qual deseja anexar informações.

2 Clique na guia Dados Estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Clique na configuração para Notas e adicione uma nota. Em seguida, clique em OK.

5 Clique na configuração para Documentos de referência.

6 Anexar ou desanexar arquivos de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto para Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

7 Clique em OK.

Estilos de zona

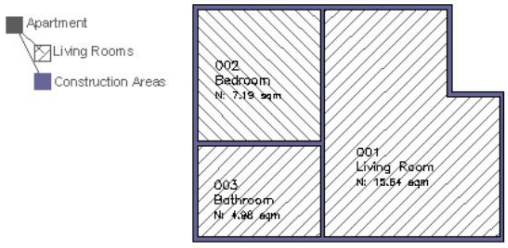
O estilo da zona pode ser usado para controlar a exibição do objeto da zona, as linhas de conexão da zona e do espaço, o limite da zona e a hachura da zona. Se você adicionar uma hachura a uma zona, a hachura também será exibida em espaços anexados à zona para indicar o relacionamento.

Você pode usar estilos de zona para criar zonas com diferentes propriedades de exibição para espaços de construção, salas para aluguel, espaços de tráfego ou outros tipos de espaço. Para

Machine Translated by Google

Por exemplo, você pode desenhar e hachurar todos os espaços na zona de construção, criar a zona de tráfego em azul com um preenchimento sólido e assim por diante.

Salas de estar e espaços de construção com diferentes estilos



As propriedades no estilo de zona também podem ser usadas para definir restrições de conteúdo para zonas.

As zonas são muito úteis para determinar o que é incluído ou excluído quando as avaliações de espaço são realizadas.

Criando um estilo de zona

Use este procedimento para criar um estilo de zona. Você pode começar usando o estilo padrão ou pode copiar um estilo existente para usar como modelo. Em seguida, você edita as propriedades de estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda Zone Styles.

3 Crie um novo estilo de zona: **Se**

desejar…	**Então…**
criar um novo estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de zona e clique em Novo.
criar um novo estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de zona que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de zona e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades de estilo do seu novo estilo de zona: **Em**

Se você quiser…	**seguida…**
insira uma descrição do estilo	clique na guia Geral e insira uma descrição.
anexar uma definição de lista ao estilo	consulte Anexando uma definição de lista a um Estilo de zona na página 3104
restringir o conteúdo permitido do estilo	consulte Restringindo o conteúdo de uma zona com base no estilo de zona na página 3105.
adicionar classificações ao estilo	consulte Especificando classificações para um estilo de zona na página 3106.
alterar a exibição da zona	consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de zona na página 3106.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas ou arquivos a um Estilo de zona na página 3112

6 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de zona, arraste o estilo de
o Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de zona na página 3087.

7 Clique em OK.

Anexar uma definição de lista a um estilo de zona

Use este procedimento para anexar uma definição de lista a um estilo de zona, para que as zonas que usam esse estilo sejam nomeadas consistentemente de acordo com uma lista de nomes definida pelo usuário. As definições de lista podem ser criadas de acordo com os padrões do governo ou da empresa ou outra sistemática. Para obter informações sobre como criar definições de lista, consulte Definições de lista na página 3073.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Regras de design.

Machine Translated by Google

5 Para Zone Names, selecione uma definição de lista na lista suspensa.

OBSERVAÇÃO Somente as definições de lista que se aplicam aos nomes de zona aparecerão aqui. Para obter mais informações, consulte Especificando o aplicativo para uma definição de lista na página 3075.

6 Clique em OK.

Restringindo o conteúdo de uma zona com base no estilo da zona

Você pode definir restrições de conteúdo para zonas com base no estilo da zona. As restrições de conteúdo podem ajudá-lo a garantir que apenas estruturas de zona válidas sejam construídas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Regras de design.

5 Para Exclusividade, selecione uma ou ambas as opções a seguir:

ÿ Exclusivo de espaço: define que os espaços podem ser anexados apenas a uma zona do estilo. Isso seria útil para zonas que representam compostos espaciais do mundo real, como, por exemplo, um estilo de zona para apartamentos. Nesse caso, você precisa evitar que espaços individuais possam ser anexados a várias zonas desse estilo e serem calculados mais de uma vez.

Se você anexar um espaço a uma segunda zona do mesmo estilo, ele será desconectado da primeira zona.

ÿ Zona exclusiva: define que as zonas do estilo só podem ser anexado a outras zonas do mesmo estilo. Isso seria útil para aplicações de sistemas de construção onde você deseja gerar zonas HVAC e iluminação e deseja garantir que uma zona HVAC possa ser anexada apenas a outra zona HVAC e uma zona de iluminação apenas a outra zona de iluminação.

Se você tentar anexar uma zona do estilo a uma zona com outro estilo, a conexão não é criada e uma mensagem de erro é exibida na linha de comando.

IMPORTANTE As restrições de conteúdo da zona são observadas em referências externas.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando classificações para um estilo de zona

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de zona.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação estiver listada, nenhuma será aplicada aos estilos de zona.

5 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de zona atual.

6 Clique em OK.

Especificando as propriedades de exibição de um estilo de zona

Você pode alterar a exibição de zonas e seus espaços anexados no estilo de zona.

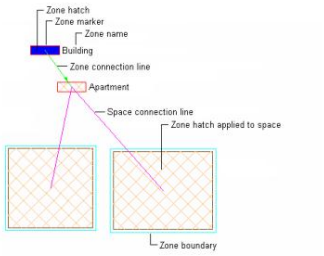
Especificando as propriedades de camada, cor e tipo de linha de uma zona Estilo

Você pode especificar essas propriedades de exibição para os seguintes componentes de exibição de uma zona no estilo:

Exibir componentes em vistas de planta	
Componente	**Descrição**
limite da zona	O limite em torno de quaisquer espaços anexados à zona
Escotilha	Componente de hachura do símbolo da zona e de quaisquer espaços conectados à zona. O

Machine Translated by Google

Exibir componentes em vistas de planta	
Componente	**Descrição**
	a hachura da zona é desenhada no topo da hachura do espaço se ambas estiverem visíveis.
Nome	Rótulo da zona
Marcador	símbolo de zona
Linha de Conexão de Zona	Linha de conexão entre a zona e quaisquer zonas anexadas
Linha de Conexão Espacial	Linha de conexão entre a zona e quaisquer espaços anexados



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione o componente de zona a ser alterado e altere o seguinte

configurações: ÿ Visibilidade

ÿ Camada

ÿ Cor

Machine Translated by Google

ÿ Tipo de linha/espessura de linha/escala de tipo de linha

ÿ Estilo de plotagem

8 Clique em OK.

Especificando a hachura de um estilo de zona

Use este procedimento para especificar as configurações de hachura de um estilo de zona. A hachura especificada é aplicada ao símbolo da zona e a quaisquer espaços anexados à zona, permitindo que você detecte facilmente a estrutura em seu desenho se tiver muitos espaços e zonas. A hachura também é importante se você deseja criar uma legenda de codificação da zona.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Hachura.

8 Selecione um componente e clique na configuração de Padrão.

9 Selecione a hachura para o componente: **Se**

desejar…	**Então…**
selecione um padrão de hachura disponível no software	selecione Predefinido para Tipo e selecione um padrão.
selecione um padrão personalizado	selecione Personalizado para Tipo e insira o nome do padrão personalizado. Se necessário, clique em Procurar e navegue até a pasta onde o arquivo de padrão personalizado está localizado.
selecione hachura única	selecione Definido pelo usuário para Tipo e desmarque Hachura dupla.
selecione hachura dupla	selecione Definido pelo usuário para Tipo e selecione Hachura dupla.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
selecione preenchimento sólido	selecione Preenchimento Sólido para Tipo.

10 Clique em OK.

11 Clique em Escala/Espaçamento e insira um valor que determine como o padrão selecionado é repetido.

12 Clique em Ângulo e insira o ângulo para o padrão selecionado.

13 Clique em Orientação e especifique como a hachura é orientada: **Se você deseja...**

	Então…
orientar a hachura para o objeto, independentemente da rotação do objeto	selecione Objeto.
orientar a eclosão para o mundo Sistema de coordenadas	selecione Global.

14 Clique em OK duas vezes.

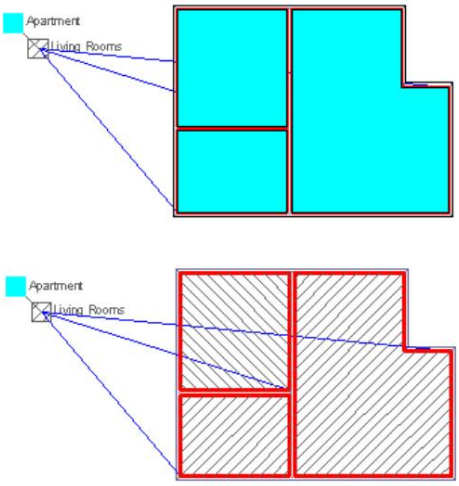
Herdando a Zona Hatch para Diferentes Níveis de Espaços Anexados

Use este procedimento para especificar em qual nível de espaços anexados a hachura da zona deve ser herdada.

A hachura de zona pode ser herdada apenas para os espaços diretamente anexados ou pode ser herdada para todos os espaços anexados, direta ou indiretamente por meio de subzonas.

Machine Translated by Google

Herdando hachura de zona para todos os espaços anexados (superior) ou apenas para espaços diretamente anexados (inferior)



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Especifique se a hachura da zona deve ser usada apenas para espaços diretamente anexados ou para todos os espaços: **Se**

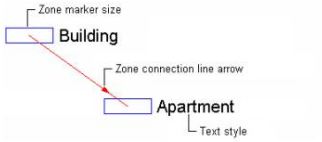
você deseja...	**Então...**
use a hachura de zona apenas para limpar Draw All diretamente. espaços anexados	
use a hachura de zona para todos os espaços diretamente anexados e todos os espaços anexados por meio de outra zona	selecione Desenhar tudo.

9 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando o estilo de texto, o tamanho do marcador e a seta de um estilo de zona

Use este procedimento para definir o estilo de texto, o tamanho do marcador de zona e a seta da linha de conexão de zona de uma zona.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Altere a largura e a altura do marcador de zona selecionando User Defined Scaling e inserindo uma largura e altura.

Para exibir o marcador de zona sempre em 1/50 do tamanho da tela, desmarque Escala definida pelo usuário.

9 Altere a aparência do nome da zona.

Se você quiser…	**Então…**
alterar a altura da zona nome	insira uma nova altura.
alterar o estilo de texto da zona nome	selecione um estilo de texto na lista ou clique no botão Procurar e crie um novo estilo de texto. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.

10 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Anexar notas ou arquivos a um estilo de zona

Use este procedimento para anexar notas de texto e arquivos a um estilo de zona.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de zona.

3 Selecione o estilo de zona que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo da zona, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Feche o aplicativo quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Convertendo Estilos de Grupo de Área em Estilos de Zona

Se você abrir um desenho de uma versão anterior do AutoCAD Architecture que contém estilos de grupo de área, os estilos de grupo de área serão convertidos automaticamente

Machine Translated by Google

para estilos de zona. A tabela a seguir mapeia propriedades de estilo de grupo de área para propriedades de estilo de zona:

Estilo de grupo de área	Propriedade de estilo de zona	Valor/Valor padrão
Nome	Nome	Valor existente
Descrição	Descrição	Valor existente
Palestra	Palestra	Valor existente
Notas/Documentos de Referência	Notas/Documentos de Referência	Notas existentes e documento em anexo elementos
Conjuntos de propriedades	Conjuntos de propriedades	Os conjuntos de propriedades do grupo de área são convertidos em conjuntos de propriedades de zona e anexados ao estilo de zona
N / D	Definição de lista	Padrão **NOTA** Nas versões anteriores do AutoCAD Architecture, definições de lista foram anexadas a zonas ou modelos de zona. Eles agora estão anexados ao estilo de espaço ou ao estilo de zona.
Exclusividade		
N / D	Permita que um espaço seja anexado apenas a uma zona de esse estilo	Não selecionado
N / D	'Permite que uma zona deste estilo Não selecionada seja anexada apenas a outras zonas deste estilo	

Machine Translated by Google

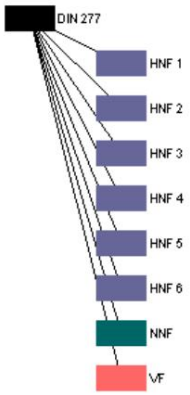
Estilo de grupo de área	Propriedade de estilo de zona	Valor/Valor padrão
Classificações	Classificações	Valores de classificação existentes. **NOTA** As definições de classificação de grupo de área de desenhos herdados são convertidas em classificação de zona definições de referência e aplicadas a estilos de zona convertidos.
Representações de Exibição		
Plano	Plano	Configurações existentes
Plano Alto Detalhe	Plano Alto Detalhe	Configurações existentes
Detalhe baixo do plano	Detalhe baixo do plano	Configurações existentes
N / D	Apresentação do plano	Padrão de desenho
N / D	Plano Selecionado	Padrão de desenho

Modelos de zona

Um modelo de zona é uma definição de estrutura para zonas com vários níveis hierárquicos. Você define o modelo de zona como uma hierarquia com determinadas propriedades e o utiliza para criar a estrutura da zona no desenho.

Machine Translated by Google

Zonas de acordo com DIN277



Você usa um modelo de zona apenas para inserir uma estrutura de zona. Alterações posteriores no modelo de zona não são copiadas para zonas existentes com base neste modelo.

Da mesma forma, quando você altera uma estrutura de zona baseada em um modelo de zona, essas alterações não afetam o modelo.

Você pode criar modelos de zona para estruturas de que precisa com frequência e disponibilizá-los por meio de desenhos de estilo do AutoCAD Architecture.

OBSERVAÇÃO Os modelos de grupo de áreas de desenhos herdados são automaticamente convertidos em modelos de zona quando os desenhos são abertos com a versão atual do software. As definições de nome de área que foram anexadas a um modelo de grupo de área serão desconectadas do modelo de zona, pois as definições de nome agora são anexadas ao estilo de espaço ou ao estilo de zona em vez do modelo de zona. Para obter informações sobre como anexar definições de lista a um estilo de zona, consulte Anexando uma definição de lista a um estilo de zona na página 3104.

Criando um modelo de zona

Use este procedimento para criar um modelo de zona. Você pode começar usando o modelo padrão ou pode copiar um modelo existente e modificá-lo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Modelos de zona.

Machine Translated by Google

3 Crie um novo modelo de zona: **Se**

desejar…	**Então…**
criar um novo modelo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Modelos de zona e clique em Novo.
criar um novo modelo a partir de um modelo existente	clique com o botão direito do mouse no modelo que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo modelo de zona e pressione *ENTER.*

5 Edite as propriedades de estilo de seu novo modelo de zona: **Se**

desejar…	**Então…**
definir o conteúdo da zona modelo	consulte Construindo a estrutura de um modelo de zona na página 3116.
adicionar notas ou arquivos ao tema da zona placa	consulte Anexando notas e arquivos a um modelo de zona na página 3119.

6 Clique em OK.

Construindo a estrutura de um modelo de zona

Ao criar um modelo de zona, você define as seguintes propriedades:

ÿ estrutura de zonas contidas

ÿ estilo de zona (para cada zona contida)

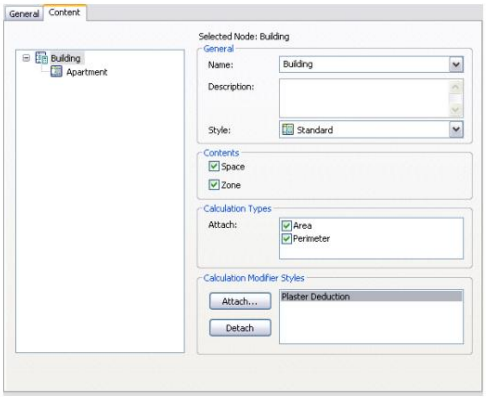
ÿ conteúdo da zona (para cada zona contida)

ÿ tipo de cálculo de zona (para cada zona contida)

ÿ estilos modificadores de cálculo (para cada zona contida)

Para obter informações sobre como criar zonas a partir de um modelo de zona, consulte Criando estruturas de zona a partir de um modelo de zona na página 3085.

Machine Translated by Google



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Modelos de zona.

3 Selecione o modelo que deseja editar.

4 Clique na guia Conteúdo.

No painel esquerdo da guia Conteúdo, uma estrutura em árvore exibe a estrutura do modelo de zona com todas as zonas e subzonas. Se você estiver criando um novo modelo de zona, apenas o nó de zona de nível superior estará presente. Todas as outras subzonas ainda não foram inseridas.

5 Adicione as subzonas desejadas ao seu modelo de zona.

Se você quiser…	**Então…**
adicionar uma subzona ao modelo	selecione a zona que conterá o subzona, clique com o botão direito do mouse e clique em Novo.
renomear uma zona	selecione a zona, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear.
excluir uma zona	selecione a zona, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

OBSERVAÇÃO Para reorganizar as zonas na estrutura, arraste e solte-as na árvore.

6 Selecione uma zona.

7 Insira uma descrição para a zona.

8 Selecione um estilo para a zona. Para obter informações sobre estilos de zona, consulte Estilos de zona na página 3102.

Machine Translated by Google

DICA Se você selecionar um estilo que exija exclusividade de zona, poderá adicionar apenas subzonas do mesmo estilo. Se você tentar anexar uma subzona de estilo diferente, receberá uma mensagem de erro. Para obter informações sobre como definir regras de exclusividade para estilos de zona, consulte Restringir o conteúdo de uma zona com base no estilo de zona na página 3105.

9 Especifique os tipos de objetos que podem ser anexados à zona (espaços, zonas ou ambos).

10 Selecione os tipos de cálculos realizados para a zona na avaliação da planta baixa.

Por exemplo, você pode querer ter um nó de zona Carpet para calcular quanto carpete você precisa e um nó Base board zone para calcular quanto rodapé você precisa. Para o nó da zona Carpet, você selecionaria Sim para Calcular área. Para o nó Baseboard zone, você selecionaria Sim para Calcular perímetro.

Você pode selecionar ambos os tipos de cálculo se desejar que ambos os valores apareçam na avaliação.

11 Selecione um ou mais modificadores de cálculo para aplicar à zona.

Por exemplo, se você tiver um nó de zona Varandas, poderá anexar um modificador de cálculo que reduz todos os valores de espaço calculados nessa zona em 50 por cento.

OBSERVAÇÃO Por padrão, um modificador de cálculo é aplicado apenas à área base e ao perímetro base dos espaços anexados à zona. Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de espaços anexados a uma zona, você precisa criar e aplicar uma definição de conjunto de propriedades que contenha propriedades para os valores calculados de área e perímetro desses 3 limites.

Os modificadores de cálculo são aplicados cumulativamente. Se você anexar um modificador de cálculo de 50 por cento a um espaço diretamente e, em seguida, anexar o espaço a uma zona que também tenha um modificador de cálculo de 50 por cento, o valor de espaço resultante será de 25 por cento, porque ambos os modificadores de cálculo são aplicados.

Os modificadores de cálculo são processados de cima para baixo, com o primeiro estilo da lista processado primeiro, o segundo estilo depois desse e assim por diante. Dependendo de suas fórmulas de cálculo, você pode receber diferentes valores de resultado. Para alterar a ordem dos modificadores de cálculo, arraste-os para as posições corretas na lista. Para obter um exemplo de como a ordem dos modificadores de cálculo pode afetar os resultados do cálculo, consulte Modificadores de cálculo na página 3127.

Machine Translated by Google

12 Clique em Anexar.

13 Na planilha Selecionar um estilo modificador de cálculo de espaço, selecione um modificador de cálculo para anexar ao nó da zona e clique em OK.

14 Para desanexar um modificador de cálculo, selecione-o e clique em Desanexar.

15 Clique em OK.

Anexando notas e arquivos a um modelo de zona

Use este procedimento para anexar notas de texto e arquivos a um modelo de zona.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Modelos de zona.

3 Selecione o modelo ao qual deseja adicionar uma nota ou arquivo.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao modelo de zona, digite a descrição para Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Feche o aplicativo quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Convertendo modelos de grupo de área em modelos de zona

Se você abrir um desenho de uma versão anterior do AutoCAD Architecture que contém modelos de grupo de área, os modelos de grupo de área serão automaticamente convertidos em modelos de zona. A tabela a seguir mapeia propriedades de modelo de grupo de área para propriedades de modelo de zona:

Grupo de áreas - Propriedade do modelo de zona	Valor/Padrão	Valor da propriedade da placa
Nome	Nome	Valor existente
Descrição	Descrição	Valor existente
Notas/Documentos de Referência	Notas/Documentos de Referência	Notas existentes e documento em anexo elementos
Definição de lista	N / D	**OBSERVAÇÃO** Nas versões anteriores do software, as definições de nome podiam ser anexadas aos modelos de zona. Agora, as definições de lista são anexadas ao estilo de espaço ou ao estilo de zona.
Estilo	Estilo	Estilos de grupos de áreas de desenhos legados são automaticamente convertidos em estilos de zona e anexados ao nó correspondente no modelo de zona.
Contente	Contente	Permissões de conteúdo existentes. Permissões de área agora são permissões de espaço e grupo de área por missões são permissões de zona.
Tipos de cálculo	Tipos de cálculo	Valores existentes
Modificador de Cálculo estilos	Estilos de modificadores de cálculo	Modificadores de cálculo existentes

Machine Translated by Google

Trabalhando com Dados Espaciais

Os espaços podem ter vários tipos de dados diferentes anexados a eles:

ÿ Dados geométricos pertencentes ao espaço: São dados inerentes ao espaço como sua altura ou largura. Esses dados podem ser exibidos na paleta Propriedades ou usados em tabelas de tabela e identificadores de espaço. Para obter mais informações, consulte Propriedades da tabela de espaços na página 3121.

ÿ Dados modificados e calculados derivados do espaço: são dados derivados dos dados geométricos pela aplicação de estilos modificadores de cálculo, fórmulas de cálculo de deslocamento de limite ou propriedades de fórmula. Para obter mais informações, consulte Modificadores de cálculo na página 3127, Trabalhando com limites de espaço na página 2968 e Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades na página 3792. Existem propriedades de tabela para valores criados por modificadores de cálculo, deslocamentos de limite e fórmulas, portanto que eles podem ser exibidos na paleta Propriedades e também usados em uma tabela de agendamento.

ÿ Dados gerados por uma decomposição geométrica da área do espaço. Para obter mais informações, consulte Decomposição espacial na página 3135.

ÿ Propriedades da superfície do espaço: dados anexados às superfícies de um espaço. Para obter mais informações, consulte Editando as propriedades da superfície do espaço na página 3025.

ÿ Conjuntos de informações definidas pelo usuário: você pode definir qualquer conjunto de dados de conjunto de propriedades relevantes para espaços, como, por exemplo, acabamento do piso, material do teto, etc. Esses dados podem ser exibidos na paleta Propriedades e usados em tabelas de tabela e identificadores de espaço. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807.

Propriedades de programação de espaços

Há um grande número de propriedades de tabela que você pode anexar a um espaço.
Os dados de propriedade são colocados em uma definição de conjunto de propriedades e anexados a um espaço ou estilo de espaço. Você pode exibi-lo na paleta Propriedades ou usá-lo para criar tabelas de cronograma. Para obter informações sobre como criar uma definição de conjunto de propriedades contendo propriedades de tabela, consulte Criando uma definição de conjunto de propriedades na página 3803 e Adicionando uma definição de propriedade automática a uma definição de conjunto de propriedades na página 3811.

Machine Translated by Google

As seguintes propriedades de tabela estão disponíveis como propriedades automáticas derivadas diretamente de um espaço:

Propriedade	Descrição
Área Base	Área delimitada pelo limite de base
Área Base Menos Interferências	Área delimitada pelo limite de base menos a área deduzida pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Área de teto base	Área delimitada pelo limite do teto. O limite do forro é sempre derivado do limite de base do espaço. Em um espaço 3D extrudado, a área do forro base é idêntica à área base; em um espaço de forma livre 3D, a área do teto base pode diferir da área base.
Perímetro base	Perímetro do limite da base
Perímetro Base Incluindo Interferências	Perímetro do limite de base, incluindo o comprimento criado pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Área de superfície de base	A soma das áreas de superfície em um espaço, calculada a partir do volume base do espaço
Volume Base	Volume do espaço calculado a partir do limite da base
Área Calculada	Área base de um espaço após a aplicação de modificadores de cálculo. Para obter mais informações, consulte Modificadores de cálculo na página 3127.
Perímetro Calculado	Perímetro base de um espaço após a aplicação de modificadores de cálculo
Modificador de Cálculo	Lista de todos os modificadores de cálculo aplicados ao espaço
Plano de Cálculo 1 Área Área do Plano de Cálculo 2	Área do espaço na altura dos planos de corte de cálculo 1 e 2. Esta propriedade deve ser usada

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	somente para espaços de forma livre 3D; em um espaço 3D extrudado, a área do plano de corte de cálculo é idêntica em cada plano de corte. Para obter mais informações, consulte Definição de planos de corte de cálculo para espaços de forma livre 3D na página 3133.
Altura do Plano de Cálculo 1 Altura do Plano de Cálculo 2	Altura dos planos de corte de cálculo 1 e 2.
Plano de Cálculo 1 Perímetro Perímetro do Plano de Cálculo 2	Perímetro dos planos de corte de cálculo 1 e 2.
Espessura do teto	Espessura do limite do teto. Para obter mais informações, consulte Alterar a altura de espaços 3D com extrusão na página 2993 e Alterar a altura de espaços 3D de forma livre na página 2995.
Cor	Cor atribuída ao espaço nas propriedades do AutoCAD
Cor - Texto	Cor do texto
Descrição	Descrição adicionada ao espaço
Descrição do estilo	Descrição adicionada ao estilo do espaço
Documentos	Lista de todos os documentos anexados ao espaço. Para obter mais informações, consulte Anexando hiperlinks, notas ou arquivos a um espaço na página 2967.
Documentos de estilo	Lista de todos os documentos adicionados ao estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de espaço na página 3071.
GUID de impressão digital de desenho	Valor do sistema usado na exportação para aplicativos de sistemas de construção
Espessura do Piso	Espessura do limite do piso. Para obter mais informações, consulte Alterar a altura de espaços 3D com extrusão na página 2993 e Alterar a altura de espaços 3D de forma livre na página 2995.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Área nojenta	Área delimitada pelo limite bruto
Área bruta menos interferências	Área delimitada pelo limite bruto menos a área deduzida pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Área bruta calculada	Área delimitada pelo limite bruto após a aplicação de modificadores de cálculo
Perímetro Bruto Calculado	Perímetro do limite bruto após a aplicação de modificadores de cálculo
perímetro bruto	Perímetro do limite bruto
Perímetro Bruto Incluindo Interferência ences	Perímetro do limite bruto, incluindo o comprimento criado pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Lidar	ID interno do espaço
Tem limites líquidos, utilizáveis e brutos	Valor legado da Autodesk Architectural Desktop 2006
Altura	Altura do teto do espaço.
hiperlink	Lista todos os hiperlinks que você anexou ao espaço. Para obter mais informações, consulte Anexando hiperlinks, notas ou arquivos a um espaço na página 2967.
Camada	Camada do espaço
Comprimento	Comprimento do espaço
Tipo de linha	Tipo de linha do AutoCAD do espaço
Área/comprimento/largura máxima	Valores máximos para área, comprimento e largura de espaços que possuem dimensões de destino definidas no estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Spe

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	Cificando as dimensões de destino para o espaço na página 3059.
Área/comprimento/largura mínima	Valores mínimos para área, comprimento e largura de espaços que possuem dimensões de destino definidas no estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Especificar dimensões de destino para o espaço na página 3059.
Nome	Nome do espaço
Área Líquida	Área delimitada pelo limite líquido
Área líquida menos interferências	Área delimitada pelo limite da rede menos a área deduzida pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Área Calculada Líquida	Área delimitada pelo limite líquido após a aplicação de modificadores de cálculo
Perímetro líquido calculado	Perímetro do limite líquido após a aplicação de modificadores de cálculo
Perímetro líquido	Perímetro do limite da rede
Perímetro da Rede Incluindo Interferências	Perímetro do limite da rede, incluindo o comprimento criado pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Compensação Líquida para Bruta	Deslocamento do limite líquido do limite bruto
Notas	Notas anexadas ao espaço
Notas do estilo	Notas anexadas ao estilo de espaço
ID do objeto	ID interno
Tipo de objeto	Tipo de objeto AEC. Para espaços, essa propriedade é sempre definida como SPACE.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Espaço acima do teto	Espaço acima do limite do teto. Para obter mais informações, consulte Alterar a altura de espaços 3D extrudados na página 2993 e Alterar a altura de espaços 3D de forma livre na página 2995.
Estilo	O estilo do espaço
Área Alvo/Comprimento/Largura	Valores de destino para área, comprimento e largura de espaços que possuem dimensões de destino definidas no estilo de espaço. Para obter mais informações, consulte Especificar dimensões de destino para o espaço na página 3059.
Área Utilizável	Área delimitada pelo limite utilizável
Área utilizável menos interferências	Área delimitada pelo limite utilizável menos a área deduzida pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Área Calculada Utilizável	Área delimitada pelo limite utilizável após a aplicação de modificadores de cálculo
Perímetro calculado utilizável	Perímetro do limite utilizável após a aplicação de modificadores de cálculo
Perímetro utilizável	Perímetro do limite utilizável
Perímetro Utilizável Incluindo Interferência ences	Perímetro do limite utilizável, incluindo o comprimento criado pelas condições de interferência. Para obter mais informações, consulte Criando condições de interferência para espaços na página 2999.
Volume acima do teto	Volume do espaço acima do limite do teto. Todos os volumes são calculados a partir do volume base.
Volume Abaixo do Piso	Volume do espaço abaixo do limite do piso.

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
Volume Geral	Volume total do espaço, incluindo os limites do teto e do piso, e o volume acima do teto e abaixo do piso.
Área da parede	A área dos lados da parede. Usado, por exemplo, em cálculos de pintura e gesso.
Largura	Largura do espaço

Modificadores de cálculo

Um modificador de cálculo é uma fórmula que você pode aplicar a um espaço para alterar os resultados calculados de seus valores de área ou perímetro associados. Os modificadores de cálculo também podem ser aplicados a uma zona para alterar os resultados calculados de todos os espaços anexados a essa zona. Você pode querer alterar os resultados calculados para várias finalidades; por exemplo, para contabilizar deduções de gesso ou azulejos em um banheiro.

Por padrão, um modificador de cálculo é aplicado apenas à área base e ao perímetro base do espaço. Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço, você precisa criar e aplicar uma definição de conjunto de propriedades que contenha propriedades para os valores calculados de área e perímetro desses limites. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

Os modificadores de cálculo funcionam cumulativamente. Quando você aplica vários modificadores diferentes a um espaço ou zona, todos eles são aplicados. Portanto, é importante definir a ordem em que eles são usados.

Exemplo: Você tem uma área de espaço de 25 metros quadrados. Você deseja aplicar 2 modificadores de cálculo diferentes a ele. O modificador de cálculo A deduz um valor de 0,3 metros quadrados para uma coluna. O modificador de cálculo B divide o espaço por 2 (em alguns esquemas de cálculo internacionais, isso é usado para calcular varandas).

ÿ Se você aplicar primeiro a dedução de gesso e depois a divisão, obterá o seguinte resultado: Modificador de cálculo A: 25 m2 - 0,3 m2 = 24,7 m2

Modificador de Cálculo B: 24,7 m2 / 2 = 12,35 m2

ÿ Se você aplicar primeiro a divisão e depois a dedução de gesso, obterá o seguinte resultado:

Machine Translated by Google

Modificador de cálculo B: 25 m2 / 2 = 12,5 m2 Modificador
de cálculo A: 12,5 m2 - 0,3 m2 = 12,2 m2

Você pode definir a ordem dos modificadores de cálculo nas propriedades do espaço.
Para obter informações sobre como ordenar modificadores de cálculo, consulte Adicionando e removendo modificadores de cálculo para espaços na página 3128.

Adicionando e removendo modificadores de cálculo para espaços

Use este procedimento para anexar, desanexar ou classificar modificadores de cálculo para espaços.

Os modificadores de cálculo são valores e fórmulas que podem ser aplicados aos valores de área e perímetro de um espaço para modificá-los. Por padrão, um modificador de cálculo é aplicado apenas à área base e ao perímetro base de um espaço. Para aplicar o modificador aos limites líquidos, utilizáveis e brutos de um espaço, você precisa criar e aplicar uma definição de conjunto de propriedades que inclua propriedades para esses limites. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785

1 Selecione os espaços aos quais deseja anexar um modificador de cálculo e clique duas vezes em um deles.

OBSERVAÇÃO Este procedimento pode ser aplicado a vários espaços somente quando todos tiverem os mesmos modificadores anexados exatamente na mesma ordem.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Clique na configuração para modificadores de cálculo.

4 Anexar ou desanexar modificadores de cálculo:

Se você quiser…	Então …
anexar um modificador de cálculo	para Disponível, selecione o cal desejado modificador de culação e clique em .
desanexar um modificador de cálculo	para Nome, selecione o cálculo desejado modificador de lação e clique em .
reorganizar a ordem dos modificadores de cálculo anexados	para Nome, selecione o modificador de cálculo que deseja mover para um posição diferente. Clique para

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então …
	mova o modificador de cálculo para cima na lista ou clique no para mover o modificador de cálculo na parte inferior lista. **OBSERVAÇÃO** Os modificadores de cálculo são processados na mesma ordem de cima para baixo em que estão listados nesta planilha.

5 Clique em OK.

Criando um estilo modificador de cálculo

Use este procedimento para criar um estilo de modificador de cálculo. Você pode começar usando o estilo padrão ou pode copiar um estilo existente para usar como modelo.
Em seguida, você edita as propriedades de estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda Calculation Modifier Estilos.

3 Crie um novo estilo de modificador de cálculo: **Se**

desejar…	Então…
crie um novo estilo de modificador com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos modificadores de cálculo e clique em Novo.
criar um novo estilo modificador a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no modificador de cálculo que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo modificador de cálculo e pressione *DIGITAR.*

Machine Translated by Google

5 Edite as propriedades de seu novo estilo de modificador de cálculo:

Se desejar…	Então…
definir o tipo de cálculo do estilo do modificador	consulte Especificando o aplicativo para um Estilo do modificador de cálculo na página 3130.
definir a fórmula do modificador estilo	consulte Definindo a fórmula para um modificador de cálculo na página 3131.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo do modificador	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo modificador de cálculo na página 3132.

6 Clique em OK.

Especificando o aplicativo para um estilo modificador de cálculo

Um espaço contém 2 valores que podem ser afetados por um modificador de cálculo: a área e o perímetro. Você pode optar por aplicar um modificador de cálculo a um ou a ambos os cálculos.

Por exemplo, você pode querer configurar um modificador que reduza a área base calculada em 50 por cento. (Isso é obrigatório para vários tipos de espaço em vários padrões arquitetônicos internacionais.)

Ou você pode querer um modificador que reduz o comprimento do perímetro de uma sala para aberturas e escadas. Isso seria útil para calcular a quantidade de material de rodapé necessária para esta sala.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda Calculation Modifier Estilos.

3 Selecione o modificador para o qual deseja definir o tipo de cálculo.

4 Clique na guia Aplicar a.

5 Selecione se deseja aplicar o modificador à área (base) ou perímetro (base) do espaço. Você também pode selecionar ambos os valores aqui.

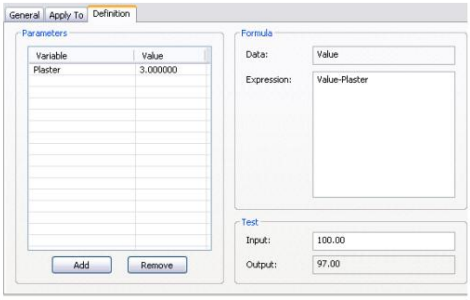
6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Definindo a fórmula para um modificador de cálculo

Use este procedimento para definir ou editar a fórmula para um estilo de modificador de cálculo.

Variável e fórmula para modificador



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda Calculation Modifier Estilos.

3 Selecione o modificador para o qual deseja definir uma fórmula.

4 Clique na guia Definição.

5 Adicione uma variável ao modificador de cálculo.

Uma variável consiste no nome da variável e seu valor. Por exemplo, para criar uma dedução de gesso de 3%, clique em Adicionar e insira Dedução_degesso para Variável e 0,97 para Valor.

Você deve usar um nome descritivo como nome de variável para adicionar transparência às suas fórmulas.

Para configurar fórmulas, você também pode inserir valores matemáticos diretos.

Os seguintes caracteres e palavras não são permitidos:

ÿ Caracteres especiais como ?()*- (você pode, entretanto, usar um sublinhado).

ÿ Espaços

ÿ Acentos como ä, ö, ü, ê, è, å

ÿ Palavras-chave do Visual Basic®.

Para obter informações sobre as palavras-chave do Visual Basic, consulte a Referência do Visual Basic.

Machine Translated by Google

Um dos seguintes valores é exibido para Dados, dependendo das seleções atuais na guia Aplicar a:

ÿ AreaValue (se Área estiver selecionada)

ÿ PerimeterValue (se o perímetro for selecionado)

ÿ Valor (se Área e Perímetro forem selecionados)

Você não pode editar este valor; se quiser alterá-lo, clique na guia Aplicar a e altere as seleções atuais conforme desejado.

6 Para Expressão, insira a fórmula para calcular o modificador.

Você pode inserir valores e operadores matemáticos diretos, variáveis que você criou e palavras-chave do Visual Basic, como Mod, Exp ou Log.

Por exemplo, se você deseja configurar uma dedução de gesso de 3 por cento e definiu uma variável chamada Plaster_Deduction com um valor de 0,97, insira AreaValue * Plaster_Deduction.

OBSERVAÇÃO É importante inserir os nomes das variáveis AreaValue e PerimeterValue exatamente como são exibidos no campo Data. Ortografias alternativas como “Valor da área” ou “valor do perímetro” não são reconhecidas.

---

7 Para testar sua fórmula, insira um valor de amostra para Entrada, pressione *ENTER* e verifique o resultado para Saída.

8 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos a um estilo modificador de cálculo

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo modificador de cálculo. Você também pode editar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda Calculation Modifier Estilos.

3 Selecione o modificador ao qual deseja anexar notas ou arquivos.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao modificador, digite-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Feche o aplicativo quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Clique em OK.

Definindo Planos de Corte de Cálculo para Espaços de Forma Livre 3D

Use este procedimento para definir o cálculo de um ou de ambos os planos de corte disponíveis para espaços de forma livre 3D. Estes podem ser úteis para salas sob um telhado onde a área do espaço pode ser calculada apenas para as partes de um espaço com uma altura específica.
Planos de cálculo podem ser programados automaticamente.

1 Selecione os espaços para os quais deseja definir os 2 planos de corte de cálculo e clique duas vezes em um deles.

2 Expanda Básico e expanda Dimensões avançadas.

3 Para Altura do plano de cálculo 1 e Altura do plano de cálculo 2, insira os valores desejados para o cálculo da altura do plano de corte.

DICA Você pode ativar os componentes de exibição para os planos de corte de cálculo e as hachuras do plano de corte de cálculo na visualização Plan. Para obter mais informações, consulte Especificando as propriedades de exibição de um estilo de espaço na página 3065.

Machine Translated by Google

Gerando dados de saída e exportando dados de espaço

Os dados espaciais podem ser exibidos e entregues em vários formatos de saída.
Dependendo de suas necessidades, você deve escolher um dos métodos abaixo para entregar e comunicar dados espaciais:

ÿ Tabela de tabela (DWG): quando você cria uma tabela de tabela em um arquivo de desenho, os dados de propriedade de espaço ficam disponíveis para todos os usuários que possuem uma versão do AutoCAD Architecture ou qualquer software que possa ler arquivos DWG, como o AutoCAD. Para obter informações sobre como criar tabelas de agendamento, consulte Agendas básicas na página 3709.

ÿ DWF: você pode exportar um arquivo de desenho com dados de propriedade para um arquivo DWF. Para obter mais informações, consulte Publicando desenhos em DWF e DWFx na página 263.

ÿ Banco de dados (XLS/CSV/TXT): você pode exportar dados de propriedade de espaço para XLS (Microsoft Excel), CSV e formatos TXT que podem ser lidos por vários cálculos de planilhas e aplicativos de banco de dados. Para obter mais informações, consulte Exportando um cronograma na página 3753 e Exportando dados do cronograma para objetos selecionados na página 3754.

ÿ Avaliação de espaço (XLS/TXT): ao gerar uma avaliação de espaço documento, as propriedades selecionadas dos espaços são exportadas para um documento XLS ou TXT. Avaliações de espaço exibem apenas um subconjunto de propriedades de espaço.
Você precisa de uma avaliação de espaço, por exemplo, se quiser exportar dados de decomposição de espaço. Para obter mais informações, consulte Decomposição de espaço na página 3135 e Avaliação de espaço na página 3140.

ÿ Autodesk MapGuide: você pode exportar dados do conjunto de propriedades de espaço para o Autodesk MapGuide. Para obter mais informações, consulte Publicando arquivos de desenho no Autodesk MapGuide na página 255.

ÿ Banco de dados (MDB): você pode exportar dados de propriedade de espaço para um arquivo MDB do Microsoft Access. Para obter mais informações, consulte Exportando dados do conjunto de propriedades para um MDB na página 263.

OBSERVAÇÃO Se você usou anteriormente o comando SpaceInfo para gerar dados MDB a partir de espaços, agora deve usar o comando **AecExportPropertyData .**

Machine Translated by Google

Decomposição Espacial

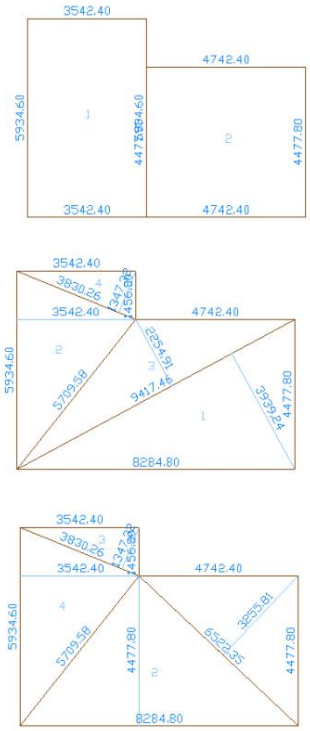
Em alguns países, como Alemanha e Japão, parte importante da avaliação espacial é a decomposição visual dos espaços em subdivisões para a prova que deve ser aprovada pela autoridade administrativa competente.

Uma decomposição de espaço é uma representação de exibição de plano na qual os espaços são exibidos como triângulos ou trapézios, dependendo do método de decomposição. Além disso, a decomposição mostra as linhas de altura, bem como as dimensões de borda e altura. Os arquitetos precisam de decomposição de espaço para prova de cálculo.

A decomposição é definida nas propriedades de exibição do objeto de espaço, no estilo de espaço ou nos padrões de desenho.

Com estilos, você pode controlar como a decomposição é exibida, o método de decomposição usado, configurações de cores para componentes de decomposição e tags.

Diferentes métodos de decomposição espacial



Machine Translated by Google

Exibindo a Decomposição Espacial

Nas configurações de exibição Plan High Detail e Plan Low Detail, a decomposição do espaço é exibida por padrão na direção da vista inferior.

Se a decomposição do espaço não for exibida na configuração de exibição desejada, use as seguintes etapas para exibi-la:

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Selecione a configuração de exibição onde deseja exibir o decomposição do espaço.

3 Expanda a configuração de exibição.

4 Selecione o conjunto de exibição no qual deseja exibir o espaço decomposição.

5 Clique na guia Exibir controle de representação.

6 Percorra a lista de objetos até chegar ao objeto Espaço.

7 Marque a caixa de seleção da representação de exibição Decomposta.

8 Clique em OK.

Especificando configurações de camada/cor/tipo de linha do espaço Decomposição

Use este procedimento para alterar as propriedades dos componentes de exibição da exibição de decomposição de espaço para um estilo de espaço.

Os seguintes componentes de exibição de decomposição estão disponíveis:

Componente	Descrição
Borda aditiva	Linhas de decomposição de um espaço com valor positivo, como uma sala
Borda subtrativa	Linhas de decomposição de um espaço com valor negativo, ou um buraco
Marca Aditiva	Tag para uma subdivisão de espaço com um valor positivo
Marca subtrativa	Tag para uma subdivisão de espaço com um valor negativo

Machine Translated by Google

Componente	Descrição
Altura Aditiva	Linhas de altura de uma subdivisão de espaço com valor positivo
Altura subtrativa	Linhas de altura de uma subdivisão de espaço com valor negativo
Texto da Dimensão da Borda	Rótulo para uma borda de espaço exibindo seu comprimento
Dimensões Altura	Rótulo para uma linha de altura exibindo seu comprimento

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço onde deseja alterar a decomposição configurações.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição Decomposta e selecione Substituição de estilo ou Padrão de desenho, dependendo de qual fonte de exibição você deseja para a decomposição.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente de decomposição de espaço a ser alterado e altere as seguintes configurações:

ÿ Visibilidade

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha/espessura de linha/escala de tipo de linha

ÿ Estilo de plotagem

9 Clique em OK duas vezes.

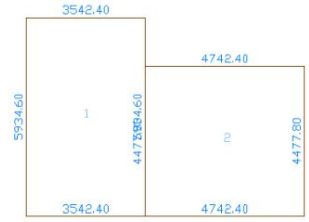
Especificando o tipo de decomposição espacial

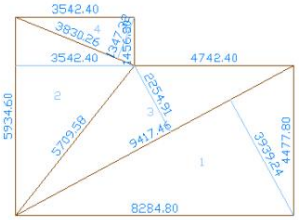
Na visualização de decomposição do estilo de espaço, você especifica o tipo de subentidades nas quais o espaço será decomposto (trapézio ou triangulado) e o

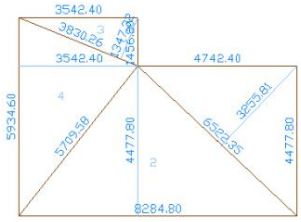
Machine Translated by Google

Entidades do AutoCAD nas quais o espaço decomposto é convertido quando explodido (linhas ou faces de polilinhas fechadas).

Decomposições espaciais trapezoidais e trianguladas







1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço onde deseja alterar a decomposição configurações.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição Decomposta e selecione Substituição de estilo ou Padrão de desenho, dependendo de qual fonte de exibição você deseja para a decomposição.

6 Se necessário, clique .

em **7** Clique na guia Decomposição.

Machine Translated by Google

8 Em Tipo de decomposição, selecione uma opção para Tipo: **Se você**

deseja…	**Então…**
exibir uma decomposição trapezoidal	selecione Trapezoid.
exibir uma decomposição triangular sem triângulos sobrepostos	selecione Triângulo.
exibir uma decomposição triangular com triângulos sobrepostos	selecione Triângulo (sobreposição).

9 Em Explode Result, selecione uma opção: **If you**

want to…	**Então…**
altere o espaço decomposto em linhas selecionadas. linhas únicas depois de explodir	
altere o espaço decomposto em Faces selecionadas. polilinhas fechadas para cada parte decomposta	

10 Clique em OK duas vezes.

Especificando configurações de texto para decomposição de espaço

Use este procedimento para modificar os números das subdivisões de espaço, bem como as anotações de borda e altura.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos arquitetônicos e expanda Estilos de espaço.

3 Selecione o estilo de espaço onde deseja alterar a decomposição configurações.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição Decomposta e selecione Substituição de estilo ou Padrão de desenho, dependendo de qual fonte de exibição você deseja para a decomposição.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Prova.

Machine Translated by Google

8 Defina as configurações de

prefixo: **Se desejar…**	**Então…**
exibir um prefixo para os números de inserir um prefixo. as subdivisões do espaço	
mudar o estilo dos números das subdivisões do espaço	selecione um estilo de texto na lista ou clique no botão Procurar e criar um novo estilo de texto. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.
alterar a altura dos números insira um valor para Altura. nas subdivisões do espaço	

9 Defina as configurações de dimensão da

aresta: **Se você quiser…**	**Então…**
mude o estilo do edge dimen sões	selecione um estilo de texto na lista ou clique no botão Procurar e criar um novo estilo de texto. Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo Estilo de texto” na Ajuda do AutoCAD.
alterar a altura da borda di- menções	insira um valor para Altura.

10 Clique em OK duas vezes.

Avaliação do espaço

A avaliação de espaço é um recurso de documentação que calcula e avalia as informações de espaço de sua planta baixa finalizada. Essas informações são armazenadas em um arquivo separado que você pode exportar para uma planilha ou aplicativo de processamento de texto. Os modelos de avaliação garantem que as informações sejam formatadas e organizadas de maneira consistente e estruturada.

Exemplos de Uso da Avaliação de Espaço

Os arquitetos precisam do recurso de avaliação de espaço para enviar plantas baixas às autoridades de aprovação de planos de construção e aos clientes. A avaliação do espaço pode

Machine Translated by Google

também pode ser usado para realizar estimativas de custo, atribuir trabalhos a empreiteiros ou organizar o gerenciamento de instalações.

Você pode criar avaliações para

ÿ Espaços e zonas selecionados no desenho atual

ÿ Espaços e zonas selecionados de vários desenhos abertos

ÿ Todos os espaços e zonas em um desenho

ÿ Todos os espaços e zonas de todos os desenhos abertos

ÿ Espaços e zonas de referências externas

Transição de avaliação de área para avaliação de espaço

Nas versões anteriores do software, áreas e grupos de áreas podiam ser avaliados com o recurso de avaliação de área. Áreas agora são convertidas em espaços, grupos de áreas em zonas e a avaliação de área foi convertida em avaliação de espaço.
Se você tentar usar uma ferramenta legada ou executar um comando legado para iniciar a avaliação da área, aparecerá a seguinte mensagem:

Se você clicar em Executar avaliação de espaço, a avaliação de espaço será iniciada.
Você deve remover as ferramentas de avaliação de área de suas paletas e trocar os comandos de avaliação de área por comandos de avaliação de espaço em seus scripts.
Para obter uma lista de comandos obsoletos e seus novos comandos correspondentes, consulte Apêndice 1: Mudanças de comando para espaços e áreas na página 3161.

Preparando a avaliação do espaço

Antes de criar um arquivo de avaliação, selecione os espaços e zonas a serem incluídos e defina várias opções que controlam a saída para exportação.

Machine Translated by Google

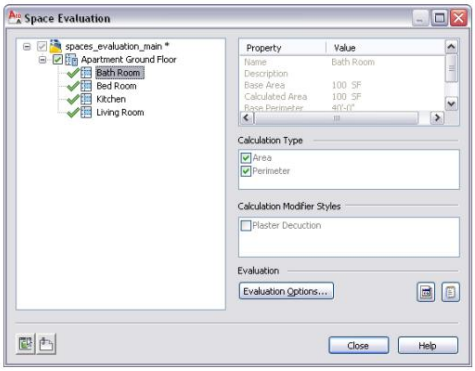
Selecionando Espaços e Zonas para Avaliação

Use este procedimento para selecionar espaços e zonas para incluir na avaliação.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Avaliação do Espaço .

Selecionando espaço e zonas para uma avaliação



No painel esquerdo, todos os desenhos abertos são listados com espaços e zonas em uma estrutura de árvore.

Ao destacar um dos espaços ou zonas, a seguinte informação é apresentada no lado direito:

ÿ Nome

ÿ Descrição

ÿ Área Base

ÿ Área calculada (espaço base após a aplicação do cálculo modificadores)

ÿ Perímetro base

ÿ Perímetro calculado (perímetro base após a aplicação de modificadores de cálculo)

ÿ Tipo de cálculo (área ou perímetro)

Machine Translated by Google

ÿ Estilos modificadores de cálculo

2 Para incluir espaços e zonas de referências externas na lista
ver, clique .

NOTA Espaços e zonas de referências externas são exibidos com
o ícone Referências externas ( ). Você pode selecioná-los da mesma forma que espaços
e zonas de desenhos abertos.

3 Selecione os espaços e zonas que deseja incluir na avaliação da planta baixa marcando
suas caixas de seleção.

Existem cores diferentes para as marcas de caixa de seleção:

ÿ Uma marca de seleção preta significa que você selecionou este espaço ou zona diretamente para avaliação. Você pode limpar essa marca diretamente.

ÿ Uma marca de seleção cinza significa que você selecionou um espaço ou zona contida na zona marcada em cinza. Isso não significa que a zona marcada em cinza esteja incluída na avaliação; se você quiser incluí-lo, selecione-o diretamente.

ÿ Uma marca de seleção azul em um espaço ou zona significa que você selecionou o
zona em que esses itens estão contidos. Essas zonas e espaços são incluídos na avaliação porque sua zona de contenção está incluída.

NOTA Há uma exceção a esta regra. Se você deseja executar uma avaliação de espaço em um desenho que contém uma zona, mas os espaços associados à zona estão localizados em uma xref, os espaços referenciados precisam ser verificados explicitamente (preto) na caixa de diálogo Avaliação para serem incluídos na avaliação .

Conteúdo de avaliação

Use este procedimento para especificar qual dos seguintes componentes incluir no arquivo de avaliação. Você seleciona componentes para espaços e zonas separadamente.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation
ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ
ÿ Avaliação do Espaço .

Machine Translated by Google

2 Clique em Opções de avaliação.

3 Clique na guia Avaliação.

4 Selecione Espaço para Selecionar.

5 Na lista exibida, selecione os componentes que deseja que apareçam no arquivo de avaliação.

Você pode escolher estes componentes:

Componente	Descrição
Nome	Nome do espaço ou zona
Descrição	Descrição do espaço ou zona
Visão geral da imagem	Imagem gráfica do espaço ou zona em formato bitmap
Rótulo de Área Base	Prefixo fixo para o valor da área base do espaço ou zona
Resultado da Área Base	Valor da área base do espaço ou zona sem modificadores de cálculo aplicados
Rótulo de Área Calculada	Prefixo fixo para a área do espaço ou zona após a aplicação de modificadores de cálculo
Resultado da Área Calculada	Valor da área do espaço ou zona com estilos modificadores de cálculo aplicados
(Área) Rótulo modificador	Prefixo que mostra o nome de um modificador aplicado à área do espaço
(Área) Expressão modificadora	Fórmula do modificador de cálculo aplicada à área do espaço
(Área) Modificador Resultado	Valor resultante do modificador de cálculo aplicado
(Área) Etiqueta de Prova - Apenas Espaços	Número das subdivisões de espaço mais quaisquer prefixos que você possa ter definido

Machine Translated by Google

Componente	Descrição
(Área) Expressão de prova - somente espaços	Fórmula do método de decomposição aplicada ao espaço
(Área) Resultado da Prova - Apenas vagas	Resultado da decomposição espacial
(Área) Imagem Decomposta - Espaços apenas	Visualização da imagem da posição de decom espacial
Rótulo de Perímetro Base	Prefixo fixo para o valor do perímetro base do espaço ou zona
Resultado do Perímetro Base	Valor base do espaço ou perímetro da zona sem estilos modificadores de cálculo aplicados
Rótulo de Perímetro Calculado	Prefixo fixo para o perímetro base do espaço ou zona após a aplicação de modificadores de cálculo
Resultado do perímetro calculado	Valor do perímetro do espaço ou zona após a aplicação dos modificadores de cálculo
(Perímetro) Rótulo modificador	Prefixo mostrando o nome do modificador de perímetro
(Perímetro) Expressão modificadora	Fórmula do modificador de cálculo aplicada ao perímetro
(Perímetro) Resultado do modificador	Valor resultante de quaisquer modificadores de cálculo de perímetro aplicados

6 Se necessário, repita a seleção do componente para as zonas.

7 Clique em OK.

Propriedades de exibição de imagem

Use este procedimento para especificar configurações de exibição para qualquer imagem de visualização que deseja incluir em seu arquivo de avaliação.

Machine Translated by Google

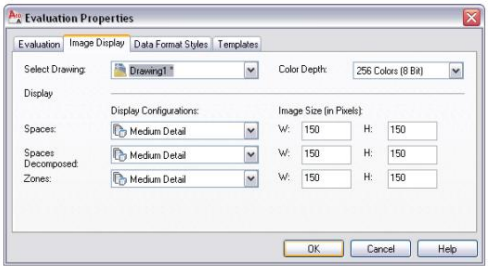
1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Avaliação do Espaço .

2 Clique em Opções de avaliação.

3 Clique na guia Exibição de imagem.

Exibição de imagem para documento de avaliação de espaço



4 Selecione o desenho para o qual deseja definir as propriedades da imagem.

OBSERVAÇÃO Se você deseja incluir vários desenhos abertos na avaliação, é necessário definir as propriedades da imagem para cada desenho aberto separadamente.

5 Escolha a profundidade de cor desejada para as imagens no arquivo de avaliação. Não que uma alta resolução melhore a qualidade das imagens, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

6 Para cada categoria de objeto (Espaços, Espaços Decompostos e Zonas), selecione a configuração de exibição desejada e especifique a largura e a altura desejadas para o tamanho da imagem:

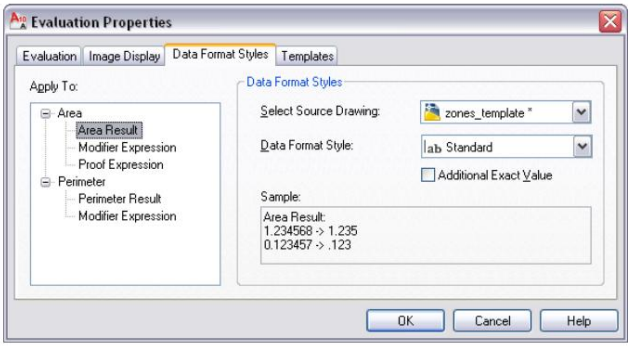
OBSERVAÇÃO Na lista, você verá apenas as configurações de exibição nas quais as representações de exibição para espaços, zonas ou espaços decompostos estão ativadas.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Propriedades de estilo de formato de dados

Você pode definir diferentes estilos de formato de dados para diferentes componentes do arquivo de avaliação.



OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como criar estilos de formato de dados, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Avaliação do Espaço .

2 Clique em Opções de avaliação.

3 Clique na guia Estilos de formato de dados.

4 Na visualização em árvore, em Aplicar a, selecione o elemento ao qual deseja atribuir um estilo de formato de dados. Você pode escolher entre estes elementos:

ÿ Resultado da área

ÿ (Área) Expressão modificadora

ÿ (Área) Expressão de prova

ÿ Resultado do perímetro

ÿ (Perímetro) Expressão modificadora

5 Selecione o desenho do qual deseja obter um formato de dados estilo.

Machine Translated by Google

6 Selecione o estilo de formato de dados desejado.

7 Para Resultado da área e Resultado do perímetro, se desejar incluir os valores exatos não arredondados como informações adicionais no arquivo de avaliação, selecione Valor exato adicional.

O resultado da área ou perímetro será exibido com a precisão definida no estilo de formato de dados e, em uma coluna extra, com sua precisão exata sem arredondamento.

Exemplo:

Perímetro calculado = 33,778 m	Perímetro Calculado Exato = 33,777692 metros
Área Calculada = 88.532 m2	Área Calculada Exata = 88,5321423 m2

8 Clique em OK.

Definindo os modelos padrão

Um documento de avaliação é salvo como um arquivo de planilha (XLS) ou como um arquivo de formato de texto ASCII (TXT). Para criar um arquivo XLS, você precisa de um modelo XLT e, para criar um documento TXT, precisa de um modelo TXT.

O AutoCAD Architecture inclui modelos predefinidos para ambos os formatos. Você pode usar esses modelos conforme fornecidos ou modificá-los de acordo com suas necessidades.

Você também pode criar seus próprios modelos XLT e TXT no Microsoft® Excel ou em qualquer processador de texto, como NotePad ou Microsoft® Word.

Depois que um modelo padrão é definido, ele é usado para todas as avaliações até que você altere as configurações padrão novamente. Se nenhum modelo padrão tiver sido definido, você será solicitado a fornecer um modelo sempre que criar uma avaliação.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

2 Clique em Opções de avaliação.

3 Clique na guia Modelos.

Machine Translated by Google

4 Defina um modelo padrão para avaliações: **Se você**

deseja…	**Então…**
definir um modelo padrão para arquivos de avaliação XLS	insira um nome de arquivo e um caminho de diretório para o arquivo de modelo do Excel.
Para definir um modelo padrão para arquivos de avaliação TXT	digite um nome de arquivo e um caminho de diretório para o arquivo de modelo de texto.

NOTA Os modelos de avaliação fornecidos com o software estão localizados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template\Evaluation Templates.*

5 Clique em OK.

Criando o Documento de Avaliação do Espaço

Ao executar uma avaliação de espaço, um arquivo separado que contém as informações de espaço dos arquivos de desenho especificados. Este arquivo é salvo como um arquivo XLS ou um arquivo TXT, dependendo de suas configurações.

Criando um documento de avaliação XLS

Use este procedimento para exportar uma avaliação de espaço para uma planilha do Excel.

Um dos formatos mais usados para documentos de avaliação de espaço é o XLS, o formato de arquivo nativo do Microsoft® Excel. É um poderoso formato de arquivo de planilha com inúmeras habilidades de cálculo e formatação. Você pode facilmente exportar dados do Excel para formatos como HTML, XML, CSV (delimitado por vírgulas) ou DBF (dBase).

Você pode exportar texto (resultados, expressões modificadoras e rótulos) e imagens (visualizações de bitmap de espaços e zonas). Para obter uma lista detalhada de elementos que podem ser exportados, consulte Conteúdo de avaliação na página 3143.

Você pode criar seus próprios modelos XLT nos quais a avaliação é integrada.
Para obter mais informações, consulte Criando modelos XLT na página 3151.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Avaliação do Espaço .

2 Prepare a avaliação do espaço conforme descrito em Preparando o Espaço Avaliação na página 3141.

3 Na caixa de diálogo Avaliação de espaço, clique em .

Se você não selecionou um modelo XLT padrão na caixa de diálogo Propriedades de avaliação, será solicitado a selecionar um modelo agora.

4 Selecione um diretório de arquivo e insira um nome para a avaliação XLS arquivo.

5 Clique em Salvar.

6 Quando a exportação for concluída, clique em Fechar.

O arquivo de avaliação de espaço é salvo no diretório especificado. Você pode abri-lo com o Microsoft Excel ou qualquer outro aplicativo de planilha que possa ler XLS.

Criando um documento de avaliação TXT

Use este procedimento para exportar uma avaliação de espaço para um arquivo de texto.

OBSERVAÇÃO No formato TXT, você pode exportar texto (resultados, expressões modificadoras e rótulos), mas não imagens. Se você precisar exportar imagens na avaliação, use o formato XLS.

Você pode criar seus próprios modelos TXT nos quais a avaliação é integrada.

1 Abra a paleta de ferramentas Scheduling e selecione a opção Space Evaluation ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Avaliação do Espaço .

2 Prepare a avaliação conforme descrito em Preparando a avaliação do espaço na página 3141.

3 Na caixa de diálogo Avaliação de espaço, clique em .

Machine Translated by Google

Se você não selecionou um modelo TXT padrão na caixa de diálogo Propriedades de avaliação, será solicitado a selecionar um modelo agora.

4 Selecione um diretório de arquivo e insira um nome para a avaliação de espaço arquivo.

5 Clique em Salvar.

6 Quando a exportação for concluída, clique em Fechar.

O arquivo de avaliação de espaço é salvo no diretório de arquivo especificado. Você pode abri-lo com qualquer processador de texto.

Criando Modelos XLT

Use este procedimento para criar o arquivo de modelo XSLT necessário para exportar uma avaliação de espaço para uma planilha do Excel.

Você pode usar as seguintes configurações de campo predefinidas para formatar seus modelos XLT:

Nome do campo	Descrição
AREA_EVALUATION_BEGIN	A linha na qual a avaliação do espaço começa
AREA_COLUMN_IMAGE	A coluna na qual as imagens de espaço exportadas são colocadas
AREA_COLUMN_LABEL	A coluna na qual os rótulos e descrições de espaço são colocados
AREA_COLUMN_EXPRESSION	A coluna na qual as expressões de decomposição de espaço e fórmulas modificadoras são colocadas
AREA_COLUMN_RESULT	A coluna na qual todos os resultados de espaço são colocados
AREA_COLUMN_EXACT_VALUE	A coluna na qual os resultados do espaço não arredondado são colocados

1 Abra o Microsoft Excel.

2 Selecione a célula da tabela na qual deseja colocar um tipo especial de informações, como imagens ou resultados.

Machine Translated by Google

3 Clique na caixa de nome no canto superior esquerdo da planilha do Excel, e insira a definição de campo desejada.

4 Repita as etapas 2 e 3 para todas as configurações de campo que deseja inserir.

5 Defina configurações adicionais para seu modelo. Configurações em um XLT arquivo inclui

- ÿ Informações de cabeçalho e rodapé
- ÿ Logotipos da empresa
- ÿ Fontes da empresa
- ÿ Formatação de célula especial (bordas, cores)

6 Salve o arquivo resultante com a extensão XLT (Modelo do Excel) no diretório padrão que você está usando para os modelos.

O modelo estará disponível para seleção na próxima vez que você criar uma avaliação de espaço.

Usando espaços para análise de carga

Você pode usar espaços e zonas para auxiliar no cálculo das cargas de aquecimento e resfriamento para uma planta de construção.

Depois de criar espaços e zonas, você pode atribuir a eles dados de engenharia necessários para calcular cargas e fluxos de ar. Você exporta as informações de engenharia e construção no formato Green Building XML (gbXML). Você pode usar arquivos gbXML em ferramentas de análise externas. Depois de analisar o arquivo, você pode importar os resultados para o seu desenho. Você pode visualizar as cargas e fluxos de ar calculados para os espaços e zonas e projetar seus sistemas de dutos de acordo.

Configurando estilos de espaço

Você pode configurar estilos de espaço para os diferentes tipos de ambiente na planta do edifício. Por exemplo, se estiver projetando um sistema HVAC para uma instalação de manufatura, você pode criar estilos de espaço para escritórios, áreas de manufatura e áreas de depósito.

Em relação aos cálculos de carga, a configuração mais importante para um estilo de espaço é sua classificação. Quando você define uma classificação para um estilo de espaço, a densidade de ocupação e os requisitos de fluxo de ar externo são definidos automaticamente. Esses valores estão incluídos no software e são baseados na mecânica apropriada

Machine Translated by Google

padrão ou código. Para obter mais informações, consulte Visualizando configurações de classificação na página 3154.

Se várias salas usam a mesma densidade de iluminação e equipamento, você pode adicionar conjuntos de propriedades ao estilo que permitem especificar as cargas de iluminação e equipamento por área. Isso alivia a necessidade de inserir manualmente as cargas de iluminação e equipamentos para cada espaço individual. Se precisar alterar a iluminação e a carga do equipamento para um espaço, você pode substituir esses valores usando a paleta Propriedades.

Para especificar uma carga de iluminação e equipamento por área no estilo de espaço

1. Crie um novo estilo de espaço, conforme descrito em Criando um estilo de espaço na página 3058.
2. No painel direito, clique na guia Geral.
3. Na parte inferior do painel, clique em Conjuntos de propriedades.
4. Na caixa de diálogo Editar dados de conjuntos de propriedades, clique em (Adicionar conjuntos de propriedades).
5. Na caixa de diálogo Adicionar conjuntos de propriedades, selecione SpaceEngineeringStyles e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se esse conjunto de propriedades não estiver disponível, você pode copiá-lo e colá-lo do modelo de desenho Aecb Model usando o Gerenciador de estilos. No Gerenciador de estilos, ele está localizado em Documentation Objects ÿ Property Set Definitions.

---

6. Na caixa de diálogo Edit Property Sets Data, insira a iluminação da área e cargas do equipamento.

   Você também pode especificar uma substituição de tipo de espaço gbXML se desejar restringir esse estilo a um tipo de espaço específico. Se você usar essa configuração, ela substituirá qualquer classificação especificada para o estilo de espaço, conforme mostrado nas etapas a seguir.
7. Clique em OK.

Para especificar uma classificação

8. Clique na guia Classificações.
9. Para Ocupação do espaço, clique em [...].
10. Na caixa de diálogo Selecionar classificação, expanda os diretórios sob o padrão desejado, selecione um tipo de espaço e clique em OK.
11. Use as etapas anteriores para criar estilos de espaço adicionais.
12. Para modificar a exibição de espaços com o estilo selecionado, clique na guia Propriedades de exibição e modifique as configurações de exibição conforme desejado.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você deve atribuir uma classificação para usar o recurso de exportação gbXML. Você pode atribuir uma classificação ao estilo de espaço ou especificar uma substituição de classificação no conjunto de propriedades de estilo de espaço. Você também pode especificar manualmente uma classificação na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

13 Clique em OK.

Visualização das configurações de classificação

Você pode visualizar as densidades dos ocupantes e os fluxos de ar configurados para os tipos de classificação.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 No Gerenciador de estilos, clique em Ocupação do espaço.

3 No painel direito, clique na guia Classificações.

4 Expanda as classificações em Ocupação do espaço e selecione o tipo de espaço que deseja visualizar.

5 No lado direito do Gerenciador de estilos, clique em Conjuntos de propriedades.

A caixa de diálogo Editar dados do conjunto de propriedades exibe os valores para a classificação.

Configurando Estilos de Zona

Você pode criar estilos de zona para especificar as regras de exibição e design para zonas.
Em relação aos cálculos de carga, no entanto, os estilos de zona não têm configurações relevantes que você precise configurar. Os estilos de zona estão localizados no Gerenciador de estilo em Objetos de documentação. Para obter informações completas, consulte Estilos de zona na página 3102.

Adicionando dados de engenharia a espaços

Para fins de cálculo de carga, você deve adicionar conjuntos de propriedades de estilos SpaceEngineeringObjects, ThermalProperties eZoneEngineeringObjects a todos os espaços que deseja analisar. No Gerenciador de estilo, copie as definições do conjunto de propriedades do desenho Definições do conjunto de propriedades gbxml para o desenho atual. Depois de atribuir essas definições de conjunto de propriedades aos espaços e zonas em seu desenho, você pode editar os dados de engenharia para modelar o

Machine Translated by Google

condições ambientais adequadas. Você está pronto para exportar esses dados no formato gbXML para uso em vários programas de software de análise.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 No Gerenciador de estilos, clique no menu Arquivo ÿ Abrir desenho.

3 Na caixa de diálogo Abrir desenho, clique em Conteúdo.

4 Navegue até a pasta Estilos/Imperial.

5 Selecione o desenho gbxml Property Set Definitions (Imperial) e clique em Abrir.

6 Expanda a pasta Objetos de documentação de definições de conjunto de propriedades gbxml.

7 Selecione Definições do Conjunto de Propriedades.

Os estilos SpaceEngineeringObjects, ThermalProperties e ZoneEngineeringObjects compreendem esse conjunto de propriedades.

8 Copie as definições do conjunto de propriedades para o desenho atual e clique em OK.

Os estilos de dados de engenharia estão prontos para serem aplicados aos espaços e zonas do seu desenho.

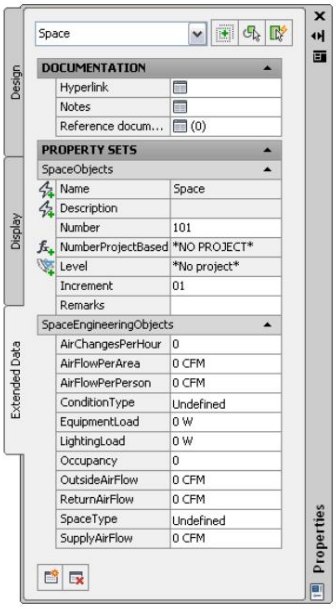
9 Selecione os espaços aos quais deseja adicionar os dados do conjunto de propriedades.

10 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos e clique em (Adicionar conjuntos de propriedades).

11 Na caixa de diálogo Adicionar conjuntos de propriedades, selecione SpaceEngineeringObjects e SpaceObjects e, em seguida, clique em OK.

Machine Translated by Google

O conjunto de propriedades é adicionado aos espaços selecionados e pode ser visualizado na guia Dados Estendidos.



12 Em Conjuntos de propriedades, você pode especificar valores para os seguintes propriedades:

Propriedade	Descrição
Tipo de Condição	Especifique como condicionar o sala.
IluminaçãoCarga	Insira a carga de iluminação para a sala. Se você especificou a carga de iluminação por área no estilo, o conjunto de propriedades DefaultLightingLoad calcula a carga de iluminação com base na área do ambiente. você pode acabar monte esse valor inserindo um valor para LightingLoad aqui.
EquipamentoCarga	Insira a carga do equipamento para a sala. Se você especificou a carga do equipamento por área no estilo, a propriedade DefaultEquipmentLoad

Machine Translated by Google

Propriedade	Descrição
	O conjunto calcula a carga do equipamento com base na área da sala. Você pode substitua esse valor inserindo um valor para EquipmentLoad aqui.
Fluxo de Ar Externo	Insira o valor do fluxo de ar externo.
SupplyAirFlow e ReturnAir Fluxo	Insira os valores de fluxo de ar de suprimento e retorno para sua referência. Esses valores são para a taxa de fluxo para a sala, não para o fluxo por unidade de área ou por pessoa.

Anexando conjuntos de propriedades a zonas

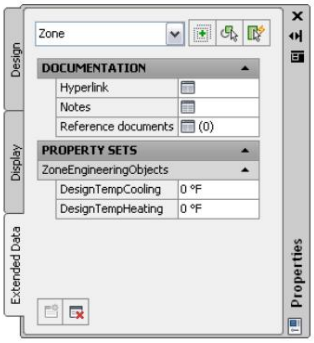
Antes de exportar dados de espaço para gbXML, você deve atribuir todos os espaços a uma zona. Você configura uma zona para análise especificando as temperaturas de aquecimento e resfriamento para a zona.

Para anexar conjuntos de propriedades a uma zona

1. Crie zonas, conforme descrito em Criando um estilo de zona na página 3103.
2. Selecione todas as zonas.
3. Na guia Dados estendidos da paleta Propriedades, clique em (Adicionar conjuntos de propriedades).
4. Na caixa de diálogo Adicionar conjuntos de propriedades, selecione ZoneEngineeringObjects, e clique em OK.

Machine Translated by Google

O conjunto de propriedades é adicionado à zona selecionada e pode ser visualizado na guia Dados Estendidos.



5 Em Conjuntos de propriedades, especifique os valores apropriados para design temperaturas de aquecimento e resfriamento.

Anexar Espaços a Zonas

Para fins de cálculo de carga, você deve atribuir todos os espaços a uma ou mais zonas. Você também pode anexar zonas a outras zonas. Isso é útil para exportar dados de zona por meio de desenhos de referência.

1 Selecione uma zona.

2 Clique na alça Add (Plus) ou clique na guia Zone ÿ Modify

panel ÿ Attach **3** .

Selecione os espaços ou zonas para anexar à zona.

Você pode anexar espaços ou zonas em desenhos de referência a uma zona no desenho atual.

4 Continue anexando espaços às zonas usando as etapas anteriores.

IMPORTANTE Zonas em desenhos de referência não podem ser exportadas para gbXML, a menos que sejam anexadas a uma zona no desenho atual.

DICA Você pode usar o Gerenciador de Espaço/Zona para revisar a hierarquia de zonas e para revisar as informações de espaço, como superfície e tipo de abertura. Para obter mais informações, consulte Abrindo o gerenciador de espaço/zona na página 3026 e Editando as propriedades da superfície na página 3028.

Machine Translated by Google

Exportando Zonas para Análise de Carga

Depois de configurar espaços com valores de conjunto de propriedades e anexar espaços a zonas, você pode exportar as informações de engenharia e construção no formato gbXML.

1 Abra o desenho que contém os dados da zona que deseja analisar.

OBSERVAÇÃO Você pode analisar uma construção completa anexando zonas e espaços em desenhos refex a zonas em um desenho atual. Os espaços adjacentes e os tipos de superfície de espaço são detectados automaticamente para todos os espaços na exportação.

---

2 clique ÿ Exportar ÿ gbXML.

3 Na caixa de diálogo Exportar para gbXML, especifique as configurações de exportação:

ÿ Nome do arquivo: especifique um nome de arquivo e um local.

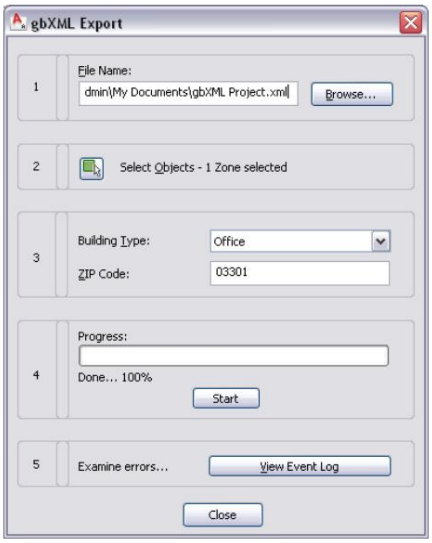
ÿ Selecionar objetos: a caixa de diálogo detecta automaticamente todas as zonas no desenho atual. As zonas em desenhos de referência não podem ser exportadas, a menos que sejam anexadas a uma zona no desenho atual. Se a caixa de diálogo não detectar todas as zonas, clique em Selecionar objetos e selecione as zonas desejadas.

ÿ Tipo de construção: Especifique um tipo de construção e CEP que pode ser usado pelo programa de análise externa.

ÿ Progresso: clique em Iniciar para executar a exportação.

Machine Translated by Google

ÿ Sucesso: se ocorrer algum erro durante a exportação, clique em Exibir log de eventos para ver as mensagens de erro.



4 Clique em Fechar.

O arquivo gbXML agora pode ser usado em vários programas de software de análise.

Conversão de Limites de Espaço em Paredes e Espaços

Os limites de espaço das versões anteriores do software não persistirão como objetos independentes no AutoCAD Architecture. Quando um desenho herdado é aberto na versão atual do software, qualquer limite de espaço herdado será convertido em paredes. Se o limite de espaço herdado gerenciar espaços contidos, eles serão convertidos em espaços associativos às paredes convertidas.

Todas as arestas dos limites do espaço herdado são convertidas em paredes. Arestas do tipo limite Separação ou arestas do tipo limite Sólido com largura 0 são convertidos em paredes de largura 0. Se o limite de espaço herdado gerenciar espaços contidos, esses espaços serão associativos às paredes convertidas.

As definições do conjunto de propriedades herdadas que se aplicam aos limites do espaço herdado serão migradas automaticamente para as definições do conjunto de propriedades que se aplicam às paredes.
Os dados de propriedade legados anexados aos limites do espaço serão anexados ao

Machine Translated by Google

paredes que são opcionalmente criadas a partir do limite do espaço durante a migração do desenho.

Apêndice 1: Mudanças de Comando para Espaços e Áreas

Desde a fusão de áreas e espaços, vários comandos ficaram obsoletos ou foram alterados para outros nomes.

Comandos de área

Os seguintes comandos relacionados à área estão obsoletos. Os comandos de espaço atuais correspondentes são listados onde aplicável:

comando anterior	Novo comando
AecSpaceConvertArea	N / D
AecAreaAdd	AecSpaceAdd
AecAreaConvert	N / D
AecAreaDetectName	AecSpaceAutoGenerate
AecAreaStyle	AecSpaceStyle
AecNameDef	AecListDefinition
AecArea	AecSpace
AecAreaAddSelected	AecSpaceAddSelected
AecAreaAttach	AecSpaceAttach
AecAreaCreatePline	AecSpaceCreatePline
AecAreaDetach	AecSpaceDetach
AecAreaDivide	AecLineworkDivide
AecAreaEvaluation	Avaliação AecSpace
AecAreaOpIntersect	AecLineworkCropName

Machine Translated by Google

comando anterior	Novo comando
AecAreaOpJoin	AecLineworkMergeComment
AecAreaOpSubtract	AecLineworkSubtract
AecAreaPropsName	AecSpaceProps
N / D	AecSpaceProperties
AecAreaRemoveRing	AecSpaceRemoveVoid
AecAreaReverseProfile	AecSpaceReverseProfile
AecAreaReverseRing	AecSpaceReverseRing
AecAreaStyle	AecSpaceStyle
AecAreaStyleEdit	AecSpaceStyleEdit
AecAreaToolToAutoDetection	N / D
AecAreaToolToLinework	N / D
AecAreaTrimName	AecLineworkTrimName
AecAreaVertexModify	AecSpaceVertexModify
AecSlabConvertArea	AecSlabConvertSpaceName

Comandos do Grupo de Área

Os seguintes comandos relacionados ao grupo de área estão obsoletos. Os comandos de zona atuais correspondentes são listados onde aplicável:

comando anterior	Novo comando
AecAreaGroupAdd	AecZoneAdd
AecAreaGroupStyle	AecZoneStyle
AecGroupCreateFromTemplate	AecZoneCreateFromTemplate

Machine Translated by Google

comando anterior	Novo comando
AecGroupTemplate	AecZoneTemplate
AecAreaGroup	AecZoneName
AecAreaGroupAddSelected	AecZoneAddSelected
AecAreaGroupAttach	AecZoneAttach
AecAreaGroupCreatePline	AecZoneCreatePline
AecAreaGroupDetach	AecZoneDetach
AecAreaGroupLayout	AecZoneLayoutGenericName
AecAreaGroupProps	AecZonePropsName
N / D	AecZoneProperties
AecAreaGroupStyleEdit	AecZoneStyleEdit

Comandos de Fronteira Espacial

Os seguintes comandos de limite de espaço agora estão obsoletos:

comando anterior	Novo comando
AecSpaceBoundary	AecWall
AecSpaceBoundaryAdd	AecWallAdd
AecSpaceBoundaryConvert	N / D
AecSpaceBoundarySplit	N / D
AecSpaceBoundaryProps	N / D
AecSpaceBoundaryAddEdges	N / D
AecSpaceBoundaryRemoveEdges	N / D
AecSpaceBoundaryConvertEdges	N / D

Machine Translated by Google

comando anterior	Novo comando
AecSpaceBoundaryInsertJoint	N / D
AecSpaceBoundaryMerge	N / D
AecSpaceBoundaryMergeSpace	N / D
AecSpaceBoundaryGenerateWalls	N / D
AecSpaceBoundaryEdge	N / D
-AecSpaceBoundaryModify	N / D
AecSpaceBoundaryConvertSpace	N / D
AecSpaceBoundaryConvertSlice	N / D
AecSpaceBoundaryConvertEdge	N / D
AecSpaceBdyToolToEdges	N / D
AecSpaceBdyToolToSpace	N / D
AecSpaceBdyToolToSlice	N / D
AecSpaceBoundaryAddSelected	N / D

Apêndice 2: Padrões de cálculo de área predefinidos

Você pode calcular os deslocamentos dos limites do espaço de acordo com um padrão de cálculo de área definido para um desenho. Os padrões de cálculo de área geralmente contêm regras específicas de país ou organização pelas quais os limites de espaço devem ser configurados. O AutoCAD Architecture fornece 3 padrões de cálculo de área predefinidos com base nas regras dos padrões BOMA, DIN-277 e SIS. Além disso, um padrão básico genérico é fornecido. As seções a seguir descrevem as regras desses padrões que foram implementadas no software. Para informações mais detalhadas, consulte o livro de regulamentação da norma desejada.

Para obter informações sobre como aplicar um padrão de cálculo de área a um desenho, consulte Trabalhando com limites de espaço na página 2968.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como criar seu próprio padrão de cálculo de área, consulte Apêndice 3: Implementando um plug-in padrão de cálculo de área com a API .NET do AutoCAD Architecture 2011 na página 3180.

Cálculo de espaços com base no padrão de cálculo de área básica O padrão de cálculo de área básica fornecido com o AutoCAD Architecture fornece uma regra para a prática geral de medição de área bruta e líquida, conforme aceito pela maioria dos inspetores de construção e autoridades de zoneamento nos EUA.

Espaço Limite Tipo	tipo de parede limite Objetos Classificação		Limite
Líquido	N/A Porta	Parede com adjacente espaços	Medido ao centro linha de painel de porta
Líquido	Abertura N/A	Parede com adjacente espaços	Medido ao centro linha de quadro de abertura
Líquido	N/D Paredes	Parede	Medido até a face adjacente
Bruto	N/D Paredes	Parede sem espaços adjacentes	Medido na face oposta
Bruto	N/D Paredes	Parede com adjacente espaços	Medido ao centro linha de parede

Regras de cálculo para objetos do AutoCAD

Você pode usar objetos do AutoCAD como polilinhas fechadas ou retângulos para gerar um espaço que é deduzido de um espaço associativo (consulte Deduzindo espaços de um espaço associativo na página 2935). Você pode fazer isso, por exemplo, para representar espaços de construção ou outras áreas indisponíveis. Como os objetos do AutoCAD não podem ser classificados para controlar seu comportamento, o seguinte comportamento padrão é aplicado aos espaços deduzidos fechados formados por objetos do AutoCAD no padrão Básico:

ÿ Área líquida: a área delimitada pelo trabalho de linha do AutoCAD é deduzida da área líquida.

ÿ Área bruta: a área delimitada pelo trabalho de linha do AutoCAD não é deduzida a área bruta.

Machine Translated by Google

Cálculo de espaços com base na norma DIN 277

DIN 277 é o padrão de cálculo de área para a Alemanha e países de língua alemã. O padrão DIN 277 incluído no AutoCAD Architecture inclui o subconjunto das regras DIN 277 descritas nas seguintes seções:

Classificações de espaço em DIN 277

As classificações de tipo de espaço em DIN 277 são as seguintes:

Tipo de espaço_DIN	Definição
A	ÿ tem telhado ÿ totalmente fechado por paredes ou paredes de cortina por todos os lados ÿ a parede ou parede cortina é tão alta ou mais alta que o espaço = altura total e fechamento
B	ÿ tem telhado ÿ parcialmente fechado por paredes ou cortina paredes ÿ pelo menos uma parede ou parede cortina é mais baixa do que o espaço = gabinete de altura parcial
C	ÿ sem telhado
Exterior	ÿ espaço exterior

As classificações de tipo de área líquida em DIN 277 são as seguintes:

NetArea Type_DIN	Usar
Utilizado	Vivendo, escritório, produção, artesanato, experimentos, armazenamento, venda, educação, cultura, saúde, outros usos
Técnico	Operações, sala de máquinas, abastecimento de água, sala de aquecimento, sala elétrica, etc.

Machine Translated by Google

NetArea Type_DIN	Usar
Circulação	Halls, corredores, escadas, elevadores, etc.

Regras de cálculo para objetos do AutoCAD

Você pode usar objetos do AutoCAD como polilinhas fechadas ou retângulos para gerar um espaço que é deduzido de um espaço associativo (consulte Deduzindo espaços de um espaço associativo na página 2935). Você pode fazer isso, por exemplo, para representar espaços de construção ou outras áreas indisponíveis. Como os objetos do AutoCAD não podem ser classificados para controlar seu comportamento, o seguinte comportamento padrão é aplicado a espaços deduzidos fechados formados por objetos do AutoCAD no padrão DIN 277:

ÿ Área líquida: a área fechada é deduzida da área líquida.

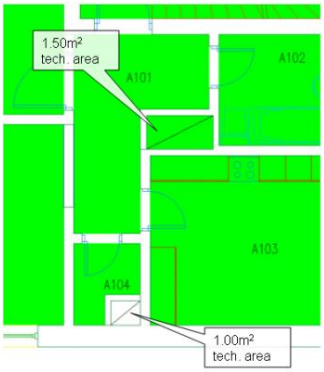
ÿ Área bruta: a área delimitada não é deduzida da área bruta.

Cálculos de Área Líquida

Os limites líquidos são criados no interior das paredes.

Espaços técnicos: Quando a área de um espaço técnico for superior ou igual a 1 m2, o limite líquido será calculado para o interior da parede. Quando a área de um espaço técnico for inferior a 1 m2, o espaço não terá limite líquido, sendo a área calculada como área construtiva.

Machine Translated by Google

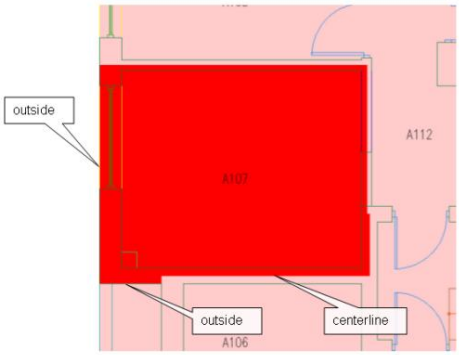


Cálculos de área bruta

Os limites brutos são criados de acordo com as seguintes regras:

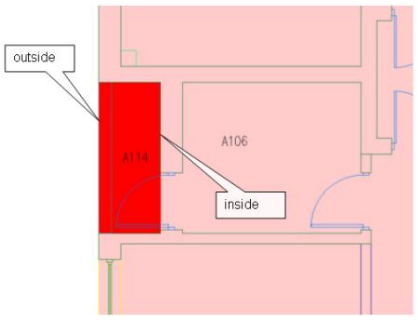
Área Bruta (Espaço Tipo_DIN A)	
Espaço Adjacente	**Limite**
Tipo de Espaço_DIN A	Medido a partir da linha central da parede
Tipo de espaço_DIN B ou C, ou nenhum adjacente espaço	Medido a partir da face externa da parede
Espaço adjacente não classificado (não especificado)	Medido da face externa da parede

Machine Translated by Google



Área Bruta (Espaço Tipo_DIN B)

Espaços Adjacentes	Limite
Tipo de Espaço_DIN A	Medido a partir da face interna da parede
Espaço Tipo_DIN B	Medido a partir da linha central da parede
Espaço Type_DIN C ou nenhum espaço adjacente	Medido a partir da face externa da parede
Espaço adjacente não classificado (não especificado)	Medido da face externa da parede

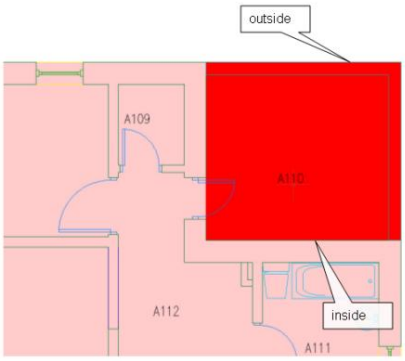


Área Bruta (SpaceType_DIN C)

Espaços Adjacentes	Limite
Tipo de Espaço_DIN A ou B	Medido a partir da face interna da parede
Espaço Tipo_DIN C	Medido a partir da linha central da parede

Machine Translated by Google

Área Bruta (SpaceType_DIN C)	
Espaços Adjacentes	**Limite**
Sem espaço adjacente	Meça a partir da face externa da parede
Espaço adjacente não classificado (não especificado)	Medido da face externa da parede



Cálculo de espaços com base no padrão SIS

SIS é o padrão de cálculo de área para a Suécia e é usado com algumas variações em todos os países escandinavos. O padrão SIS incluído no AutoCAD Architecture inclui o subconjunto de regras SIS descrito nas seguintes seções:

Locatários/Unidades

Ao selecionar o padrão de cálculo de área SIS no AutoCAD Architecture, o estilo de zona Unit Usage_SIS será criado automaticamente. Este estilo de zona pode ser usado para especificar o uso dos espaços no desenho. O cálculo do limite utilizável depende se os espaços adjacentes estão na mesma unidade ou não. Os limites utilizáveis são criados no lado interno da parede quando o espaço adjacente é anexado a outra zona. Se o espaço adjacente estiver ligado à mesma zona, o limite utilizável é deslocado 0,15 m na parede.

Veios

Os eixos precisam ser classificados como eixo. (Para obter mais informações, consulte Classificando um espaço de acordo com um padrão de cálculo de área na página 2976.) Espaços de eixo não têm limites utilizáveis. A área utilizável reportará N/A. Quando um poço está na mesma zona que seus espaços adjacentes, os limites utilizáveis dos espaços adjacentes

Machine Translated by Google

os espaços são medidos 0,15 m no poço. A distância é medida a partir do interior da parede e no poço. Quando um poço não está na mesma zona que seus espaços adjacentes, os limites utilizáveis dos espaços adjacentes são medidos no interior da parede.

NOTA A interação entre os espaços e zonas só funcionará conforme descrito se as zonas estiverem no mesmo desenho dos espaços anexos.

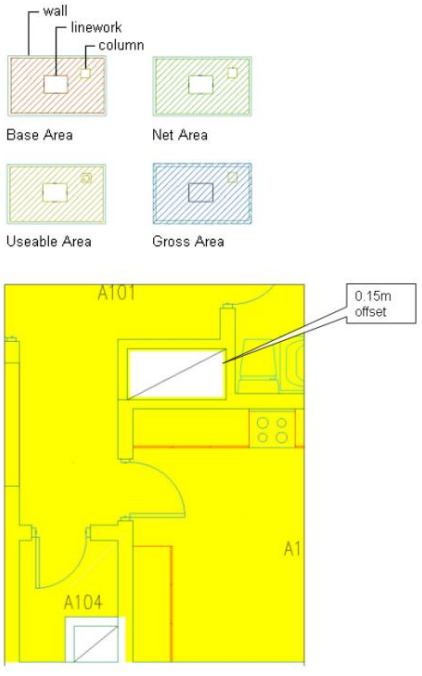
Regras de cálculo para objetos do AutoCAD

Você pode usar objetos do AutoCAD como polilinhas fechadas ou retângulos para gerar um espaço que é deduzido de um espaço associativo (consulte Deduzindo espaços de um espaço associativo na página 2935). Você pode fazer isso, por exemplo, para representar espaços de construção ou outras áreas indisponíveis. Como os objetos do AutoCAD não podem ser classificados para controlar seu comportamento, o seguinte comportamento padrão é aplicado a espaços deduzidos fechados formados por objetos do AutoCAD no SIS:

ÿ Área líquida: a área fechada é deduzida da área líquida.

ÿ Área útil: a área fechada é deduzida da área útil.

ÿ Área bruta: a área fechada não é deduzida da área bruta.



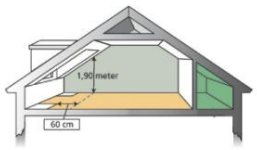
Machine Translated by Google

Altura do quarto

De acordo com o padrão SIS, um espaço deve ter uma altura de sala de pelo menos 1,90 metro com uma largura de pelo menos 0,6 metro para ser contado como área mensurável.

O padrão de cálculo SIS fornecido com este software verifica automaticamente a altura de cada espaço para garantir que as condições de altura do espaço sejam atendidas. Caso contrário, os limites da área líquida (NTA) e da área utilizável (BRA) são compensados de acordo com as regras padrão do SIS.

A regra de altura do ambiente é aplicada apenas a espaços de forma livre 3D associativos. Para espaços 3D com extrusão, a altura do espaço definida pelo usuário é usada uniformemente no espaço.



OBSERVAÇÃO O cálculo da altura do ambiente para SIS é novo no AutoCAD Architecture 2011. Nas versões anteriores, a altura do ambiente não era calculada automaticamente para o padrão SIS. Se você tiver desenhos herdados de versões anteriores, os espaços calculados pelo SIS podem alterar seus limites ao abrir o desenho no AutoCAD Architecture 2011.

Área Líquida (NTA)

As seguintes regras se aplicam à geração de limites de rede com o padrão SIS:

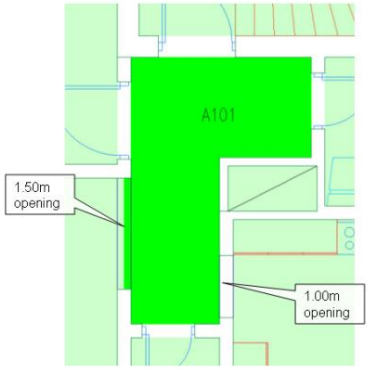
ÿ Os limites líquidos são medidos até o interior da parede.

Machine Translated by Google

ÿ Se as aberturas na parede tiverem uma largura maior ou igual a 1,50m, a rede os limites são deslocados para o centro da parede.

ÿ Se as portas tiverem largura maior ou igual a 1,50m, os limites da rede são deslocados para o interior da moldura da porta.

ÿ Se as aberturas na parede tiverem uma largura menor que 1,50m, os limites líquidos são medidos no interior da parede.



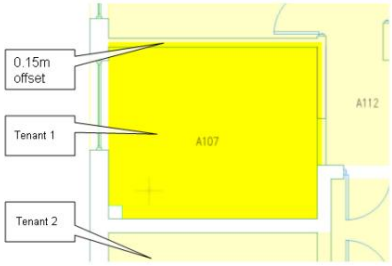
ÿ Se as colunas forem definidas como espaços delimitados, conforme descrito em Definindo a propriedade de espaços delimitados no estilo de objeto na página 2912 e Definindo a propriedade de espaços delimitados na paleta de propriedades na página 2913, a área da coluna será subtraída da área líquida .

Área Utilizável (BRA)

As seguintes regras se aplicam à geração de limites utilizáveis com o padrão SIS:

ÿ Os limites utilizáveis de um espaço são deslocados 0,15m na parede se o espaço tiver um espaço adjacente. Se a largura da parede for menor que 0,30 m, o deslocamento será para o centro da parede. Se não houver espaço adjacente, os limites utilizáveis são medidos no interior da parede.

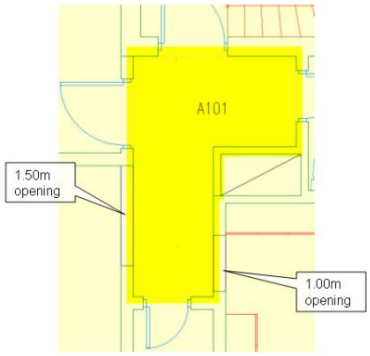
Machine Translated by Google



ÿ Se as aberturas na parede tiverem uma largura maior ou igual a 1,50 m, os limites utilizáveis são deslocados para o centro da parede.

ÿ Se as portas tiverem uma largura maior ou igual a 1,50 m, os limites utilizáveis são medidos no interior da moldura da porta.

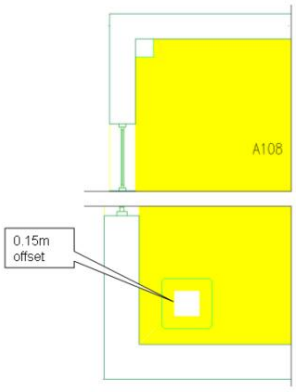
ÿ Se as aberturas na parede tiverem uma largura menor que 1,50 m, os limites utilizáveis são deslocados 0,15 m na parede.



ÿ Se as colunas forem definidas como espaços delimitados, conforme descrito em Definição da propriedade de espaços delimitados no estilo de objeto na página 2912 e Definição da propriedade de espaços delimitados na paleta Propriedades na página 2913, o limite utilizável será deslocado 0,15 m na coluna. O restante da área da coluna será subtraído da área utilizável.

As colunas independentes são calculadas como uma parede interna. O limite utilizável é deslocado 0,15 m na coluna.

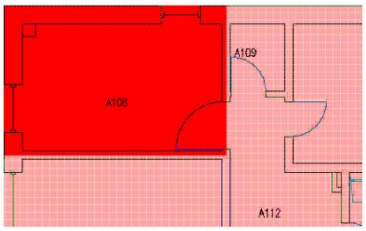
Machine Translated by Google



Área nojenta

As seguintes regras se aplicam à geração de limites brutos com o padrão SIS:

ÿ Os limites brutos são medidos até o centro da parede se o espaço tiver um espaço adjacente. Se não houver espaço adjacente, o limite bruto é deslocado para o lado oposto da parede.



ÿ Se as colunas forem definidas como espaços delimitados, conforme descrito em Definindo a propriedade de espaços delimitados no estilo de objeto na página 2912 e Definindo a propriedade de espaços delimitados na paleta Propriedades na página 2913, a área da coluna não será subtraída da área bruta .

Cálculo de espaços com base no padrão BOMA

BOMA é um padrão de cálculo de área usado predominantemente nos Estados Unidos. O padrão BOMA incluído no AutoCAD Architecture inclui o subconjunto de regras BOMA que são descritas nas seções a seguir.

Machine Translated by Google

No padrão de cálculo de área BOMA, os espaços são classificados da seguinte forma:

Classificação	Tipo de espaço
Área de escritório	Escritório
Área da loja	Loja
Penetração Vertical Maior (MVP)	Escadas, poços de elevadores, chaminés, poços de tubos, dutos verticais, átrios, átrios acima do piso acabado, poços de luz e penetrações semelhantes acima do piso acabado **NOTA** Não estão incluídas penetrações verticais construídas para uso privado de um inquilino que ocupe área de escritório em mais de um andar.
Piso Área Comum (FCA)	Banheiros, armários de zeladoria, salas elétricas, salas telefônicas, salas mecânicas, saguões de elevadores e corredores públicos
Área Comum do Edifício (BCA)	Lobbies, espaços de átrio ao nível do piso acabado, área de portaria ou balcões de segurança, salas de conferências, salões ou áreas de venda automática, instalações de serviço de alimentação, centros de saúde ou fitness, creches, vestiários ou chuveiros, salas de correio, salas de controle de incêndio, pátios totalmente fechados fora das paredes externas e áreas centrais e de serviço do edifício, como salas mecânicas ou de equipamentos totalmente fechadas.
Exterior	Espaços exteriores
fachada da rua	Espaço exterior dos espaços das lojas ao nível da rua

Regras de cálculo para objetos do AutoCAD

Você pode usar objetos do AutoCAD como polilinhas fechadas ou retângulos para gerar um espaço que é deduzido de um espaço associativo (consulte Deduzindo espaços de um espaço associativo na página 2935). Você pode fazer isso, por exemplo, para representar espaços de construção ou outras áreas indisponíveis. Como os objetos do AutoCAD

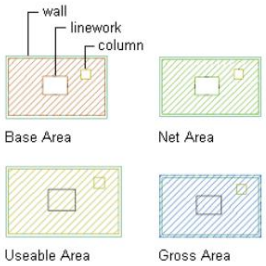
Machine Translated by Google

não podem ser classificados para controlar seu comportamento, o seguinte comportamento padrão é aplicado a espaços deduzidos fechados formados por objetos do AutoCAD no BOMA:

ÿ Área líquida: a área fechada é deduzida da área líquida.

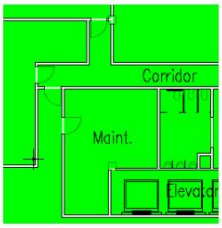
ÿ Área útil: a área fechada não é deduzida da área útil.

ÿ Área bruta: a área delimitada não é deduzida da área bruta.



Área Líquida

Os limites líquidos serão criados dentro da parede.

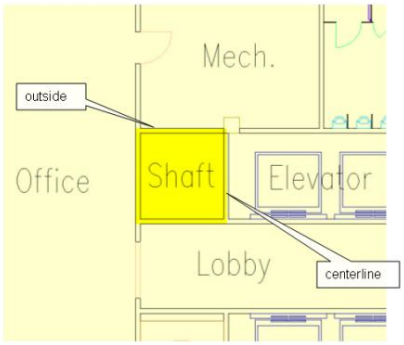


Área Utilizável

Ao calcular as paredes externas, os limites utilizáveis serão criados dentro do vidro da janela se a altura da janela for maior ou igual a 50% da altura do teto do espaço. Os limites utilizáveis serão criados dentro da parede se a altura da janela for menor que 50% da altura do teto do espaço.

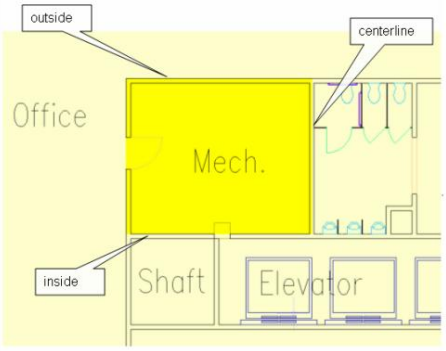
Área utilizável (Espaço Type_BOMA: MVP)	
Espaços Adjacentes	**Limite**
Escritório, Loja, BCA, FCA	Medido a partir da face externa da parede
MVP	Medido a partir da linha central da parede

Machine Translated by Google



Área utilizável (Espaço Type_BOMA: FCA)

Espaços Adjacentes	Limite
Escritório, Loja, BCA	Medido a partir da face externa da parede
FCA	Medido a partir da linha central da parede
MVP	Medido a partir da face interna da parede



Área utilizável (Espaço Type_BOMA: Área da Loja)

Espaços Adjacentes	Limite
fachada da rua	Medido a partir da face externa da parede
Escritório, Loja, BCA	Medido a partir da linha central da parede

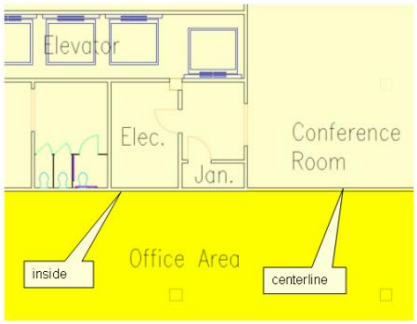
Machine Translated by Google

Área utilizável (Espaço Type_BOMA: Área da Loja)

Espaços Adjacentes	Limite
MVP, FCA	Medido a partir da face interna da parede

Área Utilizável (Espaço Type_BOMA: Área de escritório)

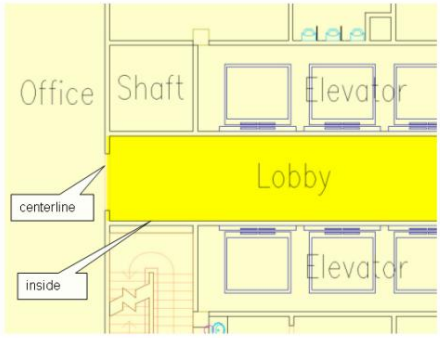
Espaços Adjacentes	Limite
FCA, MVP	Medido a partir da face interna da parede
Escritório, Loja, BCA	Medido a partir da linha central da parede



Área Utilizável (Classificação do Espaço: BCA)

Espaços Adjacentes	Limite
FCA, MVP	Medido a partir da face interna da parede
Escritório, Loja, BCA	Medido a partir da linha central da parede

Machine Translated by Google



Área nojenta

Os limites brutos serão criados na face externa da parede se não houver espaço adjacente ou se o espaço adjacente for uma fachada para a rua.

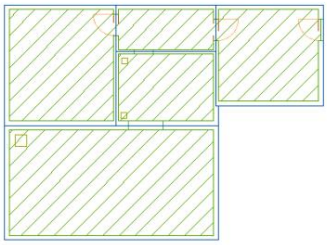
Os limites brutos serão criados na linha central da parede se houver um espaço adjacente diferente da fachada/exterior da rua.

Apêndice 3: Implementando um plug-in padrão de cálculo de área com a API .NET do AutoCAD Architecture

Os padrões de cálculo de área são plug-ins .NET que implementam um conjunto de regras para definir deslocamentos para os limites líquidos, utilizáveis e brutos de espaços no AutoCAD Architecture 2011. Quando um plug-in é carregado no software, ele fica disponível para ser aplicado a um desenho conforme descrito em Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974. Somente um padrão de cálculo de área pode ser aplicado a um desenho. Se os deslocamentos de limite de um espaço forem definidos como Por padrão, o padrão de cálculo atualmente atribuído ao desenho será aplicado para criar os deslocamentos de limite. Para obter mais informações, consulte Alterando o padrão de cálculo de área para espaços existentes na página 2977.

Machine Translated by Google

Limites gerados pelo padrão de cálculo de área básica



A API (Application Programming Interface) usada para implementar esses plug-ins está disponível para desenvolvedores de terceiros como parte da API .NET do AutoCAD Architecture. Este apêndice descreve como implementar um padrão de cálculo de área personalizado.

Requisitos de sistema

Para implementar um novo plug-in padrão de cálculo de área, você deve ter um sistema com o AutoCAD Architecture 2011 instalado. Você também precisa de um ambiente de desenvolvimento capaz de criar assemblies para o .NET Framework 2.0, como Visual Studio 2005, Visual C# 2005, Visual Basic 2005 ou o .NET Framework 2.0 Software Development Kit (SDK).

Implementando um Padrão de Cálculo de Área

As seções a seguir descrevem a API .NET que é usada para implementar padrões de cálculo de área, referenciando o projeto de amostra que é entregue com o AutoCAD Architecture como um projeto C#, bem como um projeto VB.NET. Esta documentação usa o projeto C#.

Configurando um novo projeto

Antes de poder implementar um novo padrão, você deve criar um novo projeto de seu ambiente de desenvolvimento. Como alternativa, você pode usar o projeto de amostra *AecSpaceOffsetStandardSample.*

OBSERVAÇÃO Um plug-in padrão de cálculo de área é implementado como uma biblioteca de classes .NET, não como um aplicativo do Windows.

---

1 Abra o Microsoft Visual Studio 2005.

Machine Translated by Google

2 Selecione a guia Novo no menu principal.

3 Clique no menu Arquivo ÿ Projeto.

4 Na caixa de diálogo Novo projeto, escolha o modelo de biblioteca de classes um destes locais:

ÿ Visual Basic ÿ Windows

ÿ Visual C# ÿ Windows

ÿ Visual C++ ÿ CLR.

Definindo as configurações do projeto

5 Insira um nome para o novo projeto.

Recomenda-se usar o prefixo *AecAreaCalculationStandard,* por exemplo, para criar um nome como *AecAreaCalculationStandardMyOffsetRules.* Desta forma, a nomenclatura é consistente com a nomenclatura dos plug-ins fornecidos com o AutoCAD Architecture (por exemplo *AecAreaCalculationStandardBasic, AecAreaCalculationStandardBOMA,* etc.) O software então reconhece que este prefixo descreve um plug-in de cálculo de área e é capaz de extrair o nome de o conjunto para fins de diagnóstico.

Antes de prosseguir, verifique se você tem um projeto de biblioteca de classes .NET configurado para poder começar a editar o código-fonte e os arquivos do projeto.

Configurando as referências de montagem necessárias

6 Para criar um plug-in padrão de cálculo de área, a biblioteca de classes .NET criada nas etapas anteriores precisa fazer referência à API .NET fornecida pelo AutoCAD Architecture. Essa API é implementada no assembly *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* que você precisa referenciar em seu novo projeto.

Adicionando referências ao projeto

7 Se estiver trabalhando com o Microsoft Visual Studio, você pode adicionar a referência de montagem para *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* ao seu projeto de biblioteca de classes clicando com o botão direito do mouse em References no Solution Explorer do projeto e selecionando Add Reference.

8 Navegue até a página Procurar na folha de propriedades e procure o conjunto *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* em *C:\Arquivos de programas\AutoCAD Architecture 2011* (ou o caminho escolhido durante a instalação).

Machine Translated by Google

Fazendo referência à arquitetura do AutoCAD e à API .NET do AutoCAD

9 Adicione referências aos seguintes assemblies de sua instalação:

ÿ *acdbmgd.dll* (AutoCAD .NET API)

ÿ *aecbasemgd.dll* (classes básicas da arquitetura do AutoCAD)

ÿ *aecarchmgd.dll* (objetos de arquitetura do AutoCAD)

Essas DLLs são encontradas na mesma pasta que o assembly *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* .

10 Clique com o botão direito do mouse em cada referência na árvore do Solution Explorer em References e clique em Properties para verificar se a propriedade Copy Local reference está definida como False para cada uma das referências.

Configurando a cópia do .dll para que o AutoCAD Architecture possa fazer referência a ele

O AutoCAD Architecture procura montagens padrão de cálculo de área personalizada em *C:\Arquivos de programas\AutoCAD Architecture 2011\Padrões de cálculo de espaço* ou o caminho escolhido durante a instalação (consulte Uso de um novo padrão na página 3206).
Sempre que você compilar o .dll, será necessário reiniciar o AutoCAD Architecture para carregá-lo e testá-lo. Faça o seguinte para configurar a cópia do .dll para a pasta apropriada sempre que for compilado:

11 Selecione o projeto no Solution Explorer.

12 Clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

13 Clique na guia Construir eventos.

14 Na linha de comando Post-build event, insira o seguinte:

@se existir $(TargetPath) @copy $(TargetPath) "C:\Programa Arquivos\AutoCAD Architecture 2011\Stand de Cálculo de Espaço ARDS\"
@if existir $(TargetDir)$(TargetName).pdb @copy $(TargetName Dir)$(TargetName).pdb "C:\Program Files\AutoCAD Architec ture 2011\Space Calculation Standards\"

Criando uma classe padrão de espaço

Você deve definir uma nova classe derivada de *AecSpaceOffsetStandard.* Essa classe será a estrutura que gerencia as regras individuais e o ponto de entrada que o AutoCAD Architecture chama ao carregar e aplicar o padrão.

Machine Translated by Google

Adicionando uma nova classe derivada de AecSpaceOffsetStandard

1 Se você criou um novo projeto, conforme descrito em Configurando um Novo projeto na página 3181, o projeto incluirá um arquivo de origem semelhante a este:

```
usando Sistema;
usando System.Collections.Generic;
usando System.Text;
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública Classe1
    {
    }
}
```

Adicione sua classe padrão derivada da classe base abstrata *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetStandard.*

OBSERVAÇÃO O namespace *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager* só estará disponível se você tiver configurado corretamente a referência a *AecSpaceOffsetRuleManager.dll.*

Incluindo o namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager

2 Para simplificar a criação do plug-in padrão de cálculo de área, é recomendável adicionar um namespace para todas as classes necessárias.
Adicione a seguinte linha de código ao seu arquivo de origem:

```
usando Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager;
```

3 Renomeie *Class1* para um nome que descreva seu padrão (por exemplo, *AecSpaceOffsetStandardMyStandard)* e torne-o uma derivação da classe base abstrata *AecSpaceOffsetStandard .*

4 Adicione um construtor padrão sem parâmetros à classe, que ser necessário nas seguintes etapas:

```
usando Sistema;
usando System.Collections.Generic;
usando System.Text;
usando Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager;
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOff
    definirPadrão
    {
        public AecSpaceOffsetStandardSample()
```

Machine Translated by Google

```
        {
        }
    }
}
```

Implementando as interfaces padrão

5 Quando a nova classe estiver configurada corretamente em seu arquivo de origem, você poderá começar a implementar alguns dos métodos que a classe base *AecSpaceOffsetStandard* expõe e que o AutoCAD Architecture chamará.

Adicionando uma chamada ao método AecSpaceOffsetStandard.SetName(string name)

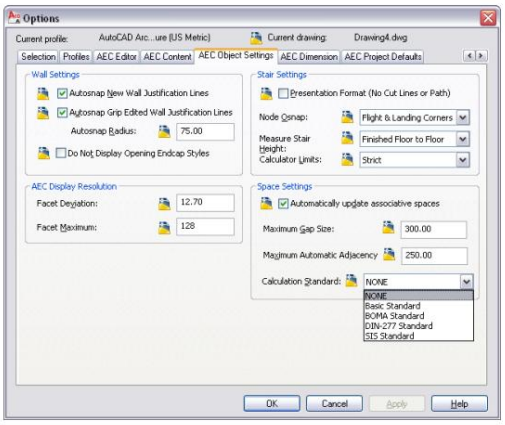
6 O método *AecSpaceOffsetStandard.SetName()* é implementado na classe base e não pode ser substituído. Ele precisa ser chamado para registrar um nome para o padrão no construtor da classe.
Este é o nome que aparecerá na lista de padrões de cálculo de área disponíveis no AutoCAD Architecture. Para obter mais informações, consulte Especificando um padrão de cálculo de área para um desenho na página 2974.

Adicione a chamada ao método *SetName()* no construtor de sua classe.

O exemplo a seguir mostra a chamada para o projeto de amostra *AecSpaceOffsetStandardSample* que se registra no software como padrão de cálculo de área básica.

```
classe pública AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOff
definirPadrão
{
    public AecSpaceOffsetStandardSample ()
    {
        SetNome("Básico");
    }
}
```

Machine Translated by Google



Adicionando o método AecSpaceOffsetStandard.InitRules()

7 Após registrar o nome do plug-in padrão de cálculo de área, você deve adicionar o novo método *AecSpaceOffsetStandardSample.InitRules()* à sua classe. O método substituirá a interface abstrata *AecSpaceOffsetStandard.InitRules()* . O AutoCAD Architecture chamará essa interface para registrar todas as regras de deslocamento individuais que você implementará. Como esse método é abstrato, ele deve ser implementado por sua classe padrão personalizada. Consulte o exemplo a seguir para obter instruções:

```
classe pública AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOff
definirPadrão
{
    public AecSpaceOffsetStandardSample ()
    {
        SetNome("Básico");
    }
    substituição protegida void InitRules()
    {
        // registra as regras
    }
}
```

Registrando regras com InitRules()

8 Os objetos de regra do padrão devem ser registrados com os 3 limites de deslocamento diferentes (líquido, utilizável e bruto). A classe base *AecSpaceOffsetStandard* tem 3 contêineres para essas regras

Machine Translated by Google

conjuntos, aos quais a classe derivada pode adicionar novas instâncias de regra. Esses contêineres podem ser referenciados com os seguintes métodos: ÿ

AecSpaceOffsetStandard.NetRules()

ÿ *AecSpaceOffsetStandard.UsableRules()*

ÿ *AecSpaceOffsetStandard.GrossRules()*

Para obter informações sobre como implementar as regras individuais em um padrão, consulte Implementando regras de compensação na página 3189.

Cada uma dessas chamadas retornará uma referência a um objeto da classe *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetRuleCollection* , que expõe funções para registrar os diferentes tipos de regras.
Esses objetos são mantidos e usados pelo AutoCAD Architecture.
O exemplo a seguir mostra como registrar regras com os 3 tipos diferentes de compensação:

```
classe pública AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOff
definirPadrão
{
    public AecSpaceOffsetStandardSample ()
    {
        SetNome("Básico");
    }
    substituição protegida void InitRules()
    {
        // Registre as regras com este padrão, para que o // algoritmo de cálculo de
        compensação possa chamá-las // para o tipo de limite correspondente
        NetRules().AppendBoundingOpeningRule(new
        BoundingOpen
        ingRuleNet());
        // sem limite utilizável
        UsableRules().SetSpaceRule(new NullSpace());
        GrossRules().AppendBoundingObjectRule(new BoundingOb
        jectRuleGross());
        GrossRules().AppendBoundingAdjacencyRule(novo
        BoundingAdjacencyRuleGross());
    }
}
```

Implementando o método AecSpaceOffsetStandard.InitCurrentDatabase() (Opcional)

9 *AecSpaceOffsetStandard* fornece outro método virtual que seu próprio padrão pode implementar:

Machine Translated by Google

AecSpaceOffsetStandard.InitCurrentDatabase(). Como este não é um método abstrato da classe base, ele pode ser implementado, mas não é obrigatório, ao contrário do método *InitRules()* . Ele pode ser usado por um padrão de cálculo de área para inicializar o desenho atual com dados adicionais que as regras possam exigir, como definições de classificação ou estilos de zona. Se implementado, o AutoCAD Architecture chamará essa implementação toda vez que o padrão for atribuído a um desenho. O uso desse método é descrito em um exemplo em Avançado: Usando classificações em padrões de cálculo de área na página 3207.

```
classe pública AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOff
definirPadrão
{
    public AecSpaceOffsetStandardSample ()
    {
        // define o nome do padrão
        SetNome("Básico");
    }
    // deve ser sobrescrito protegido
    sobrescrever void InitRules()
    {
    }
    // pode ser substituído por
    substituição protegida void InitDatabase(Database* database)
    {
        // ...init banco de dados com definições de classificação
        ou estilos de zona, etc...
    }
}
```

Machine Translated by Google

Referência: Classe AecSpaceOffsetStandard

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecSpaceOffsetStandard :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecSpaceOffsetStandard
    {
        AecSpaceOffsetStandard() interno protegido;
        void interno protegido SetName(string str);
        abstrato interno protegido void InitRules();
        interno protegido AecSpaceOffsetRuleCollection NetRules();
        interno protegido AecSpaceOffsetRuleCollection UsableRules();
        interno protegido AecSpaceOffsetRuleCollection GrossRules();
        void virtual interno protegido InitDatabase(Database* data
        base);
        protegido interno virtual bool IsStandardStyle(ObjectId id
        Estilo);
    }
}
```

Referência: Classe AecSpaceOffsetRuleCollection

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecSpaceOffsetRuleCollection :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe pública AecSpaceOffsetRuleCollection
    {
        public void AppendBoundingAdjacencyRule(AecBoundingAdjacencyR
        regra de regra);
        public void AppendBoundingObjectRule(AecBoundingObjectRule
        regra);
        public void AppendBoundingOpeningRule(AecBoundingOpeningRule
          regra);
        public void SetSpaceRule(regra AecSpaceRule);
    }
}
```

Implementando Regras de Deslocamento

Depois de criar uma nova classe padrão, as regras devem ser implementadas. O código até agora pode ser compilado e o assembly construído pode ser carregado com sucesso como um

Machine Translated by Google

padrão de cálculo de área no AutoCAD Architecture e ser aplicado a objetos de espaço em um desenho. No entanto, nenhum deslocamento será criado, porque nenhuma regra foi configurada ainda.

Existem 4 tipos diferentes de regras de compensação que podem ser combinadas para definir um padrão de cálculo de área. Uma regra pode ser aplicada a um ou mais tipos de deslocamento (líquido, utilizável e bruto) na implementação de *AecSpaceOffsetStandard.InitRules().* Para cada tipo de regra, há uma classe base da qual a implementação de uma regra personalizada precisa derivar. Todas essas classes base são derivadas de uma classe base abstrata comum, portanto, é recomendável visualizar essa classe primeiro.

Classe base abstrata AecSpaceOffsetBaseRule

A classe base abstrata pública *AecSpaceOffsetBaseRule* é um membro do namespace *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager* e a classe base para todas as classes de regras.

Void Método AecSpaceOffsetBaseRule.RegisterType(tipo System.Type)

O único método que a classe base *AecSpaceOffsetBaseRule* implementa é *void RegisterType(System.Type type).* Este método define a funcionalidade necessária para todos os tipos de regra específicos. Este método é usado para registrar tipos de objetos para os quais uma implementação de regra específica precisa ser chamada pelo AutoCAD Architecture.
As seções a seguir contêm alguns exemplos de uso desse método.
Se uma implementação de regra precisar ser chamada para todos os tipos de objeto, você não precisará chamar o método *RegisterType* para todos eles. Em vez disso, você pode fazer uma chamada para *RegisterType(Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.kAllTypes).*

Referência: Classe AecSpaceOffsetBaseRule

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecSpaceOffsetBaseRule
    {
        protegido AecSpaceOffsetBaseRule();
        protegido void RegisterType(tipo de tipo);
    }
}
```

Machine Translated by Google

Implementando Regras de Compensação Específicas

Comum a todas as regras é um método público abstrato *Apply* , em que o tipo de retorno e os argumentos são específicos para o tipo de regra, que precisa ser implementado por cada nova classe de regra. As seções a seguir descrevem a classe base de cada tipo de regra e mostram um exemplo de implementação de tal regra.

Regra de Espaço (Classe Base SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceRule)

Uma regra de espaço é aplicada a todo o espaço, ao contrário de todos os outros tipos de regras que são mais específicos. As réguas de espaço são o único tipo de régua de compensação que só pode ser registrada uma vez para cada padrão (uma vez para cada um dos tipos de compensação líquido, utilizável e bruto).

Implementando uma regra de espaço

Para implementar uma regra de espaço, você deve adicionar uma nova classe derivada da classe base *SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceRule* . A nova classe deve implementar a interface *Apply* da classe base. Ele não precisa chamar o método *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType()* da classe base, pois sempre se aplica a objetos de espaço. O método *Apply* que cada regra precisa implementar tem a seguinte sintaxe para a classe *AecSpaceRule :*

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Ob
jectId idEspaço);)
```

Machine Translated by Google

O valor de retorno booleano determina se o espaço tem um limite de deslocamento válido. Nesse caso, pode ser usado para desativar todos os limites de um determinado tipo de deslocamento. O exemplo a seguir mostra a estrutura para uma nova classe de regra de espaço:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública SpaceRule: AecSpaceRule
      {
        public SpaceRule()
        {
        }
        public override bool Apply(ObjectId idSpace)
        {
        // retorna false para desligar o limite
        }
    }
}
```

Regra de espaço de amostra NullSpace

Um caso de uso comum é que um padrão de cálculo de área inclui apenas deslocamentos líquidos e brutos, mas nenhum deslocamento utilizável. Você pode fazer isso implementando uma regra de espaço derivada de *AecSpaceRule* que sempre retorna false na implementação do método *Apply* . Registre uma instância dessa regra com o deslocamento utilizável na implementação de padrões de *AecSpaceOffsetStandard.InitRules().*

Uma regra de espaço mais complexa pode definir que todos os espaços com uma área menor que um determinado valor predefinido não contribuem para um determinado tipo de deslocamento. O exemplo a seguir mostra a regra de espaço que faz parte do projeto de amostra e

Machine Translated by Google

isso invalidará todos os espaços. É usado dentro do padrão de amostra para desligar o limite utilizável:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública NullSpace: AecSpaceRule
    {
        public SpaceRuleNet()
        {
        }
        public override bool Apply(ObjectId idSpace)
        {
        retorna falso;
        }
    }
}
```

Referência: Classe AecSpaceRule

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecSpaceRule :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecSpaceRule : AecSpaceOffsetBaseRule
    {
        public AecSpaceRule();
        public abstract bool Aplicar(
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
            Autodesk.Aec.Modeler.Body body);
    }
}
```

Regra de objeto delimitador (classe base SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingObjectRule)

As regras de objeto delimitador permitem que os objetos que delimitam o perfil base do espaço, como membros estruturais, sejam marcados como não delimitadores, para que não sejam processados ao criar o perfil de deslocamento. Cada padrão pode definir e aplicar várias regras de objetos delimitadores para cada tipo de deslocamento de limite.

Machine Translated by Google

Implementação de uma regra de objeto delimitador

Para implementar uma regra de objeto delimitador personalizada, você precisa adicionar uma nova classe derivada da classe base *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingObjectRule* . A nova classe precisa implementar a interface *Apply* da classe base e registrar-se para os tipos de objeto para os quais deve ser chamada no construtor chamando o método base *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType()* . O método *Apply* desse tipo de regra possui a seguinte sintaxe:

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Ob
jectId idEspaço,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject);
```

O primeiro argumento é o espaço atual para o qual o perfil do limite de deslocamento deve ser calculado. O segundo argumento *idObject* é o ID do objeto que delimita o espaço. No método *Apply ,* o objeto de espaço, bem como o objeto delimitador, agora podem ser abertos e consultados para determinadas propriedades para decidir se esse objeto deve contribuir para o perfil gerado. Se o método retornar falso, os limites do objeto serão removidos do perfil de deslocamento.
Isso implica que o objeto não será mais considerado quando as regras de compensação forem aplicadas. O exemplo a seguir mostra a estrutura para uma nova regra de espaço chamada *BoundingObjectRuleGross:*

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública BoundingObjectRuleBasic: AecBoundingObjectRule
    {
        public BoundingObjectRuleGross()
        {
            RegisterType(typeof(kAllTypes));
        }
        public override bool Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idObject)
        {
            //retorna false para marcar o objeto como não contribuinte
        }
    }
}
```

Exemplo de regra de objeto delimitador BoundingObjectRuleGross

O exemplo a seguir mostra a implementação da regra de objeto delimitador usada para o perfil bruto do projeto de amostra. Esta regra remove todos os segmentos do perfil que estão vinculados por um componente estrutural. Este é um caso comum para

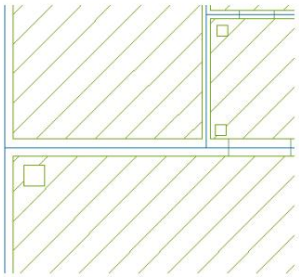
Machine Translated by Google

definindo a área bruta de um espaço, onde os membros estruturais não são considerados, mesmo que estejam delimitando o perfil de base do espaço.

```
classe pública BoundingObjectRuleGross : AecBoundingObjectRule
{
    public BoundingObjectRuleGross()
    {
        RegisterType(typeof(kAllTypes));
    }
    public override bool Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idObject)
    {
        resultado bool=verdadeiro;
        Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Database db =idObject.Data
        base;
        usando (Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Transaction transac
        tion =db.TransactionManager.StartTransaction())
        {
            Membro membro = transaction.GetObject(idObject, OpenMode.For
            Leia) como Membro;
            if (membro == nulo)
            {
                MemberType memType = member.MemberType;
                if (memType == MemberType.Column)
                {
                resultado = falso;
                }
            }
        transação.Commit();
        }
        resultado de retorno;
    }
}
```

A figura abaixo mostra um exemplo de aplicação desta regra, onde o limite líquido (verde) inclui as colunas, enquanto o limite bruto (azul) as ignora

Machine Translated by Google



Referência: Classe AecBoundingObjectRule

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecBoundingObjectRule :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecBoundingObjectRule : AecSpaceOffsetBaseR
    comer
    {
        public AecBoundingObjectRule();
        public abstract bool Aplicar(
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject);
    }
}
```

Regra de adjacência delimitadora (classe base SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingAdjacencyRule)

As regras de adjacência delimitadora definem um deslocamento para segmentos do perfil de base do espaço, dependendo do espaço adjacente a esse segmento. Um caso de uso comum para perfis de deslocamento bruto é que as regras de adjacência de delimitação definem que o limite deve ser deslocado para o centro do objeto delimitador em paredes internas e para fora do objeto delimitador em paredes externas.

Implementação de uma regra de adjacência delimitadora

Para implementar uma regra de adjacência delimitadora, você precisa adicionar uma nova classe derivada de *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingAdjacencyRule.* Assim como todos os tipos de deslocamento descritos anteriormente, a nova classe precisa implementar a interface *Apply* dessa classe base e registrar-se para os tipos de objeto que devem ser

Machine Translated by Google

chamado no construtor chamando o método base *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType().* O método *Apply* que cada regra precisa implementar tem o seguinte formato em *AecBoundingAdjacencyRule:*

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Ob
jectId idEspaço,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace);
```

O primeiro argumento *ObjectId* é o espaço atual para o qual o limite de deslocamento deve ser calculado. O segundo *ObjectId* é o objeto delimitador entre o espaço do primeiro argumento e o espaço adjacente. O terceiro argumento é o *ObjectId* do espaço adjacente. Quando não houver espaço adjacente, como é o caso de paredes externas, o valor deste argumento será *ObjectId.Null.* O exemplo a seguir mostra o quadro para uma nova regra de espaço chamada *BoundingAdjacencyRuleGross:*

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyR
    comer
    {
        public BoundingAdjacencyRuleGross()
        {
        }
        substituição pública AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace,
        ObjectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
        {
            //
        }
    }
}
```

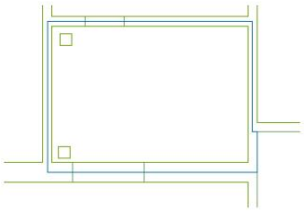
Exemplo de regra de adjacência delimitadora BoundingAdjacencyRuleGross

O exemplo a seguir mostra a implementação de uma regra de adjacência delimitadora usada no projeto de amostra. Ele define um deslocamento para o centro da

Machine Translated by Google

objeto delimitador para 2 espaços nas paredes internas e um deslocamento para o exterior da parede se não houver espaço adjacente.

```
public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyRule
{
    public BoundingAdjacencyRuleGross()
    {
    }
    substituição pública AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace, Ob
    jectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
    {
        if (idAdjSpace.IsNull)
        {
            // Se não houver espaço adjacente (parede externa), mantenha o
               Deslocamento 'Oposto'
              retornar novo AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
        }
        outro
        {
            // Se houver um espaço adjacente (parede interna), seu centro retorna new
            AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Center);
        }
    }
}
```



Machine Translated by Google

Referência: Classe AecBoundingAdjacencyRule

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecBoundingAdjacencyRule :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecBoundingAdjacencyRule: AecSpaceOffset
    Eles são regra
      {
        public AecBoundingAdjacencyRule();
        resumo público AecSpaceOffsetInfo Aplicar(
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace);
    }
}
```

Aberturas delimitadoras (classe base SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingOpeningRule)

Uma regra de abertura delimitadora pode ser usada para definir um deslocamento nas aberturas em paredes que delimitam um espaço, como portas e janelas. Por exemplo, o perfil de deslocamento líquido não pode ser definido pelo deslocamento do perfil apenas das paredes delimitadoras. Normalmente, a parede também é cortada nas portas e janelas. Este tipo de regra pode ser usado para descrever isso no perfil de deslocamento calculado pelo padrão de cálculo de área.

Implementação de uma regra de abertura delimitadora

Para implementar uma regra de abertura delimitadora, você precisa adicionar uma nova classe derivada de *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingOpeningRule.* A nova classe precisa implementar uma ou mais das interfaces *Apply* da classe base e se registrar para os tipos de objeto para os quais deve ser chamado no construtor chamando o *método base AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType().* Observe que esta regra só pode ser aplicada às seguintes classes:

ÿ Aberturas

ÿ Portas

ÿ Janelas

Machine Translated by Google

ÿ Conjuntos de portas e janelas

Registrar esta regra para outros tipos de objetos não terá resultado. O método *Apply* dessa classe que cada regra precisa implementar tem a seguinte sintaxe em *AecBoundingOpeningRule:*

```
resumo público AecSpaceOffsetOpeningInfo*
Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idOpening);
```

O primeiro argumento é o *ObjectId* do espaço atual para o qual o deslocamento do limite deve ser calculado. O segundo argumento é o *ObjectId* do espaço adjacente. Quando não houver espaço adjacente, como é o caso de paredes externas, o valor deste argumento será *ObjectId.Null.* O terceiro argumento é o *ObjectId* do objeto ao qual a abertura está ancorada, que geralmente é uma parede que limita o espaço e possui a abertura. O quarto parâmetro é o *ObjectId* da abertura que está sob investigação. O exemplo a seguir mostra a estrutura para uma nova regra de abertura chamada *BoundingOpeningRuleNet:*

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública BoundingOpeningRuleNet : AecBoundingOpeningRule
    {
        public BoundingOpeningRuleNet ()
        {
            RegisterType(typeof(Porta));
        }
        substituição pública AecSpaceOffsetInfo* Apply(ObjectId idSpace,
        ObjectId idAdjSpace, ObjectId idObject, ObjectId idOpening)
        {
        }
    }
}
```

Exemplo de regra de abertura delimitadora BoundingOpeningRuleNet

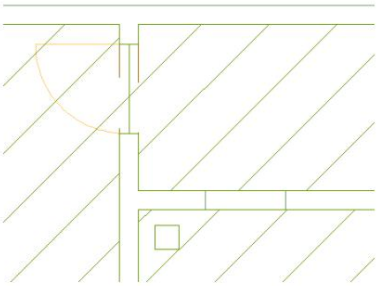
O exemplo a seguir mostra uma regra de abertura delimitadora simples, onde um deslocamento é definido para portas. Para garantir que a regra não seja aplicada em janelas, ela é cadastrada apenas para o objeto Porta, para que o AutoCAD Architecture não a chame para outras aberturas. Esta regra é usada no projeto de amostra

Machine Translated by Google

AecSpaceOffsetStandardSample. O deslocamento é definido para ir para o interior do painel da porta.

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
    classe pública BoundingOpeningRuleNet : AecBoundingOpeningRule
      {
        public BoundingOpeningRuleNet()
        {
        RegisterType(typeof(Porta));
        }
        substituição pública AecSpaceOffsetOpeningInfo* Apply(ObjectId id
        Espaço, ObjectId idAdjSpace, ObjectId idObject, ObjectId
        idOpening)
        {
            retornar novo AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpening
            Type.PanelAdjacent);
        }
        retornar novo AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.NoChange);
        }
    }
}
```

O limite líquido e a escotilha líquida são deslocados para o centro da porta, mas não deslocados na abertura da parede



Machine Translated by Google

Referência: Classe AecBoundingOpeningRule

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecBoundingOpeningRule :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe abstrata pública AecBoundingOpeningRule: AecSpaceOffset
    Eles são regra
    {
    public AecBoundingOpeningRule();
        public AecSpaceOffsetOpeningInfo* Aplicar(
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
            Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idOpening
            );
    }
}
```

Classe AecSpaceOffsetInfo

A classe *AecSpaceOffsetInfo* é usada para descrever um deslocamento como resultado da aplicação de uma regra de adjacência delimitadora. É retornado pela implementação dos métodos *Apply* daquela classe que é chamada pelo AutoCAD Architecture quando o software precisa calcular os deslocamentos de limite de um espaço de acordo com o padrão ao qual esta regra está atribuída.

Você define um deslocamento com 2 propriedades, o tipo e o valor. O tipo define onde no objeto delimitador o deslocamento deve ser alinhado, como a face adjacente da parede. O valor define uma distância de deslocamento adicional desse alinhamento, onde positivo está longe do espaço em consideração. Por exemplo, você pode definir um deslocamento que esteja alinhado com o centro da parede, que é deslocado 1" adicional em direção à face oposta.

Machine Translated by Google

Referência: Classe AecSpaceOffsetInfo

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecSpaceOffsetInfo :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
    classe pública AecSpaceOffsetInfo
    {
        public static AecSpaceOffsetInfo kNoChange;
        public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToAdjacent;
        public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToCenter;
        public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToOpposite;
        público AecSpaceOffsetInfo(tipo AecSpaceOffsetType);
        public AecSpaceOffsetInfo(tipo AecSpaceOffsetType, duplo
        valor);
        public AecSpaceOffsetType OffsetType { get; definir; }
        public double OffsetValue { obter; definir; }
        }
    }
}
```

O tipo de enumeração *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetType* pode ser um dos seguintes valores:

Valor	Descrição
Adjacente	Define um deslocamento para dentro do objeto delimitador (geralmente isso equivale a nenhum deslocamento)
Centro	Define um deslocamento para o centro da objeto delimitador
Oposto	Define um deslocamento para o lado oposto do objeto delimitador
Sem Mudança	Não alterará nenhum deslocamento já aplicado

Classe AecSpaceOffsetOpeningInfo

A classe *AecSpaceOffsetOpeningInfo* é usada para descrever um deslocamento como resultado da aplicação de uma regra de abertura delimitadora. É retornado pela implementação dos métodos *Apply* dessa classe que é chamada pelo AutoCAD

Machine Translated by Google

Arquitetura quando o software precisa calcular os deslocamentos de limite de um espaço de acordo com o padrão ao qual esta regra está atribuída.

Você define um deslocamento com duas propriedades, o tipo e o valor. O tipo define onde no objeto delimitador o deslocamento deve ser alinhado, como a face adjacente da parede ou o centro do painel da porta. O valor define uma distância de deslocamento adicional desse alinhamento, onde positivo está longe do espaço em consideração. Por exemplo, você pode definir um deslocamento que esteja alinhado com o quadro adjacente, que é deslocado 1" adicional em direção à face oposta.

Referência: Classe AecSpaceOffsetOpeningInfo

A lista a seguir mostra uma lista de todos os membros da classe base *AecSpaceOffsetOpeningInfo :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
      classe pública AecSpaceOffsetOpeningInfo
    {
        public AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpeningType
        tipo);
        public AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpeningType
        tipo, valor duplo);
        public AecSpaceOffsetOpeningType OffsetType { get; definir; }
        public double OffsetValue { get; definir; }
        }
    }
}
```

O tipo de enumeração *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetOpeningType* pode ser um dos seguintes valores:

Valor	Descrição
Parede Adjacente	Define um deslocamento para dentro do objeto delimitador (geralmente isso equivale a nenhum deslocamento)
WallCenter	Define um deslocamento para o centro da objeto delimitador
Parede oposta	Define um deslocamento para o lado oposto do objeto delimitador

Machine Translated by Google

Valor	Descrição
Moldura Adjacente	Define um deslocamento para dentro do quadro da abertura delimitadora
FrameCenter	Define um deslocamento para o centro do quadro da abertura delimitadora
QuadroOposto	Define um deslocamento para o lado oposto do quadro da abertura delimitadora
Painel Adjacente	Define um deslocamento para dentro do painel da abertura delimitadora
PanelCenter	Define um deslocamento para o centro do painel da abertura delimitadora
PainelOposto	Define um deslocamento para o lado oposto do painel da abertura delimitadora
Proprietário da Abertura	Define um deslocamento para ser qualquer que seja o deslocamento é para o objeto delimitador que possui a abertura. Nenhuma regra definida adicional será aplicada.
AberturaBaseCurve	Define um deslocamento para alinhar com a curva base da abertura delimitadora
Não aplicável	Não define nenhum deslocamento. Regras adicionais definidas continuará a ser aplicado até que um deslocamento seja definido.

NOTA Atualmente, as montagens de portas e janelas não suportam as opções Frame e Panel, que serão convertidas para OpeningBaseCurve.

Machine Translated by Google

Uso de um novo padrão

Instalação

Quando as regras necessárias forem implementadas e a montagem do plug-in for construída com sucesso, você precisará testar os resultados no AutoCAD Architecture. Para aplicar o novo padrão, ele deve ser movido ou copiado para a subpasta de plug-ins de padrões de cálculo da área do AutoCAD Architecture em *\\Arquivos de programas\AutoCAD Architecture 2011\Padrões de cálculo de espaço* onde os padrões predefinidos fornecidos com o software também localizado. Observe que se você copiar a montagem para a pasta do plug-in enquanto o AutoCAD Architecture estiver em execução, será necessário reiniciá-lo para que o padrão seja carregado.

Aplicativo

Ao iniciar o AutoCAD Architecture após copiar o novo plug-in padrão na pasta especificada acima, o software encontrará e carregará automaticamente o padrão junto com todos os outros padrões localizados na mesma pasta. Se a norma estiver implementada corretamente, ela aparecerá com seu nome e poderá ser selecionada para ser aplicada ao desenho atual.

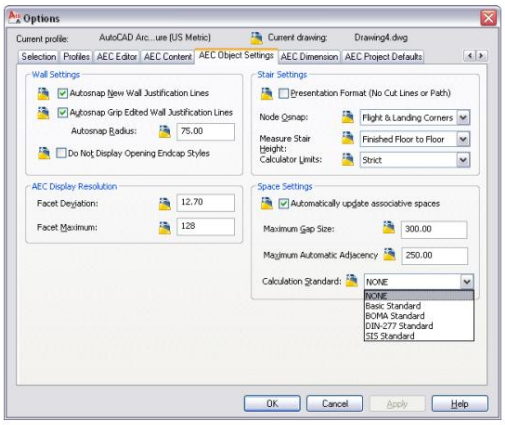
1 Inicie o AutoCAD Architecture.

2 clique ÿ Opções.

3 Clique na guia Configurações do objeto AEC.

4 Em Padrões de cálculo, selecione seu padrão.

Machine Translated by Google



Avançado: Usando classificações em padrões de cálculo de área

Uma forma comum de implementar um padrão é definir deslocamentos entre espaços em função de suas classificações. Mesmo que você possa fazer isso com a API padrão de cálculo de área descrita nas seções anteriores e por meio do uso da API .NET disponível do AutoCAD Architecture, a classe *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetClassification* fornece algumas funcionalidades para tornar o tratamento de classificações para deslocamento cálculos mais fáceis.

Definição de Classificações na Montagem de Recursos

Como os nomes de classificação são exibidos para o usuário no AutoCAD Architecture, seus nomes devem ser localizados. A API para usar classificações dentro de cálculos de área respeita isso através do uso de recursos para definir os nomes de classificação do conjunto de classificação de um padrão. Antes de poder aplicar e usar classificações em seu padrão de cálculo de área personalizada, você precisa defini-las em um arquivo de recurso que precisa adicionar ao seu projeto existente (alternativamente, você pode criar uma montagem somente de recurso que seja referenciada). Consulte a ajuda do seu ambiente de desenvolvimento ou a MSDN Online Library para obter informações sobre como criar recursos de cadeia de caracteres. Presume-se que o leitor deste apêndice seja capaz de criar e construir um projeto que contenha strings localizadas. Nesse exemplo, um arquivo de recurso qu

Machine Translated by Google

implementa uma tabela de strings que define os seguintes pares de strings globais/ locais:

Nome	Valor
Escritório	Área de escritório
Exterior	Frente de Rua

Adicionando suporte de classificação ao padrão

Se você deseja que seu padrão funcione com classificações, é necessário adicionar um objeto do tipo *AecSpaceOffsetClassification* ao padrão após criar um conjunto de recursos para os nomes de classificação. Esta classe tratará de todas as funcionalidades relacionadas à classificação para o padrão e dentro da implementação da regra.

Inicializando o banco de dados com classificações

O exemplo a seguir mostra as etapas necessárias para preencher o desenho ao qual o padrão é aplicado com as definições de classificação. Isso deve ocorrer dentro do método de classe base virtual *AecSpaceOffsetStandard.InitDatabase* do padrão , porque as classificações precisam ser adicionadas a cada novo desenho que usa esse padrão. O exemplo a seguir mostra como um novo

Machine Translated by Google

O objeto *AecSpaceOffsetClassification* é criado e inicializado no banco de dados atualmente ativo:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardISA
{
    classe pública AecSpaceOffsetStandardISA: AecSpaceOffsetStandard
    {
        classificação AecSpaceOffsetClassification pública
        public AecSpaceOffsetStandardISA()
        {
        }
        substituição protegida void InitDatabase (banco de dados do banco de dados)
        {
            classificação = new AecSpaceOffsetClassification();
            classificação.Init(
                base de dados,
                Assembly.GetExecutingAssembly(),
                novo CultureInfo(SystemObjects.DynamicLinker.ProductLcid,
                  verdadeiro);
                "AecSpaceOffsetStandardISA.AecSpaceOffsetStandardISAClas
                sificações",
                "Nome da classificação"
                  );
        }
    }
}
```

O método *AecSpaceOffsetClassification.Init* é definido como:

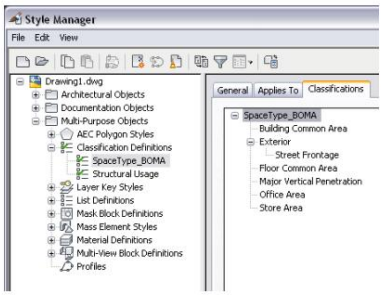
```
public void Init(banco de dados de banco de dados, montagem de montagem, CultureInfo
  cultura, corda
resBaseName, stringclassificationSetName)
```

Os primeiros 3 argumentos são geralmente idênticos em todos os casos. O primeiro é o banco de dados ao qual o conjunto de classificação precisa ser aplicado. O segundo argumento é o assembly atual que implementa o plug-in padrão. O terceiro argumento é a localização para a qual as classificações serão configuradas (no exemplo, é utilizada a configuração atual do AutoCAD Architecture, que é o procedimento recomendado). O quarto argumento é o nome da tabela de string dentro dos recursos do assembly. O último argumento define um nome para a classificação definida no AutoCAD Architecture. Isso também deve ser localizado, porque ficará visível para o usuário. No entanto, esta seção se concentra apenas no tratamento de classificação. Ao executar o padrão com o arquivo de recurso configurado corretamente, o desenho agora deve conter definições de classificação

Machine Translated by Google

que se aplicam apenas aos espaços com os nomes definidos na string-table do recurso quando o padrão é atribuído ao desenho.

Classificação BOMA inserida em desenho



Usando classificações na implementação da regra

Depois de adicionar classificações ao banco de dados atual, você deseja usá-las nos plug-ins padrão de cálculo de área. Em princípio, você pode determinar a classificação de um espaço que é passado para uma regra com a API .NET existente do AutoCAD Architecture. No entanto, isso pode ser complexo, especialmente porque você sempre precisa usar o nome global das classificações em suas regras para trabalhar com todas as localizações do nome de exibição das classificações. Portanto, a classe *AecSpaceOffsetClassification* fornece funcionalidade para simplificar isso.

Lendo o nome da classificação global de um objeto espacial

A classe *AecSpaceOffsetClassification* tem um método para obter o nome de classificação global de um objeto de espaço para que possa ser comparado aos nomes definidos pela tabela de sequência de recursos para decidir como compensar os limites. O método é a string pública *GetClassificationName(Object Id objId).* O exemplo a seguir mostra uma regra de adjacência delimitadora que usa as classificações descritas na tabela de exemplo acima. Como a regra precisa ser capaz de acessar o objeto *AecSpaceOffsetClassification* do padrão, o padrão é passado pelo construtor e atribuído a um membro da regra. Isso significa que você vai

Machine Translated by Google

precisa criar a regra na implementação *InitRules()* do padrão com uma referência “this” ao padrão atual.

```
public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyRule
{
    padrão privado AecSpaceOffsetStandardISA;
    public BoundingAdjacencyRuleGross(AecSpaceOffsetStandardISA
    ISA padrão)
    {
        padrão = padrãoISA;
    }
    substituição pública AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace, Ob
    jectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
    {
        String classificaçãoNameThis = "";
        String classificaçãoNomeAdjacente = "";
        if (!idSpace.IsNull)
        {
            classificationNameThis = standard.Classification.GetClassi
            ficationName(idSpace);
        }
        if (!idAdjSpace.IsNull)
        {
            classificationNameAdjacent = standard.Classification.GetClas
            especificaçãoNome(idAdjSpace);
        }
        if (idAdjSpace.IsNull || classificaçãoNameAdjacent =="Exter
        eu ou")
        {
            retornar novo AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
        }
        if (!idAdjSpace.IsNull &&classificationNameThis == "Exterior")
        {
            retornar novo AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
        }
        if (classificationNameThis == "Escritório")
        {
            retornar novo AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
        }
        // para o resto retornar
        new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Center);
    }
}
```

Machine Translated by Google

Referência: Classe AecSpaceOffsetClassification

A lista a seguir mostra todos os membros da classe base *AecSpaceOffsetClassification :*

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
      classe pública AecSpaceOffsetClassification
    {
        public AecSpaceOffsetClassification();
        public ObjectId ClassificationDefinitionID { get; }
        string pública GetClassificationName(ObjectId objId);
        public void Init(banco de dados de banco de dados, montagem de montagem, cultura
         Cultura de informações, cadeia de caracteres resBaseName, cadeia de classificaçãoSet
        Nome);
    }
}
```

Machine Translated by Google

Seções 40

Uma seção representa um modelo de construção como se o modelo fosse cortado verticalmente para mostrar os detalhes do interior. Você pode criar objetos de seção bidimensionais (2D) ou tridimensionais (3D) ou uma vista de seção ao vivo do modelo. Você pode controlar o tamanho e a forma da seção gerada e atribuir materiais à seção para obter uma representação visual ideal dos objetos seccionados. Os objetos de seção permanecem vinculados ao modelo de construção que você usou para criá-los, a menos que você exploda a seção. Devido a esta ligação entre a seção e o modelo de construção, quaisquer alterações no modelo de construção também podem ser refletidas na seção.

Seções

Uma seção representa um modelo de construção como se o modelo fosse cortado verticalmente para mostrar os detalhes do interior. Você pode criar objetos de seção bidimensionais (2D) ou tridimensionais (3D) ou uma vista de seção ao vivo do modelo. Você pode controlar o tamanho e a forma da seção gerada e atribuir materiais à seção para obter uma representação visual ideal dos objetos seccionados. Os objetos de seção permanecem vinculados ao modelo de construção que você usou para criá-los, a menos que você exploda a seção. Devido a esta ligação entre a seção e o modelo de construção, quaisquer alterações no modelo de construção também podem ser refletidas na seção.

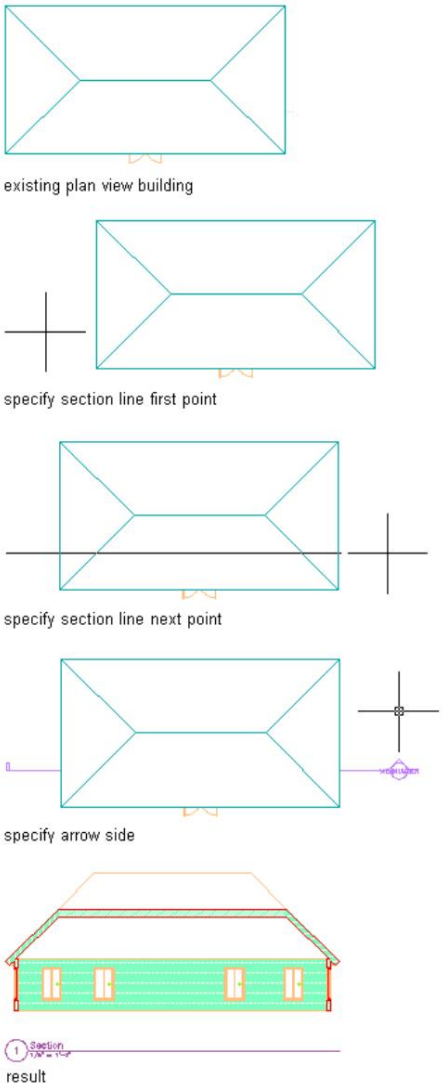
Linha de seção e marcas

A linha de seção define as extensões da seção que você extrai do modelo de construção. As linhas das seções podem ser retas ou irregulares. Você também pode especificar o comprimento e a altura da área definida pela linha de corte. Marcas de seção, que normalmente contêm uma letra ou número e indicam a direção da seção, aparecem em cada extremidade da linha de seção.

Depois de desenhar a linha de corte, você pode criar um objeto de corte ou uma vista de corte viva a partir da linha.

Machine Translated by Google

Criando uma Seção



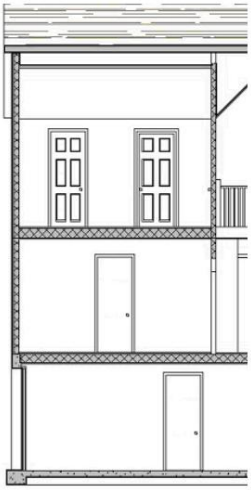
Seções 2D

As seções 2D são criadas cortando vários objetos com uma linha de corte e, a seguir, criando um objeto de corte 2D a partir deles. O objeto de corte é desenhado sem linhas ocultas e sobrepostas. Você pode editar uma seção 2D alterando suas propriedades de exibição de objeto ou suas propriedades de exibição de estilo. O estilo de seção 2D

Machine Translated by Google

permite adicionar componentes de exibição à representação de exibição da seção e criar regras que atribuem diferentes partes da seção a diferentes componentes de exibição. Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada componente. Você também pode escolher se materiais, como hachuras de tijolo ou concreto, são usados para exibir componentes individuais do objeto de corte ou o estilo de corte 2D. Além disso, você pode usar comandos de edição de trabalho de linha para atribuir linhas individuais em uma seção 2D a diferentes componentes de exibição e mesclar a geometria em uma seção 2D. Você pode dimensionar seções 2D.

Seção 2D com detalhes de hachura de superfície e filme termoencolhível

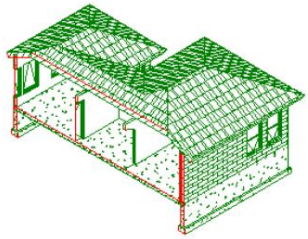


Seções 3D

As seções 3D são criadas cortando vários objetos com uma linha de seção e, em seguida, criando um objeto de seção isométrica 3D a partir deles. As seções 3D não usam estilos. No entanto, você pode controlar a exibição de subdivisões nas seções 3D. Usando o comando Projeção de linha oculta, você pode criar projeções de linha oculta 2D de qualquer vista da seção 3D que pode explodir e editar ou hachurar. Para obter mais informações sobre como usar este comando, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347.

Machine Translated by Google

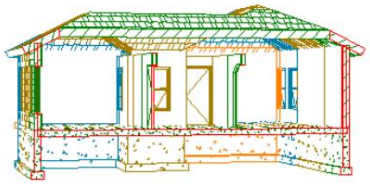
Seção 3D em vista 3D



Subdivisões de seção

Um objeto de corte 2D ou 3D pode ter várias subdivisões particionando o objeto de corte. Esse recurso é útil quando você deseja criar uma visualização do objeto em que as partes mais próximas do visualizador são desenhadas com linhas mais escuras e fortes, e as partes mais distantes são desenhadas com mais clareza.

Seção 3D com subdivisões e cores atribuídas na vista em perspectiva



Visualização de seção ao vivo

Uma vista de seção ao vivo é uma vista especial de uma seção 3D onde os objetos que são seccionados não são convertidos em um objeto de seção 3D. Em vez disso, os objetos de modelo existentes são exibidos como uma seção 3D. As partes dos objetos dentro da caixa delimitadora da linha de corte mantêm seus componentes de exibição individuais, enquanto as partes dos objetos fora da linha de corte podem opcionalmente ser exibidas ou ocultadas. Para controlar a aparência das partes do objeto fora da linha de corte, você precisa atribuir um material aos objetos de corte. Ao renderizar uma seção viva, você pode mostrar a parte externa como uma adição semitransparente, por exemplo.

Para obter mais informações, consulte Criando e editando uma vista de seção dinâmica na página 3237.

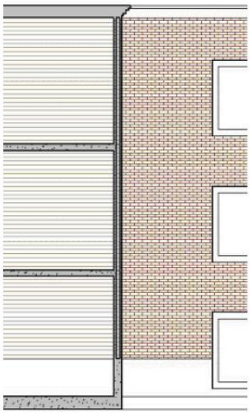
Materiais em Seções

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a diferentes componentes de um objeto. Esses materiais são exibidos quando você cria uma seção 2D ou 3D

Machine Translated by Google

objeto ou uma vista de seção ao vivo. Os materiais têm configurações específicas para seções, como uma configuração de hachura de seção 2D e um limite seccionado para visualizações de seção ao vivo. Em um objeto de corte 2D ou 3D, você pode especificar se deseja usar as propriedades de exibição dos materiais ou as propriedades de exibição do objeto de corte.

Seção 2D com diferentes hachuras de superfície

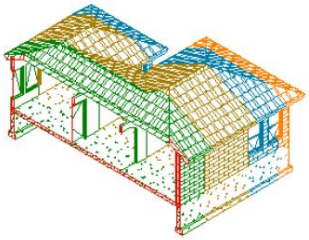


O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para todos os propósitos de projeto comuns. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais a partir do zero. Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de seção 2D e 3D na página 3268.

Subdivisões em estilos e materiais de seção 2D

Quando você cria subdivisões em seu estilo, geralmente deseja que os objetos nelas sejam visualmente distintos de outras subdivisões. Ao atribuir materiais aos objetos, você pode definir o estilo de seção 2D para que use o padrão de hachura do material, mas use a cor e o tipo de linha das propriedades de exibição da subdivisão.

Seção 3D com subdivisões e cores atribuídas na visualização 3D



Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D na página 3275.

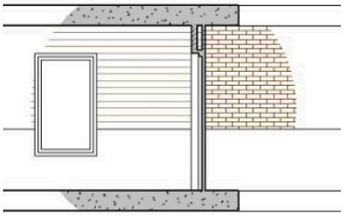
Limites de material em seções 2D

Os limites do material permitem que você apague ou limite partes de uma seção ou elevação 2D. Por exemplo, você pode fazer o seguinte:

ÿ Limite a quantidade de hachura para produzir documentos de construção mais limpos.

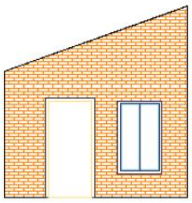
ÿ Destaque uma região em uma elevação ou seção.

Seção 2D com detalhes da região hachurada destacada



ÿ Mascare uma parte de uma seção para que mais detalhes possam ser desenhados.

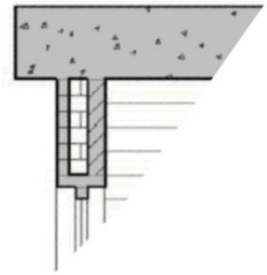
Seção 2D com hachura mascarada



ÿ Recorte uma parte de forma irregular de uma seção ou elevação.

Machine Translated by Google

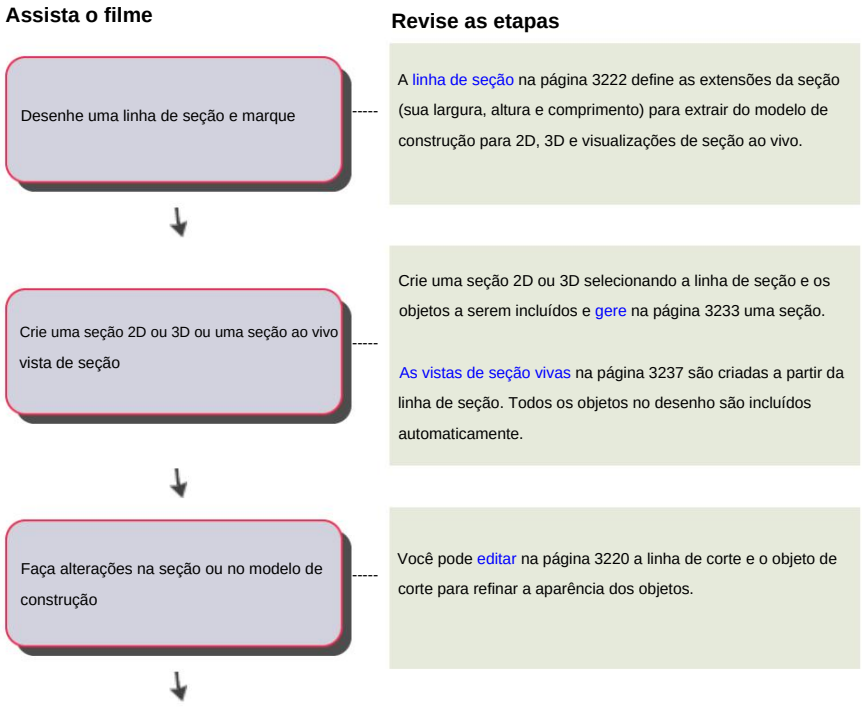
Seção 2D com detalhes de exibição de material recortado



Para obter mais informações, consulte Criando um limite de material em uma seção 2D na página 3247.

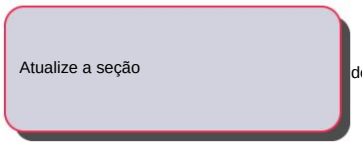
Fluxo de trabalho para criar uma seção 2D ou 3D ou uma seção ao vivo

Visualizar



Machine Translated by Google

Assista o filme



Revise as etapas

Atualize na página 3257 seções para aplicar as alterações feitas na linha de seção, no objeto de seção, ----- e no modelo de construção. Você também pode atualizar globalmente na página 3261 todas as seções dentro de um projeto ou uma pasta especificada de uma só vez.

Desenhar e Editar Linhas de Seção

A primeira etapa na criação de uma seção é desenhar uma linha de seção através do modelo de construção. A linha de seção define as extensões da seção para extrair do modelo de construção.

OBSERVAÇÃO Você pode criar seções verticais e seções horizontais.

Criando um objeto de corte a partir de uma linha de corte

Ao gerar um corte a partir de uma linha de corte, você especifica o tipo de objeto de corte que é criado.

Quando você cria…	O resultado é…
um objeto de seção 2D	uma projeção ortográfica do modelo de construção.
um objeto de seção 3D ou uma seção ao vivo	a área do modelo de construção definida na linha de corte.

Criando uma vista de seção ao vivo a partir de uma linha de seção

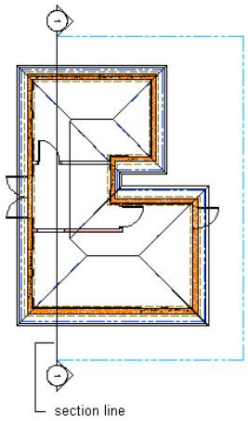
Ao criar uma vista de corte viva a partir de uma linha de corte, você não cria um novo objeto de corte, mas alterna para uma vista especial do modelo de construção 3D. Você não seleciona objetos para incluir na seção; a vista de seção viva inclui todos os objetos no desenho. A linha de corte controla como os objetos são exibidos em uma vista de corte ao vivo. Objetos ou partes de objetos que estão dentro da caixa delimitadora da linha de corte retêm suas propriedades de exibição originais. Objetos ou partes de objetos que estão fora da linha de corte não são exibidos ou são exibidos com um componente de exibição especial para o corpo seccionado.

Machine Translated by Google

Visualizando a linha de seção

Na vista de planta, a linha de corte é exibida como seria de esperar em um documento de construção. As marcas de seção apontam na direção em que a seção é cortada.

Visualizando a linha de seção e a marca na vista de planta



Em uma vista isométrica, a mesma linha de seção é exibida com um limite que define as extensões da seção.

Visualizando uma linha de seção em vista isométrica

Alterando a Linha de Seção

Você pode alterar a linha de seção para controlar a seção criada. Usando a linha de corte, você pode alterar a altura e a forma do corte. Você também pode adicionar uma extensão inferior à seção e criar subdivisões de seção.

Você pode alterar as propriedades da linha de corte antes ou depois de criar um corte.
Depois de alterar as propriedades da linha de seção, você pode aplicar as alterações a uma seção

Machine Translated by Google

que você criou anteriormente com a linha de corte. Para obter informações sobre como atualizar seções existentes, consulte Atualizar uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Para obter informações sobre como atualizar vistas de seção vivas existentes, consulte Atualizar uma vista de seção viva na página 3239.

Usando subdivisões em seções

Você pode configurar subdivisões gráficas nas propriedades da linha de corte. Essas subdivisões são adicionadas à seção 2D ou 3D que você cria. As subdivisões são especificadas a distâncias do plano de corte da linha de corte. Você pode controlar a espessura de linha e outras propriedades de exibição de subdivisões para adicionar níveis de profundidade às seções. Por exemplo, você pode exibir uma subdivisão com uma espessura de linha pesada e outra subdivisão com uma espessura de linha mais leve para sugerir que a primeira subdivisão está na frente da segunda subdivisão.

Você pode usar as propriedades de exibição de uma subdivisão junto com as propriedades de exibição de um material. Para obter mais informações, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D na página 3275.

Desenhar uma linha de seção e marcas

Use este procedimento para desenhar uma linha de corte com uma marca de corte em cada extremidade. Você desenha uma linha de seção especificando um ponto inicial, um ponto final, um comprimento e uma altura para a seção. Você pode especificar pontos adicionais entre o ponto inicial e o ponto final para criar curvas na seção. A linha de corte atua como um plano de corte, cortando uma seção do modelo de construção.

OBSERVAÇÃO Se você estiver trabalhando com um conjunto de desenhos onde várias refexs estão vinculadas a um desenho principal, desenhe a linha de corte no desenho principal.

DICA Você também pode criar seções com as ferramentas Texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Colocar chamadas de seção na página 3671.

1 No conjunto de paletas de ferramentas padrão, clique na guia Design e, em seguida, clique em a ferramenta Seção vertical.

   Se necessário, role a paleta para exibir a ferramenta necessária.

   OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Home ÿ Section & Elevation painel ÿ Linha de seção .

2 Especifique o ponto inicial da linha de corte.

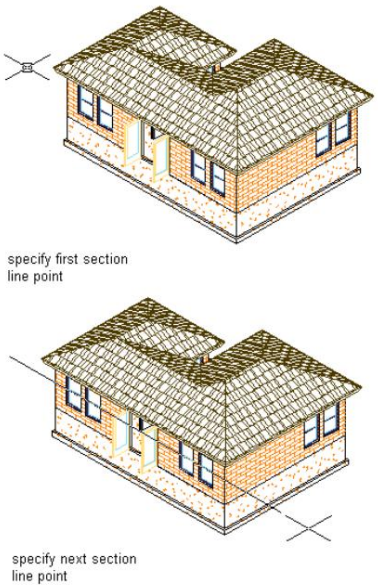
3 Continue a especificar pontos para definir a linha de seção, se necessário.

Machine Translated by Google

Você pode criar saliências na linha de seção para cortar partes do modelo de construção que deseja mostrar na seção, mas que não estão ao longo de um único caminho reto.

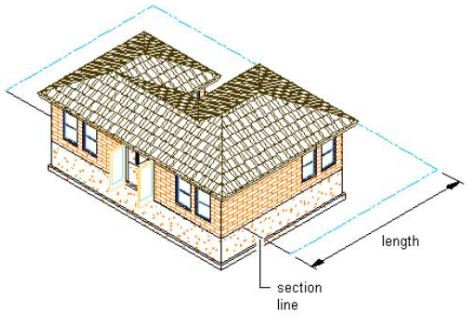
4 Especifique o ponto final da linha de corte e pressione *ENTER.*

Especificando os pontos inicial e final da linha de seção na vista 3D



5 Especifique o comprimento da seção ou pressione *ENTER* para aceitar o comprimento obtido das extremidades da linha.

A linha de seção é exibida no desenho. Dependendo da direção na qual você desenhou a linha de corte, as marcas de corte apontam na direção do corte.



Machine Translated by Google

As marcas de corte são blocos de múltiplas vistas, ancorados na linha de corte. Você pode editar as marcas de seção para alterar as informações exibidas nas bolhas.
Para obter mais informações, consulte Alterar atributos de marca de seção na página 3230.

A altura da linha de corte é definida para as extensões dos objetos selecionados. Você pode alterar as propriedades da linha para alterar a altura e a profundidade da seção, adicionar uma extensão inferior ou adicionar subdivisões. Para obter mais informações, consulte Alterar a altura de uma seção usando alças na página 3224.

Alterando a altura de uma seção usando alças

Use este procedimento para alterar a altura de qualquer seção conectada à linha de seção. Você pode alterar a altura da linha de corte antes ou depois de criar um corte conectado. Se você alterar a altura após criar a seção, precisará atualizar a seção para mostrar as alterações.

Você também pode alterar a altura de uma seção usando a paleta Propriedades.

1 Clique na guia View ÿ painel Appearance ÿ Views ÿ SW Isometric .

2 Selecione a linha de corte que deseja alterar.

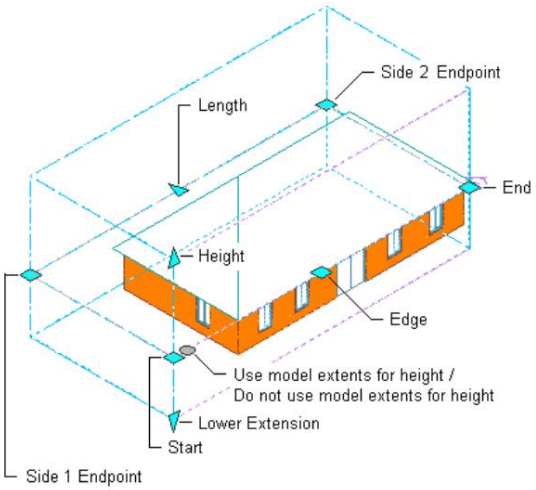
3 Selecione a alça Model Extents para desativar o uso de extensões de modelo para a altura da seção.

4 Selecione a alça Altura.

OBSERVAÇÃO Se você usar extensões de modelo para modo de altura, a altura da seção será determinada pela altura dos objetos na seção e não estará disponível para modificação dinâmica.

Machine Translated by Google

Visualizando alças de seção em vista 3D



5 Mova a alça até que o valor de altura desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

Os objetos são cortados nessa altura quando você cria ou atualiza uma seção.

6 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma seção 2D ou 3D criada a partir desta linha de seção, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Alterando a extensão inferior de uma seção usando alças

Use este procedimento para alterar a extensão inferior de qualquer seção conectada à linha de seção. Você pode alterar a extensão inferior da linha de seção antes ou depois de criar uma seção conectada. Se você alterar a extensão inferior após criar a seção, precisará atualizar a seção para mostrar as alterações.

Você também pode alterar a extensão inferior de uma seção usando a paleta Propriedades.

1 Clique na guia View ÿ painel Appearance ÿ Views ÿ SW Isometric .

2 Selecione a linha de corte que deseja alterar.

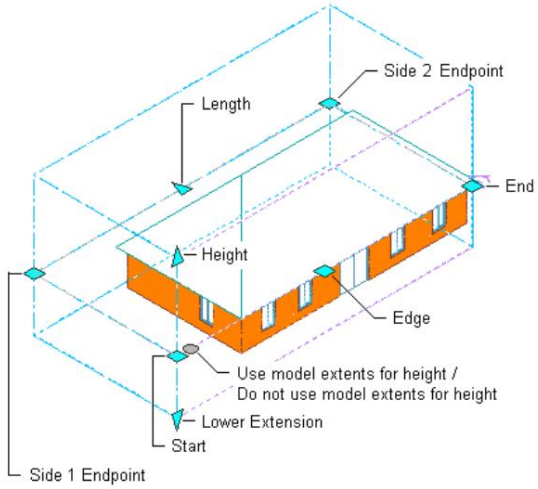
Machine Translated by Google

3 Selecione a alça Model Extents para desativar as extensões do modelo para altura.

4 Selecione a alça de extensão inferior.

OBSERVAÇÃO Se você desativar as extensões do modelo, o padrão para a seção inferior é 1 pé abaixo do plano *XY* .

Visualizando alças de seção em vista 3D



5 Mova a alça até que o valor de extensão inferior desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

6 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma seção 2D ou 3D criada a partir desta linha de seção, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Alterando o comprimento de uma seção usando alças

Use este procedimento para alterar o comprimento de qualquer limite de seção conectado à linha de seção. Você pode alterar o comprimento da seção como um todo ou pode alterar o comprimento dos lados do limite da seção individualmente.

Você pode alterar o comprimento do limite da seção antes ou depois de criar uma seção conectada. Se você alterar o comprimento depois de criar a seção, precisará atualizar a seção para mostrar as alterações.

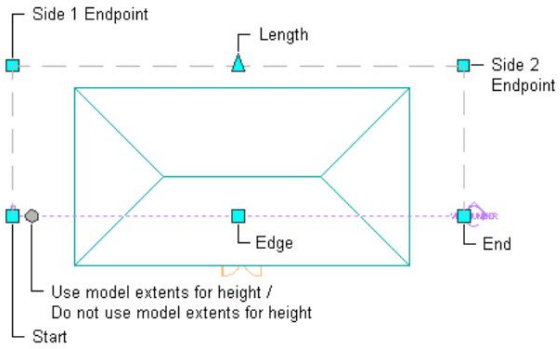
Você também pode definir a profundidade de uma seção (seu comprimento) alterando o comprimento dos lados de um limite de seção na paleta Propriedades.

Machine Translated by Google

1 Selecione a linha de corte que deseja alterar.

2 Selecione a alça Comprimento.

Visualizando alças de seção na vista de planta



3 Mova a alça até que o valor de comprimento desejado seja exibido e clique uma vez.

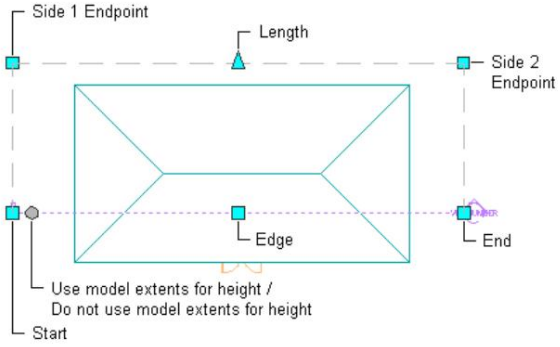
Todo o comprimento do limite da seção é atualizado.

4 Para alterar o comprimento do lado 1 do limite da seção, clique na alça Extremidade do lado 1.

A face 1 começa no primeiro ponto especificado para a linha de corte.

5 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER.*

Visualizando alças de seção na vista de planta



6 Para alterar o comprimento do lado 2 do limite da seção, clique na alça Extremidade do lado 2.

Machine Translated by Google

O lado 2 começa no ponto final da linha de corte.

7 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER*.

8 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma seção 2D ou 3D criada a partir desta linha de seção, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Alterando as Dimensões do Ângulo de uma Seção

Use este procedimento para alterar o ângulo dos lados do limite da seção do edifício. Você pode alterar as dimensões do ângulo antes ou depois de criar uma seção conectada. Se você alterar os ângulos após criar a seção, será necessário atualizar a seção para mostrar as alterações.

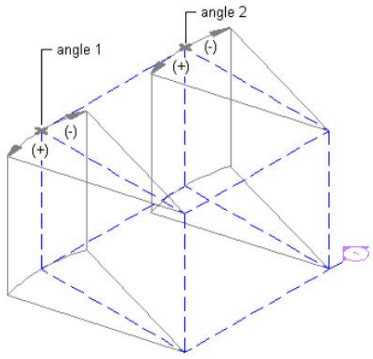
1 Clique duas vezes na linha de corte que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Dimensões do componente.

3 Especifique valores para Ângulo 1 e Ângulo 2.

Esses valores definem os ângulos dos dois lados da linha de corte para criar a caixa de corte. O vértice do Ângulo 1 é o ponto inicial da linha de corte. O ápice do Ângulo 2 é o ponto final da linha de seção. Os valores para esses ângulos devem estar entre 0 e 90 graus.

Especificando parâmetros de ângulo de seção



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

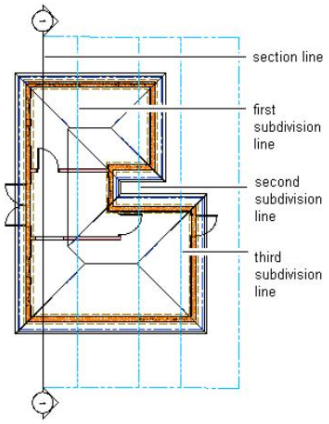
Machine Translated by Google

Para atualizar uma seção 2D ou 3D criada a partir desta linha de seção, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Criação de subdivisões gráficas para seções 2D e 3D

Use este procedimento para definir subdivisões que são criadas quando você gera uma seção. Cada subdivisão é especificada como uma distância do plano de corte da linha de corte.

Uma linha de seção com subdivisões gráficas



Você pode controlar a espessura de linha e outras propriedades de exibição das subdivisões para adicionar diferentes níveis de profundidade às seções.

Você pode usar as propriedades de exibição de uma subdivisão junto com as propriedades de exibição de um material. Para obter mais informações, consulte Fluxo de trabalho para criar uma seção 2D ou 3D ou uma vista de seção dinâmica na página 3219 e Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D na página 3275.

1. Clique duas vezes na linha de corte que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Projeto, expanda Básico e expanda Dimensões.
3. Clique na configuração de Subdivisões e adicione ou modifique as subdivisões:

Se você quiser…	Então…
criar uma subdivisão	clique . Para alterar a distância padrão da linha de seção, selecione

Machine Translated by Google

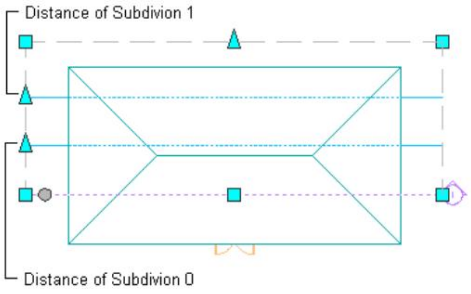
Se você quiser…	Então…
	a subdivisão, clique no valor e insira um novo.
alterar o comprimento de uma subdivisão	selecione a subdivisão, clique em seu valor e insira um novo.
excluir uma subdivisão	selecione a subdivisão e clique em .

4 Clique em OK.

Alterando uma subdivisão usando alças

Use este procedimento para alterar a distância de uma subdivisão, medida a partir da linha de corte. Você pode arrastar a alça restrita para a distância desejada ou inserir um valor específico para a medição da distância.

Visualizando alças de subdivisão de seção



1 Selecione a linha de corte que deseja alterar.

2 Selecione a alça Distância para a subdivisão que deseja modificar.

3 Mova a alça até que o valor de distância desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando atributos de marca de seção

Use este procedimento para alterar as informações exibidas na marca de seção.
A marca de corte é um bloco de múltiplas vistas.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na marca de seção que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado.

3 Clique em Atributos.

4 Selecione o atributo existente em Valor e insira as novas informações a serem incluídas no balão.

5 Clique em OK.

Alterando a localização de uma linha de seção

Use este procedimento para realocar uma linha de seção alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A linha de seção também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da linha de corte são paralelas ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da linha de corte alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a linha de corte em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na linha de corte que deseja realocar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Clique em Informações Adicionais.

4 Especifique a localização da linha de corte: **Se você**

deseja…	**Então…**
realocar a linha de corte	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a linha de corte no *XY* avião	fazer a normal da linha de corte paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a linha de seção no *YZ* avião	fazer a normal da linha de corte paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
localize a linha de corte no *XZ* avião	fazer a normal da linha de corte paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da linha de corte	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Para atualizar uma seção existente criada a partir desta linha de seção, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Modificando uma linha de seção usando alças

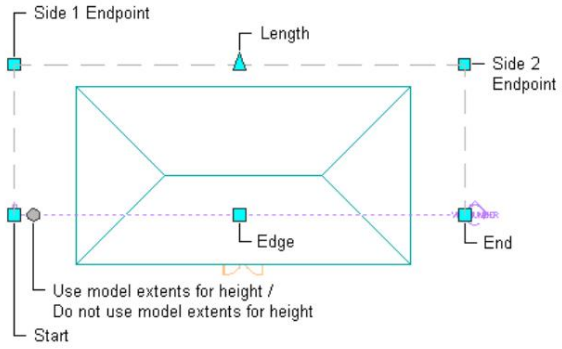
Use este procedimento para alterar o ponto inicial, ponto final, aresta ou vértice de uma linha de corte. Você pode arrastar a alça para o local desejado ou inserir um valor específico para a medição.

1 Selecione a linha de corte que deseja alterar.

2 Selecione uma alça de linha de corte e mova-a para o local desejado.

Você também pode mover a alça na direção desejada e inserir um valor específico na linha de comando.

Visualizando alças de seção na vista de planta



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma linha de seção

Use este procedimento para adicionar hiperlinks, inserir notas e anexar arquivos de referência a uma linha de corte. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma linha de corte.

1 Clique duas vezes na linha de seção à qual deseja anexar notas ou arquivos.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o link.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e siga um destes procedimentos: **Se você**

deseja...	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de uma referência arquivo	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Criando uma seção 2D ou 3D

Use este procedimento para criar uma seção 2D ou 3D. Depois de desenhar uma linha de corte, você extrai um corte da linha de corte e dos objetos selecionados no modelo de construção.

DICA Antes de criar uma seção, descongele e ative todas as camadas que contêm objetos que deseja incluir na seção. Objetos em camadas que estão desligados ou congelados não podem fazer parte do conjunto de seleção para a seção. Para melhorar o desempenho, desative as camadas dos objetos que você não precisa incluir na seção.

Machine Translated by Google

AVISO Se você deseja inserir uma seção 2D em uma vista de planta, certifique-se de que o conjunto de exibição usado para a vista de planta não seccione objetos por faixa de exibição. Nesse caso, o resultado da seção não seria exibido na vista de planta. Para certificar-se de que não é esse o caso, clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Exibir

Gerente . Selecione o conjunto de exibição do plano para a configuração de exibição usada atualmente. Na guia Display Options, verifique se Section AEC Objects by Display Range definido em Display Configuration está desmarcado.

1 Desenhe uma linha de seção no desenho.

Para obter mais informações, consulte Desenhando uma linha de seção e marcas na página 3222.

2 Selecione a linha de seção e clique em Linha de seção de construção

guia ÿ painel Modificar ÿ Gerar seção .

3 Selecione o tipo de objeto de corte que você deseja criar: **Se você**

deseja criar…	**Então…**
uma seção 2D	selecione Objeto de seção/elevação 2D com remoção de linha oculta.
uma seção 3D	selecione Objeto de seção/elevação 3D.

4 Em Estilo a gerar, selecione um estilo para uma seção 2D.

Se você quiser usar um estilo específico, selecione-o em Estilo para gerar. Caso contrário, use o estilo Padrão. Para obter mais informações, consulte Estilos de seção 2D na página 3263.

As seções 3D não usam estilos.

5 Em Conjunto de seleção, clique em (Selecionar objetos) e selecione o objetos que você deseja incluir na seção. Pressione *ENTER* quando terminar de selecionar os objetos.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar um objeto que não deseja incluir na seção, mantenha pressionada a tecla *SHIFT* e selecione o objeto novamente para removê-lo do conjunto de seleção.

6 Em Conjunto de exibição, selecione um conjunto de exibição para o objeto de corte.

O conjunto de exibição controla a representação da seção.

Machine Translated by Google

7 Em Posicionamento, selecione Novo objeto e especifique onde colocar a seção:

Se você quiser…	Então…
especificar um local graficamente	clique (Pick Point) e especifique o local para a nova seção objeto no desenho.
especifique as coordenadas do ponto de inserção para a seção	insira as coordenadas *X, Y* e *Z* para a localização da nova seção ob projeto

8 Clique em OK.

Uma seção 2D ou 3D é criada a partir das propriedades da linha de seção e dos objetos selecionados no modelo de construção. A seção está vinculada ao modelo de construção. Se você fizer alterações no modelo de construção depois de criar a seção, poderá atualizar a seção para refletir as alterações. Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Você pode editar certas características da seção para controlar seu posicionamento e aparência. Para obter mais informações, consulte Editando uma seção 2D ou 3D na página 3241.

Você também pode usar um estilo de seção 2D para controlar a exibição de objetos selecionados em uma seção 2D e pode controlar a exibição de linhas individuais em uma seção 2D. Para obter mais informações, consulte Estilos de seção 2D na página 3263 e Editando e mesclando linhas de trabalho em uma seção 2D na página 3253.

Criando uma Seção 2D Horizontal

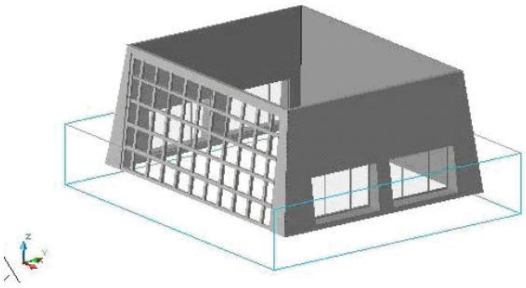
Use este procedimento para criar uma seção horizontal ou elevação de uma vista de planta.

O controle Linha oculta disponível no AutoCAD Architecture possibilita a criação de seções horizontais e elevações de vistas de planta. Com uma seção horizontal ou elevação, você pode olhar “para baixo” no modelo. Anteriormente, os usuários podiam obter esse efeito apenas alterando manualmente o UCS. Agora, uma ferramenta permite criar uma seção ou elevação horizontal. Esse recurso pode ser útil para criar uma exibição detalhada dos componentes do peitoril em paredes cônicas.

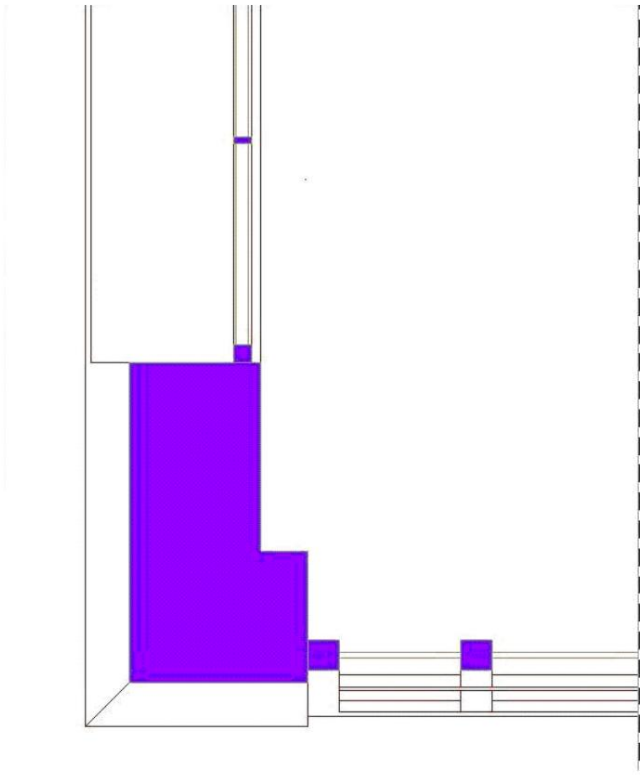
A ilustração abaixo exibe uma linha de seção horizontal para uma construção de formato irregular.

Machine Translated by Google

Linha de seção horizontal



A ilustração abaixo exibe os resultados da seção. Observe as exibições das soleiras das paredes cônicas e a representação correta das paredes cortina inclinadas.



1 No conjunto de paletas de ferramentas padrão, clique na guia Design e, a seguir, clique na ferramenta Seção horizontal.

Se necessário, role a paleta para exibir a ferramenta necessária.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Alternativamente, clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ Horizontal Section.

2 Especifique o primeiro ponto do plano de corte.

3 Especifique o segundo canto do plano de corte.

4 Especifique a elevação do plano de corte e pressione ENTER.

5 Especifique a profundidade da seção e pressione ENTER.

6 Prossiga com a criação da seção, conforme descrito em Criando uma seção 2D ou 3D na página 3233.

Criando e editando uma vista de seção ao vivo

Uma vista de seção ao vivo é uma vista especial de uma seção de modelo 3D.

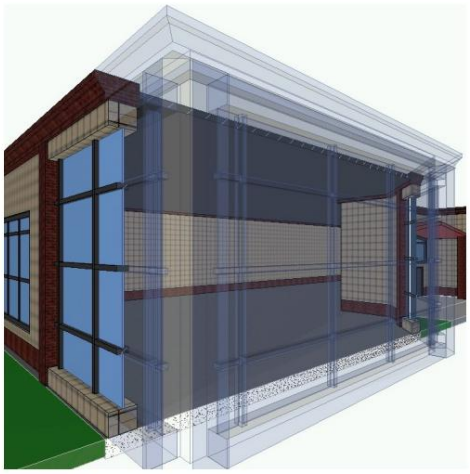
Uma vista de seção viva é sempre aplicada a todos os objetos no desenho. Ao contrário de uma seção 2D ou 3D, você não escolhe um conjunto de seleção de objetos a serem contidos na seção. Todos os objetos estão contidos na vista de seção ao vivo. Suas propriedades de exibição são determinadas por estarem ou não situadas dentro da caixa delimitadora da linha de corte.

Os objetos contidos na vista de seção viva não são convertidos em um objeto de seção, mas são mantidos como objetos no desenho. Eles mantêm todas as suas propriedades e componentes de exibição e podem ser editados. A área de objetos que ficam fora da linha de corte, ou objetos que ficam completamente fora da linha de corte, pode ser exibida ou ocultada. A aparência desses objetos e de partes de objetos fora da linha de corte é controlada pelo componente Sectioned Body. Ao renderizar uma seção viva, você pode mostrar a parte externa como uma adição semitransparente, por exemplo.

A vista de seção viva pode ser ativada e desativada em um desenho.

Machine Translated by Google

Visualização de seção ao vivo renderizada com material externo transparente



OBSERVAÇÃO Quando uma vista de seção viva contida em um desenho de vista de projeto é arrastada para uma folha de projeto e a vista de seção viva deve ser exibida na vista de folha, a referência externa da vista precisa ser selecionada na folha e ter uma exibição substituição de configuração aplicada a ele, conforme descrito em Alteração da configuração de exibição usada em desenhos de refex na página 825.

Criando uma vista de seção ao vivo

Use este procedimento para criar uma vista de seção viva de seu modelo de construção.

1 Desenhe uma linha de seção através do modelo de construção.

Para obter mais informações, consulte Desenhando uma linha de seção e marcas na página 3222.

OBSERVAÇÃO Você não precisa selecionar objetos para a vista de seção ao vivo. A vista de seção viva é criada a partir de todo o desenho.

2 Mude para uma vista 3D, como SW Isometric.

3 Selecione a linha de seção e clique na guia Building Section Line ÿ Live

Painel de seção ÿ Ativar seção ativa .

Machine Translated by Google

Atualizando uma vista de seção ao vivo

Ao criar uma vista de corte viva, os objetos de corte não são convertidos em um objeto de corte. Em vez disso, os objetos permanecem no desenho. Os objetos e áreas de objeto que estão dentro da linha de corte mantêm suas propriedades de exibição anteriores. Uma parede de tijolos dentro de uma linha de corte retém seu padrão de tijolos e seu trabalho de linha vermelho escuro. Os objetos e as áreas de objeto fora da linha de corte alteram suas propriedades de exibição, pois agora são colocados no componente de exibição Sectioned Body e usam suas propriedades de exibição.

A seção ativa é atualizada interativamente quando você altera os objetos associados a ela. Se você arrastar uma parede para fora da linha de corte, a parede usará as propriedades de exibição do componente Sectioned Body. Se você arrastar uma parede dentro da linha de corte, a parede usará suas próprias propriedades de exibição.

Quando você altera a atribuição de material de um objeto em uma vista de seção viva, o novo material é usado automaticamente na seção viva.

OBSERVAÇÃO Se você mudar de um material no qual os componentes Sectioned Boundary e Sectioned Body estão ativados para um material no qual esses componentes estão desativados, pode parecer que os objetos fora da linha de corte desaparecem. Você pode editar a definição de material atual para exibir objetos fora da linha de corte, conforme descrito em Exibindo o corpo seccionado em uma vista de seção ao vivo na página 3239.

Exibindo o corpo seccionado em uma vista de seção ao vivo

Use este procedimento para exibir as partes do desenho em uma vista de seção ao vivo que estão fora da seção.

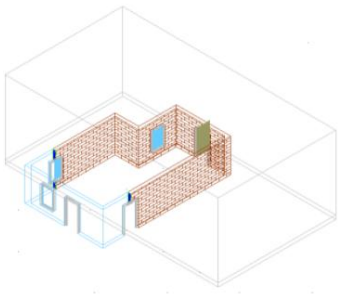
A exibição de objetos e áreas de objetos fora da linha de corte na vista de corte ao vivo depende das configurações de material para cada objeto e estilo de objeto. Os objetos seccionados dentro da seção são exibidos com seus componentes de exibição regulares e atribuições de material. Por exemplo, uma parede de tijolos dentro de uma seção exibe sua hachura regular de superfície de tijolos.

Objetos ou partes de objetos que estão fora da seção são exibidos de forma diferente. Você pode ocultá-los completamente ou exibi-los no componente de exibição Sectioned Body. O componente de exibição Sectioned Body é especificado no material atribuído ao objeto.

O corpo seccionado geralmente é exibido em uma cor mais clara, semitransparente ou como linhas pontilhadas.

Machine Translated by Google

Visualização de seção ao vivo com corpo seccionado exibido como trabalho de linha azul claro



Em uma definição de material, os componentes de exibição Corpo seccionado e Limite seccionado influenciam a exibição da vista de seção ao vivo. O corpo seccionado inclui os objetos ou partes do objeto fora da linha de corte. O limite seccionado é a linha de corte criada pela linha de corte.

1 Selecione o objeto para o qual deseja exibir o corpo seccionado, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Materiais.

3 Selecione a definição de material que deseja alterar e clique .

4 Selecione a representação de exibição do material e clique em **5** .

Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Altere a exibição do corpo seccionado e do limite seccionado:

Se você quiser…	Então…
esconder o corpo seccionado	defina Visível para o Seccionado Componentes de corpo e limite seccionado.
exibir o corpo seccionado	definir Visível para o Seccionado Componentes Body e Sectioned Boundary e atribua a eles propriedades de exibição conforme necessário.

7 Clique em OK três vezes.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando o componente Corpo seccionado está definido como visível e o componente de exibição de material está ativado, você pode ativar e desativar a exibição do corpo seccionado selecionando a linha de seção e clicando na guia Linha de seção de construção ÿ painel Seção ativa ÿ Alternar exibição do corpo.

Removendo uma vista de seção ao vivo

Use este procedimento para desativar uma vista de seção ao vivo. Você também pode remover a vista de seção viva excluindo a linha de seção que foi usada para criá-la.

1 Selecione a linha de corte que foi usada para criar a vista de corte viva.

2 Clique na guia Building Section Line ÿ painel Live Section ÿ Disable Seção ao vivo .

Depois de desativar a visualização de seção ao vivo, você vê o modelo de construção 3D regular novamente. Você pode ativar e desativar a vista de corte ao vivo, desde que a linha de corte permaneça no desenho.

Editando uma seção 2D ou 3D

Depois de criar uma seção 2D ou 3D, você pode editar a linha de seção e o objeto de seção para refinar a aparência da seção de uma das seguintes maneiras:

ÿ Adicionar, remover ou modificar subdivisões gráficas.

ÿ Inverta a seção para exibir uma área diferente da construção.

ÿ Realoque a seção.

ÿ Adicione notas ou arquivos de referência.

ÿ Selecione um estilo diferente. Um estilo de seção determina como o trabalho de linha em uma A seção 2D é exibida.

ÿ Altere as propriedades de exibição do trabalho de linha selecionado.

ÿ Adicionar linhas de trabalho e detalhes que não fazem parte do modelo de construção.

Além disso, você pode continuar a modificar o modelo de construção e atualizar a seção para incorporar as alterações.

Você também pode criar e editar limites de material para seções 2D. Para obter mais informações, consulte Criando um limite de material em uma seção 2D na página 3247.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como alternar de uma vista diferente de uma seção para uma vista de seção temporária para editar objetos, consulte Editando objetos em uma vista de seção temporária na página 1122.

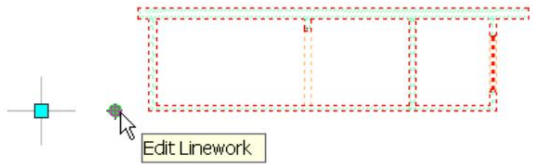
Usando alças para editar linhas em uma seção 2D

Use este procedimento para editar o trabalho de linha em uma seção 2D. Você pode atribuir o trabalho de linha selecionado a componentes de exibição fixos que determinam a exibição de cada seção gerada ou pode atribuir o trabalho de linha aos componentes de exibição que você definiu.

Para obter informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de seção 2D na página 3266. Depois de atribuir o trabalho de linha aos componentes de exibição, você pode alterar as propriedades de exibição (visibilidade, cor, camada, espessura de linha, tipo de linha e escala do tipo de linha) para alterar a exibição das linhas.

1 Selecione a seção a ser alterada.

2 Selecione a alça Edit Linework.



OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ Linha de trabalho painel ÿ Editar .

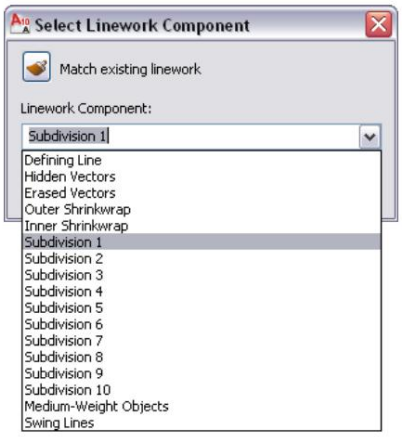
A guia contextual Editar no local: Linha de trabalho aparece na faixa de opções.

3 Clique em Editar no local: guia Linha de trabalho ÿ painel Perfil ÿ Zoom para para ampliar a seção.

4 Selecione o trabalho de linha para editar e clique em Editar no local ÿ Trabalho de linha guia ÿ painel Perfil ÿ Modificar componente .

Machine Translated by Google

5 Selecione o componente no qual deseja colocar as linhas. Por exemplo, se quiser tornar as linhas invisíveis, selecione Vetores apagados para Componente de traçado de linha.



Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na elevação cujo componente de exibição deseja corresponder.

6 Clique em OK.

7 Saia do modo de edição de linhas de trabalho no

local: **Se desejar...**	**Então clique...**
salve todas as alterações no trabalho de linha	Guia Editar no local ÿ Painel de edições ÿ Concluir.
descartar todas as alterações no trabalho de linha	Guia Edit in Place ÿ painel Edits ÿ Cancel.

Alterando a exibição de subdivisões gráficas em uma seção 2D

Use este procedimento para alterar a exibição de subdivisões em uma seção 2D alterando suas propriedades de exibição.

Você cria subdivisões adicionando-as à linha de corte. Você pode alterar seu comprimento usando alças ou editando os valores nas propriedades da linha de corte. Para obter mais informações, consulte Criando subdivisões gráficas para seções 2D e 3D na página 3229.

Machine Translated by Google

Cada subdivisão em uma seção 2D é atribuída a um componente de exibição de subdivisão numerada nas propriedades de exibição da seção ou estilo de seção 2D.
Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada subdivisão alterando as propriedades de exibição de cada componente.
Você pode aplicar essas alterações à seção selecionada, ao estilo de corte/elevação 2D atual ou a todas as seções e elevações 2D no desenho que não possuem uma substituição de estilo.

1 Selecione a seção 2D no desenho e siga um destes procedimentos: ÿ Para alterar a exibição das subdivisões gráficas no estilo de seção 2D, clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ Geral painel ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ Editar estilo .

ÿ Para alterar a exibição das subdivisões gráficas somente para o objeto de seção 2D selecionado, clique com o botão direito do mouse e selecione Editar exibição do objeto. Em seguida, marque a caixa Object Override.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a origem da propriedade para editar: ÿ Para alterar a exibição das subdivisões gráficas no 2D estilo de seção, marque a caixa Substituição de estilo.

ÿ Para alterar a exibição das subdivisões gráficas apenas para o objeto de seção 2D selecionado, marque a caixa Substituição do objeto.

4 Se necessário, clique .

5 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha para listar todos os componentes que contribuir para a exibição do objeto.

A linha de definição representa o plano de corte da linha de corte.
Os componentes de subdivisão numerados correspondem às subdivisões adicionadas à linha de seção. Por exemplo, o componente de exibição Subdivisão 1 corresponde à subdivisão mais próxima, mas não no plano de corte da linha de corte.

6 Ative ou desative a visibilidade e altere a camada, cor, tipo de linha, espessura de linha ou escala de tipo de linha conforme necessário para cada componente de subdivisão.

7 Clique na guia Hachura para alterar o padrão de hachura da seção.

8 Clique na guia Other para adicionar um componente de exibição personalizado à exibição da seção 2D.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de seção 2D na página 3266.

9 Clique em OK duas vezes.

Alterando a exibição de subdivisões gráficas em uma seção 3D

Use este procedimento para alterar a exibição de subdivisões em uma seção 3D alterando suas propriedades de exibição.

Você cria as subdivisões adicionando-as à linha de corte. Você pode alterar seu comprimento usando alças ou editando os valores nas propriedades da linha de corte. Para obter mais informações, consulte Criando subdivisões gráficas para seções 2D e 3D na página 3229.

Cada subdivisão em uma seção 3D é atribuída a um componente de exibição de subdivisão numerada nas propriedades de exibição da seção 3D. Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada subdivisão alterando as propriedades de exibição de cada componente. Você pode aplicar essas alterações à seção 3D selecionada ou a todas as seções 3D do desenho.

1 Selecione a seção 3D no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição de subdivisões.

4 Marque a caixa Substituição do objeto.

5 Se necessário, clique .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha para listar todos os componentes que contribuir para a exibição do objeto.

A linha de definição representa o plano de corte da linha de seção.
Os componentes de subdivisão numerados correspondem às subdivisões adicionadas à linha de seção. Por exemplo, o componente de exibição Subdivisão 1 corresponde à subdivisão mais próxima, mas não no plano de corte da linha de corte.

7 Ative ou desative a visibilidade e altere a camada, cor, tipo de linha, espessura de linha ou escala de espessura de linha conforme necessário para cada componente de subdivisão.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Invertendo uma seção 2D ou 3D

Use este procedimento para inverter a direção de uma seção invertendo a linha de seção e atualizando a seção.

A direção da seção é determinada pela direção na qual você desenhou a linha de seção. Você pode selecionar a linha de seção na vista de planta para ver a caixa delimitadora que define a área do modelo incluída na seção. Se a caixa não incluir a área do modelo que você pretendia, você pode inverter a linha de corte. Se você já criou uma seção a partir da linha de seção, atualize a seção após inverter a linha de seção.

1 Selecione a linha de seção que você usou para criar a seção e clique na guia Building Section Line ÿ painel Modify ÿ Reverse A linha de seção é espelhada sobre seu próprio eixo, assim como a caixa delimitadora com seus parâmetros originais.

2 Selecione a seção existente.

Se você selecionou…	**Então clique…**
uma seção 2D	clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar . **OBSERVAÇÃO** Se você não precisar especificar novamente os objetos a serem incluídos na seção, clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ painel Modificar ÿ Atualizar . Isso atualiza imediatamente a seção.
uma seção 3D	clique na guia Seção/Elevação 3D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar

3 Se você quiser incluir objetos diferentes na seção atualizada, clique em (Reselecionar objetos) e selecione os objetos. Pressione *ENTER* quando terminar de selecionar os objetos.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Alterar o estilo de uma seção 2D

Use este procedimento para selecionar um estilo diferente para uma seção 2D.
Um estilo de corte/elevação 2D controla a aparência de qualquer objeto de corte 2D ao qual o estilo é aplicado.

1. Clique duas vezes na seção que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um novo estilo para a seção.

Criando um limite de material em uma seção 2D

Use este procedimento para criar um limite de material em uma seção 2D. Para obter mais informações, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

1. Desenhe uma polilinha ao redor da área na seção que deseja mascarar ou realçar.
2. Selecione a seção e clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ Material Painel Limite ÿ Adicionar .
3. Selecione a polilinha.
4. Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.
5. Especifique as configurações do limite do material:

Se você quiser…	Então…
destaque a área dentro da polilinha	selecione Limite para Finalidade.
mascarar (apagar) a área dentro da polilinha	selecione Apagar para o propósito.
aplique o realce ou a máscara apenas em partes específicas da seção	selecione as peças apropriadas para aplicar. Você pode escolher Sombreamento de superfície e seção, Somente hachurado de seção, Somente hachurado de superfície, Somente traçado de borda e Todo traçado de linha.
aplique o limite de material a todos os materiais usados na seção	selecione Todos os materiais para Material Se leitura.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
aplicar apenas o limite do material para materiais selecionados	selecione Materiais Específicos para Material Seleção e, em seguida, selecione o de materiais relacionados na lista abaixo.
aplique o realce ou mascaramento dentro da polilinha ao trabalho de linha de embalagem retrátil	selecione Aplicar à seção contorno de contorno reduzido. Para informações sobre a seção Shrinkwrap, consulte Shrinkwrap na página 3270 e Shrinkwrap Hatch na página 3271.
aplicar o realce ou mascaramento dentro da polilinha para a hachura de embalagem retrátil	selecione Aplicar à hachura de contorno retrátil da seção. Para obter informações sobre a seção Shrinkwrap, consulte Shrinkwrap na página 3270 e Shrinkwrap Hatch na página 3271.

6 Clique em OK.

Editando um limite de material

Você pode editar limites de materiais existentes de várias maneiras diferentes:

ÿ Altere o conteúdo dentro do limite do material. Por exemplo, você pode determinar se deseja ver apenas a hachura da superfície ou a hachura da superfície e da seção.

ÿ Altere a forma do limite do material. Por exemplo, você pode aumentar ou diminuir o limite ou adicionar anéis e pontos de vértice a ele.

Para obter mais informações, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

Editando o conteúdo de um limite de material

Use este procedimento para alterar o conteúdo de um limite de material. O conteúdo inclui configurações como materiais exibidos, tipos de hachura e tipo de limite.

Machine Translated by Google

1 Selecione a seção 2D com o limite do material e clique em 2D
Guia Corte/elevação ÿ painel Limite de material ÿ Editar no local

.

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

2 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar limite de material

.

3 Especifique o conteúdo do limite do material: **Então...**

Se você quiser…	
destacar a área dentro do limite	selecione Limite para Finalidade.
mascarar (apagar) a área dentro do limite	selecione Apagar para o propósito.
aplique o realce ou a máscara apenas em partes específicas da seção	selecione as peças apropriadas para aplicar. Você pode escolher Sombreamento de superfície e seção, Somente hachurado de seção, Somente hachurado de superfície, Somente traçado de borda e Todo traçado de linha.
aplique o limite de material a todos os materiais usados na seção	selecione Todos os materiais para Material Se leitura.
aplicar o limite do material apenas aos materiais selecionados	selecione Materiais específicos para seleção de material e, em seguida, selecione os materiais desejados na lista abaixo.

4 Clique em OK.

5 Para sair do modo de edição no

local, **se desejar..**	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Limite do material ÿ painel Edições ÿ Concluir.
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Cancelar.

Machine Translated by Google

Adicionando um vértice a um limite de material

Use este procedimento para adicionar um vértice a um limite de material.

1 Selecione a seção 2D com o limite de material a ser alterado e clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar vértice.

3 Especifique o ponto no qual adicionar um vértice.

4 Especifique pontos de vértice adicionais conforme necessário.

5 Pressione *ENTER.*

6 Para sair do modo de edição no local,

se você quiser..	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Concluir
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Cancelar

Removendo um vértice de um limite de material

Use este procedimento para remover um vértice de um limite de material.

1 Selecione a seção 2D com o limite de material a ser alterado e clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Remover vértice.

3 Especifique os pontos de vértice a serem removidos.

4 Pressione *ENTER.*

Machine Translated by Google

5 Para sair do modo de edição no

local, **se desejar..**	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Limite do material ÿ painel Edições ÿ Concluir.
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Cancelar.

Adicionando um anel a um limite de material

Use este procedimento para adicionar um anel a um limite de material.

Um limite de material pode consistir em mais de uma polilinha fechada. Por exemplo, você pode usar uma polilinha para destacar um detalhe de parede e outra polilinha para destacar um detalhe de janela em outro local.

1 Desenhe uma polilinha para o novo anel de limite de material.

2 Selecione o limite de material ao qual adicionar um novo anel e clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar no local .

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

3 Clique em Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Perfil ÿ Adicionar Anel .

4 Selecione a polilinha que você desenhou na Etapa 1.

5 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

6 Para sair do modo de edição no

local, **se desejar..**	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Concluir
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Cancelar

Machine Translated by Google

Removendo um anel de um limite de material

Use este procedimento para remover um anel de um limite de material.

Um limite de material pode consistir em mais de um anel fechado. Você pode remover cada anel individualmente.

OBSERVAÇÃO Não é possível remover o último anel de um limite de material.

1 Selecione a seção 2D com o limite de material a ser alterado e clique na guia Seção/ elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

2 Clique em Editar no local: guia Limite de material ÿ Perfil painel ÿ Remover Anel .

3 Selecione o anel que deseja remover.

4 Para sair do modo de edição no

local, **se desejar..**	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Concluir
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Limite de material ÿ painel Edições ÿ Cancelar

Substituindo um anel de um limite de material por outro

Use este procedimento para substituir um anel de um limite de material por um anel diferente.

1 Desenhe a polilinha para substituir um dos limites de material existentes argolas.

2 Selecione a seção 2D com o limite de material a ser alterado e clique na guia Seção/ elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

Agora você está no modo de edição no local. O limite do material é realçado e as alças são exibidas.

Machine Translated by Google

3 Clique em Editar no local: guia Limite de material ÿ Perfil
painel ÿ Substituir Anel .

4 Selecione o anel a ser substituído.

5 Selecione a polilinha fechada que você desenhou na Etapa 1.

6 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

7 Para sair do modo de edição no local,

se você quiser..	**então clique…**
salvar todas as alterações	Guia Editar no local ÿ Panorâmica de edições el ÿ Concluir
descartar todas as alterações	Guia Editar no local ÿ Panorâmica de edições o ÿ Cancelar

Editando e mesclando linhas de trabalho em uma seção 2D

Depois de criar uma seção 2D, você pode editar a exibição de linhas individuais que compõem a seção. Por exemplo, você pode querer atribuir linhas de trabalho para pequenos detalhes a um componente de exibição com uma espessura de linha mais clara, para que os detalhes não fiquem obscurecidos quando plotados.

Você também pode mesclar a geometria existente na seção.

Editando trabalho de linha em uma seção 2D

Use este procedimento para editar linhas individuais em uma seção 2D atribuindo-as aos componentes de exibição na seção. Para obter informações sobre a alça Editar linha de trabalho, consulte Usando alças para editar linhas de trabalho em uma seção 2D na página 3242.

Você pode atribuir o trabalho de linha selecionado a componentes de exibição fixos que determinam a exibição de cada seção gerada ou pode atribuir o trabalho de linha aos componentes de exibição que você definiu. Para obter informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de seção 2D na página 3266. Depois de atribuir o trabalho de linha aos componentes de exibição, você pode alterar as propriedades de exibição (visibilidade, cor, camada, espessura de linha, tipo de linha e escala do tipo de linha) para alterar a exibição das linhas.

Machine Translated by Google

1 Selecione a seção a ser alterada e clique em 2D Section/Elevation guia ÿ painel Linework ÿ Edit A guia .
contextual Editar no local: Linework é exibida.

2 Selecione as linhas que deseja atribuir a um componente de exibição e clique em Editar no local ÿ guia Linha de trabalho ÿ painel Perfil ÿ Modificar Componente .
Uma lista de componentes de exibição disponíveis é exibida.

3 Selecione o componente no qual colocar as linhas.
Por exemplo, para tornar as linhas invisíveis, selecione Vetores apagados para componente de linha de trabalho.

Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na seção cujo componente de exibição deseja corresponder.

4 Clique em OK.

5 Se quiser desfazer uma alteração de componente individual, digite **Aec2dSectionResultAbortChanges** na linha de comando e selecione o componente. Isso desfará todas as alterações nesse componente durante a sessão de edição no local e sairá automaticamente do modo de edição no local.

6 Para finalizar o processo de edição do linework,

se desejar..	**então clique…**
salvar todas as alterações	Editar no local: guia Linha de trabalho ÿ Edições painel ÿ Concluir
descartar todas as alterações	Editar no local: guia Linha de trabalho ÿ Edições painel ÿ Cancelar

Mesclar Linework em uma seção 2D

Use este procedimento para mesclar a geometria em uma seção 2D. Ao mesclar linhas de trabalho em uma seção, você atribui linhas de trabalho adicionais a um componente de exibição de uma seção. Use este recurso para adicionar detalhes ou para adicionar linhas de trabalho que você não modelou.

1 Desenhe a geometria que deseja mesclar em uma seção 2D.

Machine Translated by Google

2 Selecione a seção 2D a ser alterada e clique em 2D

Guia Corte/Elevação ÿ painel Linha de trabalho ÿ Mesclar .

3 Selecione a geometria para mesclar na seção e pressione *ENTER.*

4 Selecione o componente de exibição ao qual atribuir o trabalho de linha.

Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na seção cujo componente de exibição deseja corresponder.

5 Clique em OK.

O trabalho de linha é mesclado na seção 2D. Quando você seleciona a seção, o trabalho de linha é selecionado com ela.

Alterar a localização de uma seção 2D ou 3D

Você pode realocar uma seção alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A seção também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se a parte superior e inferior da seção são paralelas ao plano *XY ,* sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da seção alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a seção em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na seção que deseja mover.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique um novo local ou rotação: **Se**

desejar…	**Então…**
realocar a seção	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a seção no plano *XY*	fazer o normal da seção paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
localize a seção no plano *YZ*	fazer o normal da seção paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a seção no plano *XZ*	fazer o normal da seção paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira *1* para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da seção	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma seção 2D ou 3D

Use este procedimento para adicionar hiperlinks, inserir notas e anexar arquivos de referência a uma seção 2D ou 3D. Você também pode editar notas e editar ou separar arquivos de referência de uma seção 2D ou 3D.

1 Clique duas vezes na seção 2D ou 3D que deseja anexar notas ou arquivos para.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o link.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Para anexar, desanexar ou editar um arquivo de referência, clique ao lado de Documentos de referência e, em seguida, faça o seguinte: **Se você deseja…**

	Então…
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Atualizando uma Seção 2D ou 3D

Use este procedimento para atualizar uma seção 2D ou 3D para refletir as alterações feitas no modelo de construção ou nas propriedades da linha de seção. Para seções 2D, você também atualiza a seção para mostrar as alterações feitas no estilo de seção 2D. Você pode atualizar uma seção 2D ou 3D se não tiver explodido a seção, o que destrói o vínculo entre a seção e o modelo de construção.

Ao atualizar uma seção, você pode adicionar ou remover objetos da seção, alterar a localização da seção no desenho e alterar o conjunto de exibição da seção.

Se você não precisar alterar a definição da seção de forma alguma, poderá ignorar o procedimento a seguir. Em vez disso, selecione a seção que deseja atualizar e clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ painel Modificar ÿ Atualizar .

1 Selecione a seção que deseja atualizar.

Se você selecionou…	então…
um objeto de seção 2D	clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar .
um objeto de seção 3D	clique na guia Seção/Elevação 3D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar .

Machine Translated by Google

2 Selecione um tipo de resultado: **Se a seção for…**

Se a seção for…	**Então…**
um objeto de seção 2D	selecione Objeto de seção/elevação 2D com remoção de linha oculta.
um objeto de seção 3D	selecione Objeto de seção/elevação 3D.

3 Para alterar o estilo de uma seção 2D, selecione um novo estilo para Estilo Gerar.

4 Se você editou o trabalho de linha na seção 2D, selecione um estilo para salvar as alterações feitas que não podem ser reaplicadas. Escolha um estilo que irá distinguir as alterações não aplicadas na seção.

5 Em Conjunto de seleção, especifique os objetos que deseja incluir na seção:

Se você quiser…	**Então…**
use os objetos no conjunto de seleção quando criou a seção ou quando a atualizou anteriormente	prossiga para a próxima etapa. você especificou
adicionar novos objetos ao conjunto de seleção que você especificou quando criou a seção original	clique em Selecionar objetos adicionais, selecione os novos objetos no desenho e pressione *ENTER*.
selecione um novo conjunto de seleção de objetos para a seção	clique em Reselect Objects, selecione um novo conjunto de seleção de objetos para a seção e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar um objeto que não deseja incluir na seção, mantenha pressionada a tecla *SHIFT* e selecione o objeto novamente para removê-lo do conjunto de seleção.

6 Em Conjunto de exibição, selecione um conjunto de exibição para a seção.

7 Em Posicionamento, localize a seção no desenho: **Se você**

deseja...	**Então…**
criar um novo objeto de seção sem sobrescrever o objeto original	selecione Novo objeto e clique em para especificar um ponto de inserção em

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	a área de desenho ou insira as coordenadas X, Y e Z para a nova seção.
substitua a seção original pela seção atualizada	seleção Substituir existente.

8 Clique em OK.

Atualizando Seções 2D Globalmente

O AutoCAD Architecture permite que você atualize globalmente todas as seções e elevações em um projeto ou em uma pasta especificada.

Atualizando seções e elevações em um projeto

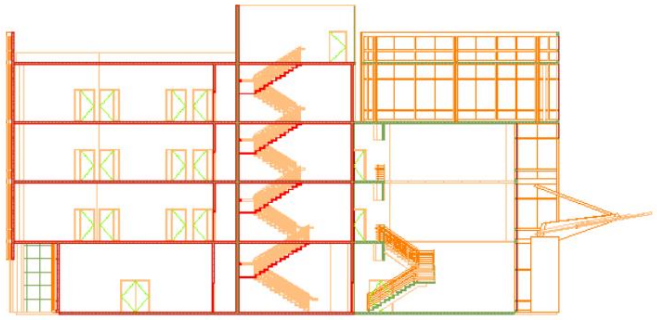
O AutoCAD Architecture inclui o recurso Drawing Management que permite aos usuários combinar suas plantas baixas, vistas de corte e elevação, folhas de construção e componentes reutilizáveis em um projeto de construção. Um projeto consiste em vários desenhos vinculados a um poderoso mecanismo de referência externo. Você pode abrir um projeto e atualizar todas as seções e elevações 2D incluídas nesse projeto em um fluxo de trabalho confortável. Para obter informações sobre quais tipos de arquivo de projeto podem ser atualizados, consulte Tipos de desenho de projeto suportados na página 3260.

Atualizando Seções e Elevações em uma Pasta Específica

Quando você está trabalhando sem um projeto, também pode atualizar globalmente seções e elevações especificando uma pasta e atualizando todas as seções e elevações nessa pasta. Ao selecionar uma pasta específica para atualização, você também pode incluir suas subpastas na atualização.

Machine Translated by Google

Seção de um projeto de construção



Para obter mais informações sobre a construção de projetos, consulte Gerenciamento de desenho na página 289.

Tipos de desenho de projeto suportados

Ao atualizar um projeto, você pode atualizar globalmente todas as seções e elevações 2D nas vistas e folhas do projeto. Você não pode atualizar globalmente elementos e construções, porque esses desenhos de projeto geralmente contêm elementos reutilizáveis e partes individuais do projeto de construção. Eles normalmente não contêm seções ou elevações.

Para obter mais informações sobre os tipos de desenho do projeto, consulte Vistas na página 432 e Folhas na página 467.

OBSERVAÇÃO Quando você atualiza globalmente as seções e elevações em um desenho de projeto, todos os layouts de modelo e espaço do papel são atualizados.

Quando você está atualizando uma pasta especificada dentro de um projeto ou uma pasta fora de um projeto, todas as seções e elevações nessa pasta são atualizadas independentemente de seu tipo. Por exemplo, se você optar por atualizar uma pasta específica dentro da categoria Constructs de um projeto, as seções e elevações dessa pasta serão atualizadas, mesmo que sejam desenhos de Construct. Se você não especificar uma pasta, mas optar por atualizar todo o projeto, esses desenhos de construção não serão atualizados.

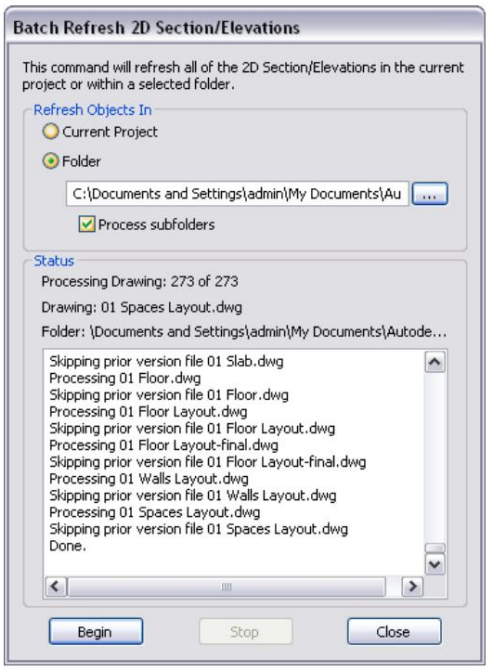
Machine Translated by Google

Atualização global de seções e elevações 2D em um projeto ou Pasta

Use este procedimento para atualizar globalmente todas as seções e elevações 2D em um projeto ou em uma pasta especificada.

OBSERVAÇÃO Para atualizar todas as seções e elevações 2D em um projeto, o projeto deve ser definido como atual. Se nenhum projeto estiver atual, você receberá uma mensagem de erro se tentar atualizar globalmente as seções e elevações 2D. Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

1 Clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ ÿ Lote Atualizar .



Machine Translated by Google

2 Selecione se deseja atualizar as seções e elevações 2D no projeto atual ou apenas as seções e elevações 2D em uma pasta específica.

Se você quiser...	**Então...**
atualizar as seções 2D e elevações no projeto atual	selecione Projeto atual.
atualize as seções 2D e elevações em uma pasta específica	selecione a pasta. Em seguida, clique no botão Procurar botão , selecione a pasta que contém os arquivos que deseja atualizar e clique em OK.

3 Se você especificou uma pasta, pode especificar se o subpastas dessa pasta também devem ser atualizadas. Para atualizar as subpastas, selecione Processar subpastas.

OBSERVAÇÃO Quando você está trabalhando com um grande projeto de construção, atualizar todas as seções e elevações pode ser um processo demorado. Nesse caso, você pode considerar atualizar apenas uma subpasta selecionada de seu projeto e, assim, melhorar o desempenho do sistema.

4 Clique em Iniciar.

A atualização global de todas as seções e elevações pode demorar um pouco. Uma janela de status permite que você saiba qual desenho está sendo atualizado no momento.

Quando você inicia a atualização global, o botão Parar fica disponível. Se você deseja interromper a atualização global, clique em Parar. Quando a atualização global for concluída, o botão Iniciar estará disponível.

Atualizando desenhos herdados

Durante a atualização global de cortes e elevações 2D, cada desenho no projeto ou pasta especificada é aberto, atualizado e salvo novamente. Se você estiver atualizando desenhos de uma versão anterior do software, os desenhos serão convertidos para a versão atual. Antes de converter os desenhos, uma mensagem de aviso notifica você sobre a conversão. Para atualizar os desenhos para a nova versão, clique em OK. Para cancelar a atualização de todas as seções e elevações, pressione *CTRL+BREAK.*

Machine Translated by Google

Atualizar exceções

Há vários casos em que uma seção ou elevação 2D não pode ser atualizada com a atualização global.

ÿ O desenho que contém a seção ou elevação 2D é somente leitura.

ÿ A seção 2D ou elevação é colocada em uma camada bloqueada.

ÿ Houve edições do usuário em uma seção 2D ou elevação que não pôde ser reaplicado à seção 2D ou elevação.

Quando uma seção 2D ou elevação não pode ser atualizada, uma mensagem de erro é exibida na janela de status.

Para corrigir o problema, você pode definir o desenho para leitura/gravação em vez de somente leitura, pode desbloquear a camada de seção ou pode desfazer uma edição específica do usuário em uma seção ou elevação 2D.

Estilos de seção 2D

Um estilo de corte/elevação 2D é um grupo de propriedades atribuídas a um corte 2D ou a uma elevação que determina a aparência e outras características desse objeto.

Usando estilos de seção 2D

Um estilo de corte/elevação 2D controla o trabalho de linha em uma seção, usando regras de projeto que determinam como as diferentes partes da seção são exibidas. Você pode aplicar o estilo a uma ou mais seções para controlar sua aparência. Você também pode alterar a exibição de linhas individuais na seção e salvar as alterações em um estilo de seção/elevação 2D.

Exibir componentes e regras de design

Os componentes de exibição determinam as características gráficas, como cor e tipo de linha, do trabalho de linha atribuído a cada componente de exibição. As regras de projeto determinam como o trabalho de linha em uma seção é atribuído aos componentes de exibição.

Ao criar uma regra de projeto, você especifica a parte da seção 2D a ser controlada com base na cor desses objetos no modelo de construção e seu contexto na seção. Em seguida, selecione o componente de exibição a ser usado para o trabalho de linha que atenda aos critérios especificados. Você pode atribuir o trabalho de linha a um componente de exibição padrão ou a um componente de exibição personalizado que você adicionou ao estilo. Por exemplo, você pode definir uma regra que atribua todos os objetos que

Machine Translated by Google

são da cor 150 no modelo e estão localizadas ao longo da linha de corte (a linha de definição) para um componente de exibição personalizado chamado Darker que você criou no estilo. Ou você pode ocultar uma escada atrás de uma parede usando uma regra que atribua todo o trabalho de linha azul ao componente de exibição oculta.

Gerenciando estilos de seção 2D

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

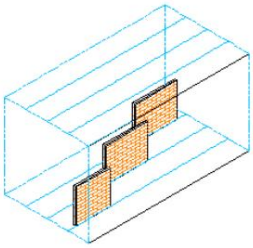
Materiais e estilos de seção 2D

Você pode usar estilos de seção 2D para especificar quais componentes de seção terão sua exibição controlada por materiais e quais não. Componentes personalizados não podem usar materiais.

Subdivisões em estilos e materiais de seção 2D

Quando você está criando subdivisões em seu estilo, geralmente deseja que os objetos nelas sejam visualmente distintos de outras subdivisões. Ao atribuir materiais aos objetos, você pode definir o estilo de seção 2D para que use o padrão de hachura do material, mas a cor e o tipo de linha das propriedades de exibição da subdivisão.

Hachura de superfície de subdivisão de seção com atribuições de cores



Three brick walls
in different section
subdivisions

2D section surface hatch
from material, color and
linetype from subdivisions

Machine Translated by Google

Criando um estilo de seção 2D

Use este procedimento para criar um estilo de seção 2D. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda 2D Section/Elevation Estilos.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, selecione uma seção 2D no desenho e clique em 2D Guia Corte/elevação ÿ painel Geral ÿ menu suspenso Editar estilo ÿ 2D Estilo de corte/elevação .

3 Crie um estilo de seção 2D: **Se**

você deseja…	**Então…**
criar um estilo usando propriedades padrão	clique com o botão direito em Estilos de corte/elevação 2D e clique em Novo. Insira um nome para o novo estilo de seção 2D e pressione *ENTER*.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de seção 2D que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar. Clique com o botão direito do mouse no novo estilo e clique em Renomear. Digite um nome e pressione *ENTER*.

4 Edite o estilo de seção 2D: **Se**

você quiser…	**Então…**
adicionar componentes de exibição ao estilo	consulte Adicionando um componente de exibição a um estilo de seção 2D na página 3266.
remover componentes de exibição do estilo	consulte Removendo um componente de exibição de um estilo de seção 2D na página 3267.
use as propriedades de subdivisão da seção para a exibição	consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D na página 3275.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
use o componente Corpo 3D do material para o trabalho de linha de seção	consulte Usar o componente de corpo 3D de um Material para a Seção 2D Linha de trabalho na página 3275.
adicionar regras de design ao estilo	consulte Adicionando uma regra de projeto a um estilo de seção 2D na página 3276.
alterar regras de design no estilo	consulte Alterando uma regra de projeto em um estilo de seção 2D na página 3278.
adicionar classificações a um estilo	consulte Adicionando classificações a um estilo de seção 2D na página 3279.
alterar as propriedades de exibição dos componentes de exibição no estilo	consulte Alterando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de seção 2D na página 3279.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de seção 2D na página 3280.

5 Clique em OK.

Adicionando um componente de exibição a um estilo de seção 2D

Use este procedimento para adicionar um componente de exibição personalizado a um estilo de seção 2D. Depois de adicionar um componente, atribua o trabalho de linha na seção ao novo componente. Para aplicar essas alterações de estilo às seções 2D existentes, você deve atualizar a seção.

As seções 2D incluem os seguintes componentes de exibição padrão: Definindo Linha, Oculto, Apagado, Desconhecido e Subdivisão.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo **2** .

Clique na guia Componentes.

3 Clique em Adicionar.

4 Digite um nome e uma descrição para o novo componente.

Machine Translated by Google

Para inserir um nome, clique em Sem nome e insira um novo nome. Para inserir uma descrição, clique na coluna Descrição ao lado do nome e insira uma descrição.

5 Clique na guia Propriedades de exibição.

6 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

7 Se necessário, clique .

em **8** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

9 Especifique as propriedades de exibição do novo componente.

10 Clique em OK duas vezes.

Para criar uma regra de projeto que usa o novo componente de exibição, consulte Adicionar uma regra de projeto a um estilo de seção 2D na página 3276. Para atribuir manualmente o trabalho de linha ao componente de exibição, consulte Editando o trabalho de linha em uma seção 2D na página 3253.

Removendo um componente de exibição de um estilo de seção 2D

Use este procedimento para remover um componente de exibição personalizado de um estilo de seção 2D. A remoção de um componente de exibição também remove todas as regras de design que usam o componente. Você não pode remover os componentes de exibição padrão.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Componentes.

3 Selecione o componente que deseja remover e clique em Remover.

Se o componente for usado em uma regra de projeto, uma caixa de diálogo será exibida, avisando que a regra de projeto associada também foi removida.

4 Clique em OK.

5 Atualize a seção para aplicar as alterações de estilo à seção.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

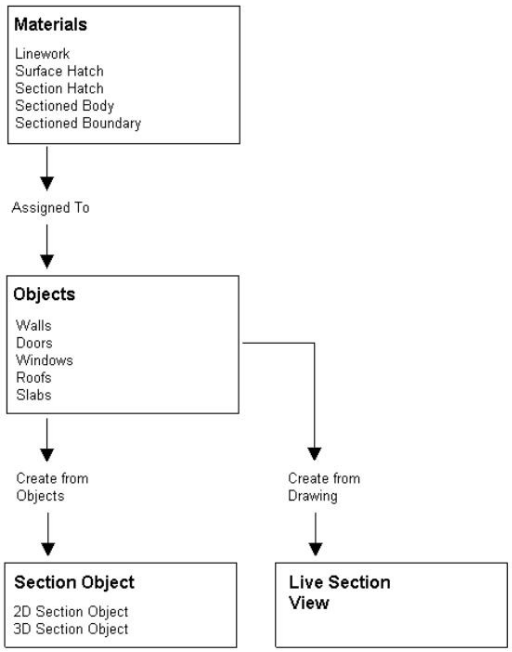
Machine Translated by Google

Sobre componentes e materiais de exibição de seção 2D e 3D

O objeto de seção 2D e 3D consiste em vários componentes de exibição que podem ser determinados por materiais.

Ao atribuir materiais a um objeto, você atribui um material a cada componente de exibição de um objeto. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura de uma janela e um componente de vidro ao vidro de uma janela.

Ao criar um objeto de corte 2D ou 3D a partir de objetos de construção, as atribuições de material dos objetos de origem são aplicadas ao corte. Você não atribui um material diretamente a uma seção 2D/3D. A seção obtém suas atribuições de material dos objetos que são seccionados. Por exemplo, se você criar uma seção através de uma parede com uma janela, a hachura da seção definida nos materiais de vidro, madeira e tijolo da parede e a janela serão exibidas na seção.



Se você não quiser usar as propriedades de exibição do material, mas usar as do objeto de corte 2D ou 3D ou o estilo de corte 2D, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição do corte ou estilo de corte.

Machine Translated by Google

Atribuições de Componentes de Material

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linework de um material é usado para todos os linework de objetos na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e sua descrição, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

A tabela a seguir lista todos os componentes de seção mais informações sobre os componentes de material que os determinam.

OBSERVAÇÃO Lembre-se de que os materiais não são atribuídos diretamente aos objetos de corte 2D, mas que a atribuição de materiais ocorre indiretamente por meio dos objetos de corte. Por exemplo, se um material de tijolo tiver um componente de hachura de superfície com um padrão de tijolo vermelho, essa hachura de superfície determinará a exibição da hachura de superfície em uma parede de tijolos. Ao criar uma seção 2D dessa parede, o objeto de seção resultante herdará o padrão de tijolo vermelho da parede. Quando você altera o material da parede de tijolo para concreto e atualiza a seção 2D, ela agora é exibida com um padrão de concreto cinza.

Componente de Seção 2D	Componente de material
Linha Definidora	Linha de trabalho de seção/elevação 2D ou corpo 3D. Para obter informações sobre como alternar entre esses componentes de material, consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a linha de trabalho de seção 2D na página 3275.
Embalagem Externa	Nenhum Material
Embalagem interna	Nenhum Material
Escotilha Encolhida	Nenhum Material
Linha de Trabalho de Hachura de Superfície	Escotilha de superfície
Linha de Trabalho de Hachura de Seção	Escotilha de Seção
Escondido	Nenhum Material
apagado	Nenhum Material

Machine Translated by Google

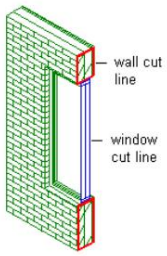
Componente de Seção 2D	Componente de material
Subdivisão 1-10	Linha de trabalho de seção/elevação 2D ou corpo 3D. Para obter informações sobre como alternar entre esses componentes de material, consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a linha de trabalho de seção 2D na página 3275.

Linha Definidora

A linha de definição determina onde a seção corta os objetos que ela contém.
O componente de material que controla a exibição da linha de definição é o componente Linework. A linha de definição é um componente de exibição de objetos de seção 2D e 3D.

Por exemplo, se você cortar uma parede de tijolos que contém uma janela, poderá especificar uma cor uniforme para a linha de definição ou usar cores diferentes onde a linha de corte corta a parede e onde ela corta a janela. Se você deseja usar uma cor uniforme para o componente Defining Line, atribua uma cor a ele e não use as propriedades do material. Se você deseja que a cor da linha de definição seja influenciada pelos objetos na seção, use as propriedades do material.
No caso de uma seção através de uma parede de tijolos com uma janela, você pode usar uma linha de definição vermelha onde a parede é cortada e uma linha de definição azul onde a janela é cortada.

Especificando cores de linha de corte para diferentes materiais



Embalar a vácuo

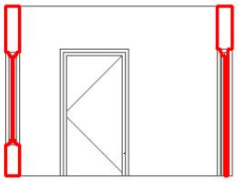
O contorno simplificado exibe a união de todas as faces do objeto cortadas pela linha de corte. O componente Outer Shrinkwrap representa o contorno de componentes sólidos e preenchidos, como uma embalagem retrátil de parede. O componente Inner Shrinkwrap

Machine Translated by Google

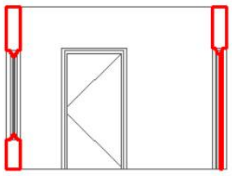
representa o contorno dos orifícios que foram cortados, como um espaço. Esses componentes são específicos para seções 2D.

Você pode impedir que objetos individuais contribuam para a embalagem compactada. Por exemplo, você pode fazer isso para componentes de vidro em janelas. Para obter informações sobre como excluir objetos do contorno simplificado 2D, consulte Excluindo uma definição de material do contorno simplificado de seção 2D na página 914.

Seção 2D com embalagem externa vermelha



Vidro de janela excluído da embalagem retrátil



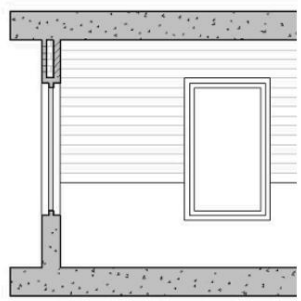
Os componentes de contorno externo e interno não podem ser definidos por um componente de material.

Escotilha Encolhida

O componente Shrinkwrap Hatch hachura a união de todas as faces do objeto cortadas por uma linha de corte. A Hachura de contorno simplificado é definida por um componente de linha de contorno externo ou interno. Este componente é específico para seções 2D.

Machine Translated by Google

Escotilha de embalagem retrátil com vidro excluído do detalhe da embalagem retrátil



O componente Hachura de contorno simplificado não pode ser definido por um componente de material.

OBSERVAÇÃO Os componentes Shrinkwrap Hatch e Section Hatch se sobrepõem.
Isso pode resultar em duas escotilhas diferentes no mesmo local. Para evitar um conflito, atribua uma hachura sólida para a Hachura de contorno simplificado ou não use os componentes de contorno simplificado e Hachura de seção simultaneamente.

Linha de Trabalho de Hachura de Superfície

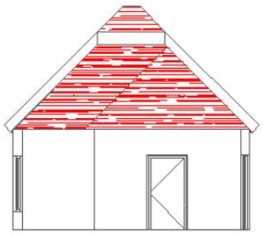
O componente Surface Hatch Linework desenha todo o trabalho de linha proveniente de hachuras de superfície dos objetos cortados. Hachuras de superfície aparecem nas faces do objeto de corte que não são cortadas pela linha de corte. Este componente é específico para seções 2D.

OBSERVAÇÃO As hachuras de superfície atribuídas a objetos serão exibidas em um objeto de corte 3D. No entanto, você não pode defini-los separadamente em uma seção 3D; você pode fazer isso apenas em um objeto de corte 2D.

O componente de hachura de superfície é controlado pelo componente de hachura de superfície do material. Para obter informações sobre o componente de hachura de superfície do material, consulte Componente de material de hachura de superfície na página 886.

Machine Translated by Google

Seção 2D com escotilha na superfície do telhado



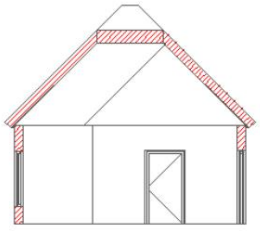
Linha de Trabalho de Hachura de Seção

O componente Section Hatch Linework desenha todos os linework provenientes de seções hachuradas. As hachuras de seção aparecem em todas as faces cortadas pela linha de seção. Uma hachura de seção é semelhante a uma hachura de embalagem retrátil. A diferença é que em uma hachura de seção, as faces seccionadas não são mescladas em um componente de contorno retrátil. Use uma hachura de seção ou uma hachura de embrulho em uma seção 2D.

Para obter informações sobre hachuras de embalagem retrátil, consulte Hachura de embalagem retrátil na página 3271.

O componente de exibição Section Hatch Linework é específico para seção 2D.

Escotilhas de seção em paredes, telhado e porta



O componente Section Hatch Linework é controlado pelo componente Section Hatch do material. Para obter informações sobre o componente Section Hatch do material, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347.

Componente oculto

O componente Oculto contém todo o trabalho de linha que está oculto na projeção 2D porque outros componentes estão na frente dele. Por padrão, esse componente está desativado. Você pode usar regras de design para obter efeitos especiais, como um efeito transparente, usando o componente Oculto. O componente Oculto é específico para seções 2D.

Machine Translated by Google

O componente Oculto não pode ser definido por um componente de material. Você só pode defini-lo nas propriedades de exibição da seção 2D. Para obter informações sobre como definir as propriedades de exibição de uma seção 2D, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347.

Componente apagado

O componente Erased contém trabalho de linha no objeto de corte que você não deseja ver. Por exemplo, se você tiver uma seção de um edifício de vários andares na qual deseja ocultar as linhas entre cada andar, poderá editar o trabalho de linha da seção e atribuir as linhas do piso ao componente Apagado.
Como o componente Erased está desativado por padrão, as linhas do piso não são exibidas. Para obter informações sobre edição de linha de trabalho de uma seção, consulte Edição de linha de trabalho em uma seção 2D na página 3253.

O componente Erased é específico para seções 2D.

O componente apagado não pode ser definido por um componente de material.

Componentes de subdivisão

Os componentes de subdivisão particionam um objeto de corte. Eles são úteis para criar efeitos de perspectiva, onde as partes mais próximas do observador são desenhadas com linhas mais escuras e fortes e as partes mais distantes do usuário são desenhadas com linhas mais claras e finas. As subdivisões não podem ter atribuições de materiais individuais. No entanto, as propriedades de exibição das subdivisões podem ser usadas para hachurar a superfície das subdivisões selecionando "Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície" na guia Outros das propriedades de exibição da seção 2D. Para obter informações sobre como usar as propriedades de exibição de subdivisão para exibir as divisões de seção, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D na página 3275.

As subdivisões são um componente de exibição de objetos de seção 2D e 3D.

Os componentes de subdivisão são controlados pelo componente 2D Section/Elevation Linework do material ou pelo componente 3D Body de um material. Para obter informações sobre como alternar entre essas atribuições de componentes, consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a linha de trabalho de seção 2D na página 3275.

Machine Translated by Google

Use propriedades e materiais de subdivisão em estilos de seção 2D

Use este procedimento para usar as propriedades de exibição de materiais junto com as propriedades de exibição de subdivisões de seção.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Propriedades de vídeo.

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações,
e selecione Substituição de estilo.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Para definir uma subdivisão para usar a hachura da superfície do material, enquanto
usa as propriedades de exibição de camada, cor e tipo de linha da subdivisão,
execute as seguintes etapas: ÿ Limpar por material.

ÿ Especifique as configurações de camada, cor e tipo de linha da subdivisão conforme
desejado. Por exemplo, a primeira subdivisão pode ter uma cor mais escura
e um tipo de linha mais forte na segunda subdivisão.

7 Clique na guia Outro.

8 Selecione Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície.

9 Clique em OK duas vezes.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Use o componente de corpo 3D de um material para a seção 2D

Linha de trabalho

Use este procedimento para usar o componente Corpo 3D de um material para o trabalho de linha em uma seção 2D.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Propriedades de vídeo.

Machine Translated by Google

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

4 Se necessário, clique .

5 Clique na guia Outro.

6 Determine se o componente do corpo 3D do material selecionado deve controlar a exibição do trabalho de linha na seção 2D: **Se você deseja...**

	Então…
controlar a exibição do trabalho de linha de seção 2D pelo componente Corpo 3D do material,	selecione Usar componente de exibição de corpo 3D para o trabalho de linha Por material.
controlar a exibição da linha de trabalho de seção 2D pelo componente Linha de trabalho de seção/elevação 2D do material,	limpar Use o componente de exibição Corpo 3D para o trabalho de linha Por material. Este é o comportamento padrão.

7 Clique em OK duas vezes.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Adicionar uma regra de projeto a um estilo de seção 2D

Use este procedimento para adicionar uma regra de projeto a um estilo de seção 2D. Uma regra de design possui quatro campos de informações que identificam as linhas na seção e determinam como exibi-las:

Campo	**Descrição**
Cor	Identifica a cor dos objetos no modelo de construção representados por linhas no corte.
Contexto	Identifica o contexto das linhas no 2D seção, como na linha de definição (o plano de corte) ou em uma subdivisão gráfica.
Componente	Identifica o componente de exibição ao qual as linhas são atribuídas.
Descrição	Contém uma descrição da regra de design.

Machine Translated by Google

Por exemplo, uma regra de projeto tem a cor 50, um contexto Dentro da subdivisão 2 e um componente Novo. Esta regra atribui quaisquer linhas na seção representando objetos que tenham a cor 50 no modelo de construção e que estejam dentro da subdivisão 2 na seção para o componente de exibição definido pelo usuário, Novo.

Você também pode especificar que todas as linhas de trabalho ocultas que não são manipuladas por uma regra de projeto específica serão atribuídas ao componente de exibição oculta. Você pode usar esta opção se quiser gerar uma seção de um objeto ou um conjunto de objetos e ver todas as arestas, por exemplo, se estiver criando fundações e fôrmas.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode definir quais linhas de trabalho ocultas devem ser exibidas pelo material do objeto. Para obter mais informações, consulte Controlando a exibição de linhas ocultas por material na página 915.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Design Rules e clique em Add.

Uma nova regra de design é criada com valores padrão de cor, contexto e componente.

3 Especifique as configurações para a nova regra de design:

Se você deseja…	**Então…**
especifique a cor dos objetos no modelo de construção que são afetados por esta regra	clique na cor padrão, selecione uma nova cor e clique em OK.
especifique o contexto no qual o trabalho de linha para os objetos aparece na seção	clique no contexto padrão e selecione um novo contexto.
selecione o componente de exibição para o trabalho de linha	clique no componente padrão e selecione um novo componente.
insira uma descrição da regra	clique no campo Descrição, insira uma descrição e pressione *ENTER*.

4 Para colocar todos os trabalhos de linha ocultos no componente Exibição oculta, selecione Manter todos os trabalhos de linha ocultos.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Atualize a seção para aplicar as alterações de estilo à seção.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Alterar uma regra de projeto em um estilo de seção 2D

Use este procedimento para alterar as configurações nos campos que definem uma regra de design.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ý painel Geral ý Editar estilo
menu suspenso ý Editar estilo .

2 Clique na guia Regras de projeto.

3 Especifique as configurações para a regra de design que deseja alterar:

Se desejar…	Então…
especifique a cor dos objetos no modelo de construção que são afetados por esta regra	clique na cor atual, selecione uma nova cor e clique em OK.
especifique o contexto no qual o trabalho de linha para os objetos aparece na seção	clique no contexto atual e selecione um novo contexto.
selecione o componente de exibição para o trabalho de linha	clique no componente atual e selecione um novo componente.
editar a descrição da regra	clique na descrição, edite a descrição e pressione *ENTER*.

4 Clique em OK.

5 Atualize a seção para aplicar as alterações de estilo à seção.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Removendo uma regra de projeto de um estilo de seção 2D

Use este procedimento para remover uma regra de projeto de um estilo de seção 2D.

Machine Translated by Google

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Regras de projeto.

3 Selecione a regra que deseja remover e clique em Remover.

4 Clique em OK.

5 Atualize a seção para aplicar as alterações de estilo à seção.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma seção 2D ou 3D na página 3257.

Adicionando classificações a um estilo de seção 2D

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de seção 2D.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação estiver listada, nenhuma será aplicada aos estilos de seção 2D.

3 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja para aplicar ao estilo de seção 2D atual.

4 Clique em OK duas vezes.

Alterando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de seção 2D

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição de um estilo de seção 2D:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Exibir propriedades por materiais

ÿ Camada

Machine Translated by Google

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Os componentes de exibição personalizados nas propriedades de exibição são idênticos aos listados na guia Componentes da caixa de diálogo Estilos de corte/elevação 2D.
Para obter mais informações sobre componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de seção 2D na página 3266.

---

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo **2** .

Clique na guia Propriedades de vídeo.

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações,
e selecione Substituição de estilo.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para
a propriedade.

7 Selecione Por material para qualquer componente que você deseja usar as propriedades
de exibição dos materiais atribuídos aos objetos seccionados.

OBSERVAÇÃO Nem todos os componentes de exibição de uma seção 2D possuem uma definição de material associada. Por exemplo, Oculto e Apagado não podem ser definidos por material. Para obter uma lista de todos os componentes de exibição e seus componentes de material associados, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de seção 2D e 3D na página 3268.

---

8 Clique em OK duas vezes.

Anexando notas e arquivos a um estilo de seção 2D

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de seção 2D.
Você também pode editar arquivos de referência anexados ao estilo.

Machine Translated by Google

1 Selecione uma seção que tenha o estilo que deseja alterar e clique
Guia Corte/elevação 2D ÿ painel Geral ÿ Editar estilo
menu suspenso ÿ Editar estilo .

2 Clique na guia Geral.

3 Para adicionar uma descrição à seção 2D, insira a descrição em
Descrição.

4 Clique em Notas.

5 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

6 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

7 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Elevações 41

Você pode criar elevações dos modelos de construção em seus desenhos, primeiro desenhando uma linha e marca de elevação e, a seguir, criando uma elevação 2D ou 3D com base nessa linha. Você pode controlar o tamanho e a forma de qualquer elevação que criar e pode atualizar uma elevação existente quando os objetos incluídos na elevação forem modificados. Elevações 2D são criadas com linhas ocultas e sobrepostas removidas. Você pode controlar a aparência de elevações 2D aplicando regras que são controladas pelo estilo e propriedades de exibição da elevação 2D.

Trabalhando com Elevações

Você pode criar elevações dos modelos de construção em seus desenhos, primeiro desenhando uma linha e marca de elevação e, a seguir, criando uma elevação 2D ou 3D com base nessa linha. Você pode controlar o tamanho e a forma de qualquer elevação que criar e pode atualizar uma elevação existente quando os objetos incluídos na elevação forem modificados. Elevações 2D são criadas com linhas ocultas e sobrepostas removidas. Você pode controlar a aparência de elevações 2D aplicando regras que são controladas pelo estilo e propriedades de exibição da elevação 2D.

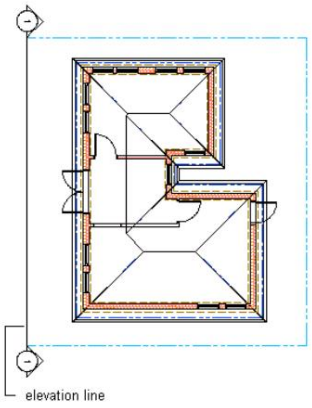
Linha de Elevação e Marcas

A linha de elevação define as extensões da vista de elevação de seu modelo de construção. As linhas de elevação podem ser retas ou irregulares. Você também pode especificar o comprimento e a altura da área definida pela linha de elevação. Marcas de elevação, que normalmente contêm uma letra ou número e indicam a direção da elevação, aparecem em cada extremidade da linha de elevação.

Depois de desenhar a linha de elevação, você cria um objeto de elevação a partir da linha.

Machine Translated by Google

Visualizando a linha de elevação e a marca



Elevações 2D

As elevações 2D são criadas desenhando uma linha de elevação na frente de vários objetos e, em seguida, criando um objeto de elevação 2D a partir deles. O objeto de elevação é desenhado sem linhas ocultas e sobrepostas. Você pode editar uma elevação 2D alterando suas propriedades de exibição de objeto ou suas propriedades de exibição de estilo. O estilo de elevação 2D permite adicionar componentes de exibição à representação de exibição da elevação e criar regras que atribuem diferentes partes da elevação a diferentes componentes de exibição. Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada componente. Você também pode atribuir um material, como tijolo ou hachura de concreto, a componentes individuais do objeto ou estilo. Além disso, você pode usar comandos de edição de trabalho de linha para atribuir linhas individuais em uma elevação 2D a diferentes componentes de exibição e mesclar a geometria em uma elevação 2D. Você pode dimensionar elevações 2D.

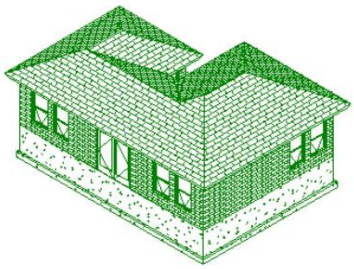
Elevação do edifício 2D

Machine Translated by Google

Elevações 3D

As elevações 3D são criadas desenhando uma linha de elevação na frente de vários objetos e, em seguida, criando um objeto de elevação isométrica 3D a partir deles. Elevações 3D não usam estilos. No entanto, você pode controlar a exibição de subdivisões em elevações 3D. Usando o comando Projeção de Linha Oculta, você pode criar projeções de linha oculta 2D de qualquer vista da elevação 3D que você pode explodir e editar ou hachurar. Para obter mais informações sobre como usar este comando, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347.

Elevação 3D na vista 3D



Subdivisões de Elevação

Um objeto de elevação 2D ou 3D pode ter várias subdivisões particionando o objeto de elevação. Este recurso é útil quando se deseja criar uma vista em perspectiva do objeto, na qual as partes mais próximas do observador são desenhadas com linhas mais escuras e fortes, e as partes mais distantes são desenhadas com mais clareza.

Elevação 3D com subdivisões em perspectiva

Visualização de seção ao vivo

Uma vista de seção viva é uma vista especial de uma seção 3D onde os objetos que são seccionados não são convertidos em um objeto de seção 3D, mas permanecem no desenho como objetos. As partes dos objetos dentro da caixa delimitadora da linha de corte mantêm seus componentes de exibição individuais, enquanto as partes dos objetos fora da linha de corte podem ser exibidas ou ocultadas. Para controlar o

Machine Translated by Google

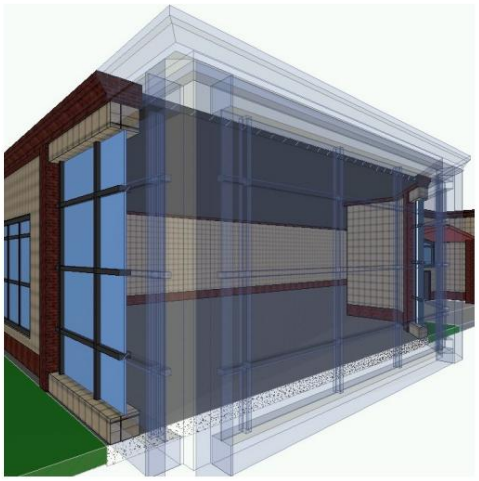
aparência das partes do objeto fora da linha de corte, você precisa atribuir um material aos objetos de corte.

Ao renderizar uma seção viva, você pode mostrar a parte externa como uma adição semitransparente, por exemplo.

Você pode usar a visualização de seção ao vivo em uma elevação para recortar apenas a região necessária momentaneamente e focar nessa área específica. Isso pode acelerar o desempenho e facilitar o trabalho com o modelo de construção.

Para obter informações sobre como criar vistas de seção vivas, consulte Criando uma vista de seção viva na página 3238.

Visualização de seção ao vivo renderizada com componente de corpo transparente

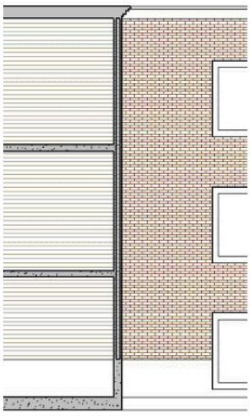


Materiais em Elevações

No AutoCAD Architecture, você pode atribuir materiais a diferentes componentes de um objeto. Esses materiais são exibidos quando você cria um objeto de elevação 2D ou 3D. Você pode especificar se deseja usar as propriedades de exibição dos materiais ou as propriedades de exibição do objeto de elevação.

Machine Translated by Google

Elevação 2D com diferentes hachuras de superfície



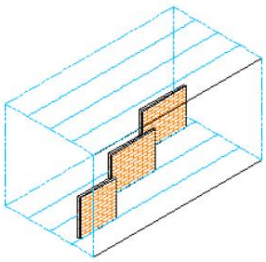
O AutoCAD Architecture fornece um grande número de materiais predefinidos para todos os propósitos de projeto comuns. Você pode usar esses materiais predefinidos ou modificá-los para seus designs especiais. Você também pode criar seus próprios materiais.
Para obter mais informações, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de elevação 2D e 3D na página 3336.

Subdivisões em estilos e materiais de elevação 2D

Quando você está criando subdivisões em seu estilo, geralmente deseja que os objetos nelas sejam visualmente distintos de outras subdivisões. Depois de atribuir materiais aos objetos, você pode definir o estilo de elevação 2D para que use o padrão de hachura do material, mas use a cor e o tipo de linha das propriedades de exibição da subdivisão.

Machine Translated by Google

Subdivisões de elevação com hachura de superfície atribuída



Three brick walls
in different elevation
subdivisions

2D elevation surface hatch
from material, color and
linetype from subdivisions

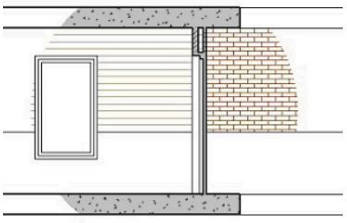
Para obter mais informações, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de elevação 2D na página 3340.

Limites de materiais em elevações 2D

Os limites do material permitem que você apague ou limite partes de uma elevação 2D:

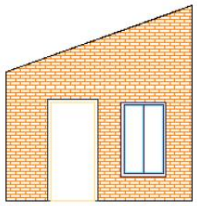
ÿ Limite a quantidade de hachura para produzir documentos de construção mais limpos.

ÿ Realce uma região em uma elevação.

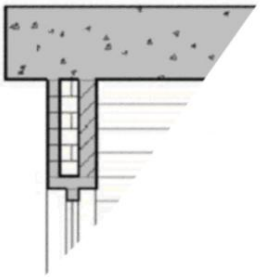


ÿ Mascare uma parte de uma elevação para que mais detalhes possam ser desenhados.

Machine Translated by Google

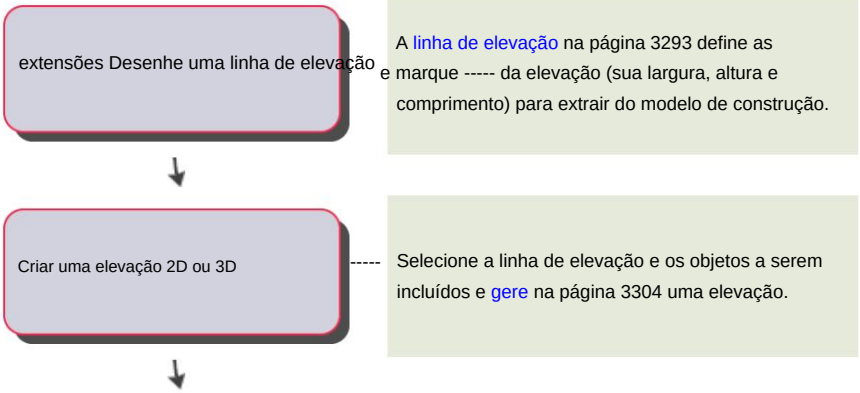


ÿ Recorte uma parte de forma irregular de uma elevação.

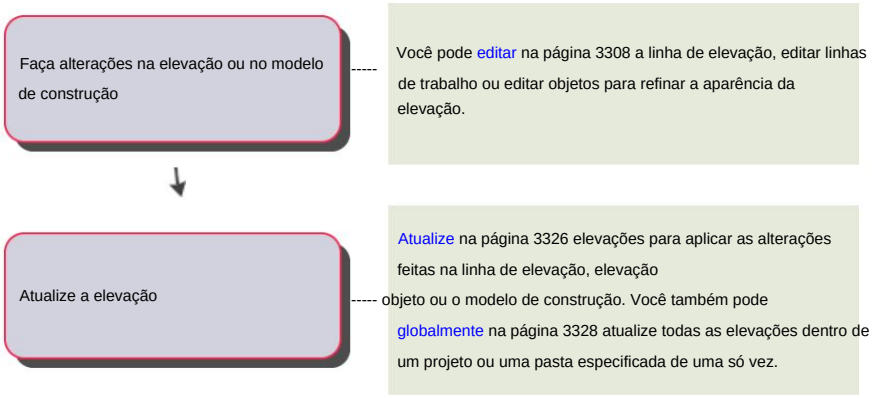


Para obter mais informações, consulte Criando um limite de material em uma elevação 2D na página 3318.

Fluxo de trabalho para criar uma elevação 2D ou 3D



Machine Translated by Google



Desenhar e Editar Linhas de Elevação

A primeira etapa na criação de elevações é desenhar uma linha de elevação relativa ao seu modelo de construção. A linha de elevação define as extensões da vista de elevação do modelo de construção.

OBSERVAÇÃO Você pode criar elevações verticais e horizontais.

Criando um objeto de elevação a partir de uma linha de elevação Ao gerar uma elevação a partir de uma linha de elevação, você especifica o tipo de objeto de elevação que é criado.

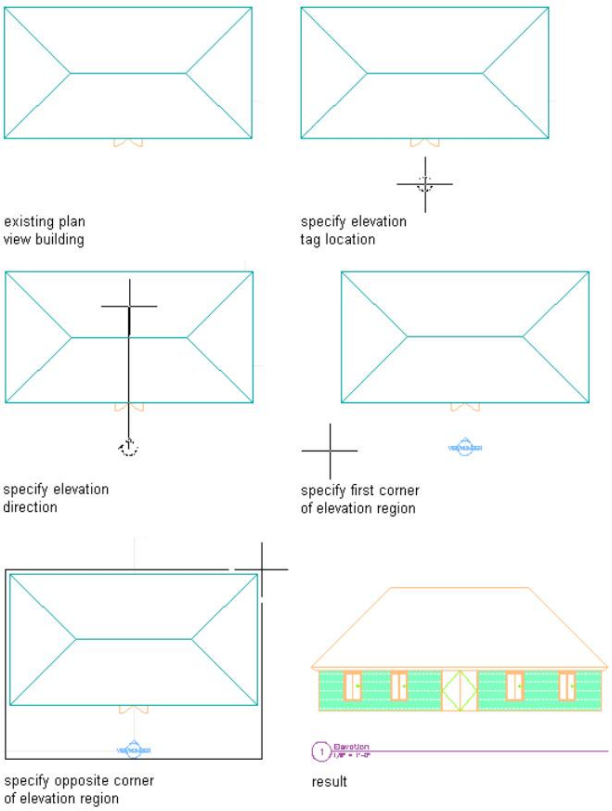
Quando você cria…	O resultado é…
um objeto de elevação 2D	uma projeção ortográfica do modelo de construção.
um objeto de elevação 3D	a área do modelo de construção definida na linha de elevação.

Visualizando a Linha de Elevação

Na vista de planta, a linha de elevação é exibida como seria de esperar em um documento de construção.

Machine Translated by Google

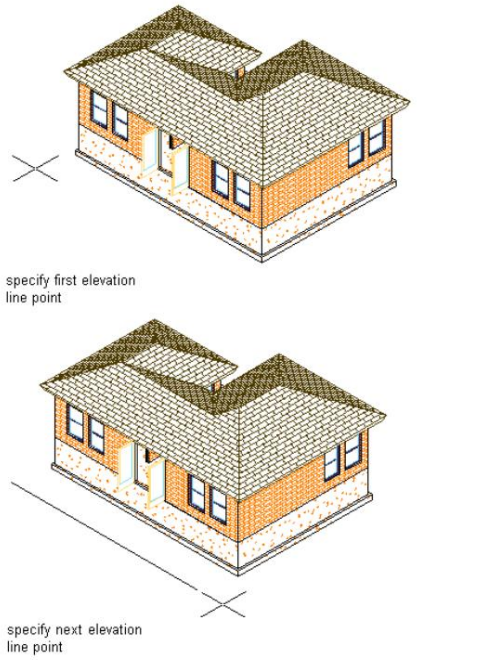
Criando uma Elevação



Em uma vista isométrica, a mesma linha de elevação é exibida com um limite que define a profundidade da vista de elevação.

Machine Translated by Google

Desenhar uma linha de elevação na vista 3D



Linha de elevação resultante na vista 3D

Mudando a Linha de Elevação

Você pode alterar a linha de elevação para controlar a elevação criada.

Usando as alças da linha de elevação, você pode alterar a altura e a forma da elevação. Você também pode adicionar uma extensão inferior à elevação e criar

subdivisões de elevação.

Machine Translated by Google

Você pode alterar as propriedades da linha de elevação antes de criar uma elevação. Você também pode alterar as propriedades da linha de elevação e atualizar uma elevação já criada. Para obter mais informações sobre como atualizar elevações existentes, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Usando subdivisões em elevações

Você pode configurar subdivisões gráficas nas propriedades da linha de elevação. Essas subdivisões são então adicionadas à elevação 2D ou 3D que você cria. As subdivisões são especificadas a distâncias da linha de elevação. Você pode controlar a espessura de linha e outras propriedades de exibição de subdivisões para adicionar níveis de profundidade às elevações. Por exemplo, você pode exibir uma subdivisão com uma espessura de linha pesada e outra subdivisão com uma espessura de linha mais leve para sugerir que a primeira subdivisão está na frente da segunda subdivisão.

Desenhar uma linha de elevação e marcar

Use este procedimento para desenhar uma linha de elevação com uma marca de elevação em cada extremidade. Você desenha uma linha de elevação especificando um ponto inicial e um ponto final para a linha em relação ao seu modelo de construção.

OBSERVAÇÃO Se você estiver trabalhando com um conjunto de desenhos no qual várias refexs estão vinculadas a um desenho principal, desenhe sua linha de elevação no desenho principal.

DICA Você também pode criar elevações com ferramentas de Chamada. Para obter mais informações, consulte Colocar chamadas de elevação na página 3679.

1 Clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ Elevation Line .

2 Especifique o ponto inicial da linha de elevação.

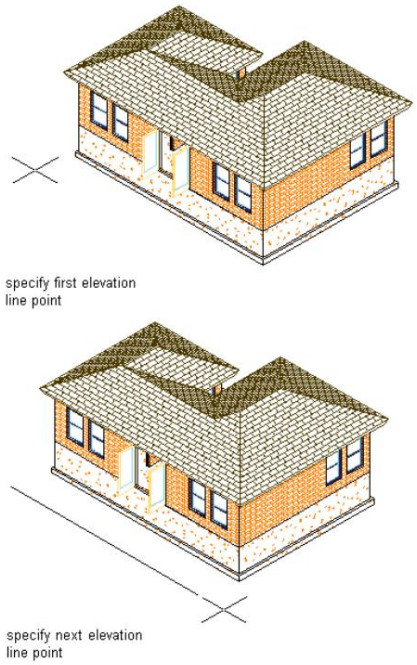
OBSERVAÇÃO Especifique o ponto inicial e final da linha de elevação para que ela se estenda além da face ou segmento da vista do modelo de construção, garantindo assim que todos os objetos sejam incluídos na vista de elevação.

3 Especifique o ponto final da linha de elevação.

A linha de elevação é exibida em seu desenho com uma marca de elevação. O limite da linha de elevação é desenhado usando a linha de elevação como seu lado esquerdo e formando uma caixa com a linha de elevação. Esta é a área que define a elevação.

Machine Translated by Google

Desenhar uma linha de elevação na vista 3D



Desenhar uma linha de elevação na vista 3D

Dependendo da direção na qual você desenhou a linha de elevação, a marca de elevação aponta na direção da vista de elevação.

A marca de elevação é um bloco de múltiplas vistas, ancorado na linha de elevação. Você pode editar a marca de elevação para alterar as informações exibidas na

Machine Translated by Google

a bolha. Para obter mais informações, consulte Alterar atributos de marca de elevação na página 3301.

Depois de ter uma linha de elevação em seu desenho, você pode alterar as propriedades da linha para alterar a elevação.

Alterar a altura de uma elevação usando alças

Use este procedimento para alterar a altura de qualquer elevação conectada à linha de elevação. Você pode alterar a altura da linha de elevação antes ou depois de criar uma elevação conectada. Se você alterar a altura após criar a elevação, será necessário atualizar a elevação para mostrar as alterações.

Você também pode alterar a altura de uma elevação usando a paleta Propriedades.

1 No painel flutuante View, clique no menu suspenso View ÿ SW isometric .

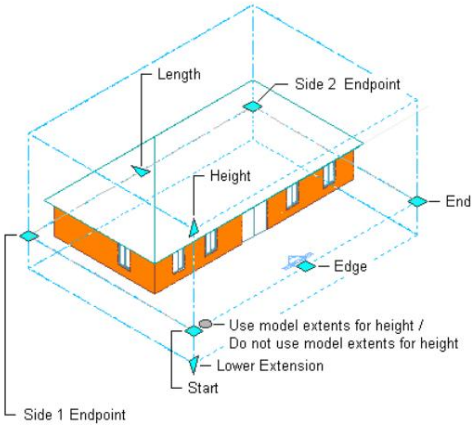
2 Selecione a linha de elevação que deseja alterar.

3 Selecione a alça Model Extents para desativar o modo de extensão do modelo.

Se você usar extensões de modelo para altura, a altura da elevação será determinada pela altura dos objetos na elevação e não estará disponível para modificação dinâmica.

4 Selecione a alça Altura.

Visualizando alças de elevação em vista 3D



5 Mova a alça até que o valor de altura desejado seja exibido e em seguida, clique uma vez ou insira um valor.

Machine Translated by Google

Os objetos são cortados nesta altura quando você cria ou atualiza uma elevação.

6 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma elevação criada a partir desta linha de elevação, consulte Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Alterando a extensão inferior de uma elevação usando alças

Use este procedimento para alterar a extensão inferior de qualquer elevação conectada à linha de elevação. Você pode alterar a extensão inferior da linha de elevação antes ou depois de criar uma elevação conectada. Se você alterar a extensão inferior após criar a elevação, será necessário atualizar a elevação para mostrar as alterações.

Você também pode alterar a extensão inferior de uma elevação usando a paleta Propriedades.

1 No painel flutuante View, clique no menu suspenso View ÿ SW isometric .

2 Selecione a linha de elevação que deseja alterar.

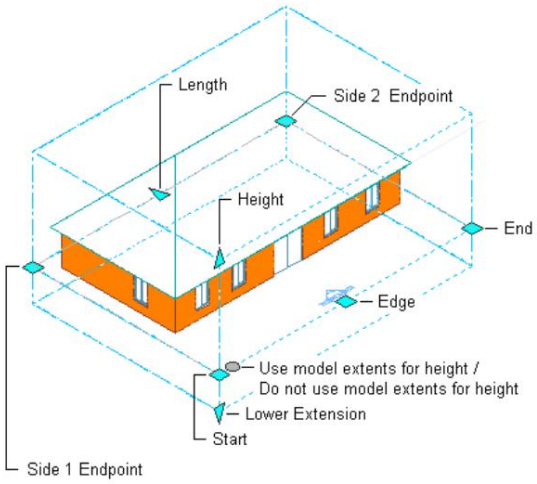
3 Selecione a alça Model Extents para desativar as extensões do modelo para altura modo.

Se você usar extensões de modelo, o padrão para a elevação inferior é 1 pé abaixo do plano *XY* .

4 Selecione a alça de extensão inferior.

Machine Translated by Google

Visualizando alças de elevação em vista 3D



5 Mova a alça até que o valor de extensão inferior desejado seja exibido e clique uma vez; ou insira um valor.

6 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma elevação criada a partir desta linha de elevação, consulte Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Alterando o comprimento de uma elevação usando alças

Use este procedimento para alterar o comprimento de qualquer limite de elevação conectado à linha de elevação. Você pode alterar o comprimento da elevação como um todo ou pode alterar o comprimento dos lados do limite da elevação individualmente.

Você pode alterar o comprimento do limite de elevação antes ou depois de criar uma elevação conectada. Se você alterar o comprimento após criar a elevação, será necessário atualizar a elevação para mostrar as alterações.

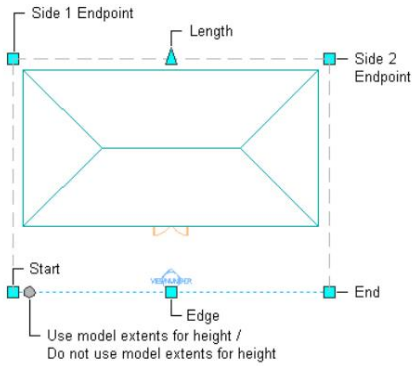
Você também pode definir a profundidade de uma elevação (seu comprimento) alterando o comprimento dos lados de um limite de elevação na paleta Propriedades.

1 Selecione a linha de elevação que deseja alterar.

2 Selecione a alça Comprimento.

Machine Translated by Google

Exibir alças de elevação na visualização de planta



3 Mova a alça até que o valor de comprimento desejado seja exibido e clique uma vez.

Todo o comprimento do limite de elevação é atualizado.

4 Para alterar o comprimento do lado 1 do limite de elevação, clique a alça Side 1 Endpoint.

A face 1 começa no primeiro ponto especificado para a linha de elevação.

5 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER.*

6 Para alterar o comprimento do lado 2 do limite de elevação, clique a alça Side 2 Endpoint.

O lado 2 começa no ponto final da linha de elevação.

7 Mova a alça para o local desejado e clique uma vez; ou digite um valor na linha de comando e pressione *ENTER.*

8 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma elevação criada a partir desta linha de elevação, consulte Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Alterando as Dimensões do Ângulo de uma Elevação

Use este procedimento para alterar o ângulo dos lados do limite de elevação do edifício. Você pode alterar as dimensões do ângulo antes ou depois de criar uma elevação conectada. Se você alterar os ângulos após criar a elevação, será necessário atualizar a elevação para mostrar as alterações.

1 Clique duas vezes na linha de elevação que deseja alterar.

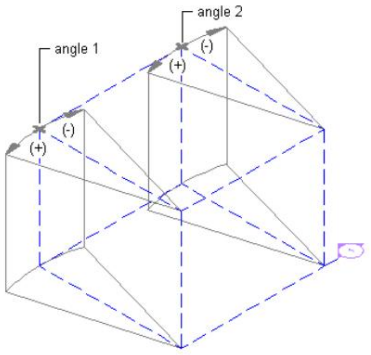
Machine Translated by Google

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Componente Dimensões.

3 Especifique valores para Ângulo 1 e Ângulo 2.

Esses valores definem os ângulos dos dois lados da linha de elevação para criar a caixa de elevação. O ápice do Ângulo 1 é o ponto inicial da linha de elevação. O ápice do Ângulo 2 é o ponto final da linha de elevação. Os valores para esses ângulos devem estar entre 0 e 90 graus.

Especificando parâmetros de ângulo de seção



4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Para atualizar uma elevação criada a partir desta linha de elevação, consulte Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

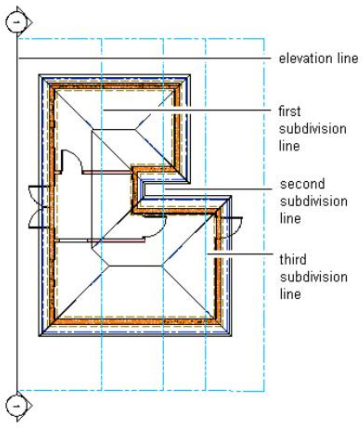
Criação de subdivisões gráficas para elevações 2D e 3D

Use este procedimento para definir subdivisões que são criadas dentro da elevação ao gerá-la. Cada subdivisão é especificada como uma distância da linha de elevação.

Você pode visualizar a localização de uma subdivisão visualizando a linha de elevação com seu limite em uma vista isométrica. Nesta exibição, você pode usar alças para realocar uma subdivisão.

Machine Translated by Google

Uma linha de elevação com subdivisões gráficas



Você pode controlar a espessura de linha e outras propriedades de exibição das subdivisões para adicionar diferentes níveis de profundidade à elevação.

1 Clique duas vezes na linha de elevação que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Dimensões.

3 Clique na configuração de Subdivisões e adicione ou modifique as subdivisões:

Se você quiser…	**Então…**
criar uma subdivisão	clique . Para alterar a distância padrão da linha de elevação, selecione a subdivisão, clique no valor e insira um novo valor.
alterar o comprimento de uma subdivisão	selecione a subdivisão, clique em seu valor e insira um novo valor.
excluir uma subdivisão	selecione a subdivisão e clique em .

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Alterando Atributos de Marca de Elevação

Use este procedimento para alterar as informações exibidas na marca de elevação.
A marca de elevação é um bloco de múltiplas vistas.

1. Clique duas vezes na marca de elevação que deseja alterar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Avançado.
3. Clique em Atributos.
4. Selecione o atributo existente em Valor e insira as novas informações a serem incluídas no balão.
5. Clique em OK.

Alterar a localização de uma linha de elevação

Use este procedimento para realocar uma linha de elevação alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A linha de elevação também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base da linha de elevação são paralelos ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da linha de elevação alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a linha de elevação em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar sistemas de coordenadas mundiais e do usuário em 3D” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

---

1. Clique duas vezes na linha de elevação que deseja realocar.
2. Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.
3. Clique em Informações Adicionais.
4. Especifique a localização da linha de elevação: **Se**

desejar…	**Então…**
realocar a linha de elevação	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
localize a linha de elevação no *XY* avião	fazer a normal da elevação linha paralela ao eixo *Z* : sob Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a linha de elevação no *YZ* avião	fazer a normal da elevação linha paralela ao eixo *X* : em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a linha de elevação no *XZ* avião	fazer a normal da elevação linha paralela ao eixo *Y* : em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da linha de elevação	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Para atualizar uma elevação existente criada a partir desta linha de elevação, consulte Atualizando uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Modificando uma linha de elevação usando alças

Use este procedimento para alterar o ponto inicial, o ponto final ou a aresta de uma linha de elevação. Você pode arrastar a alça para o local desejado ou inserir um valor específico para a medição.

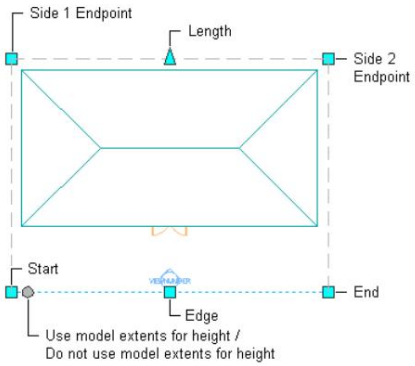
1 Selecione a linha de elevação que deseja alterar.

2 Selecione uma alça de linha de elevação e mova-a para o local desejado.

Você também pode mover a alça na direção desejada e inserir um valor específico na linha de comando.

Machine Translated by Google

Exibir alças de elevação na visualização de planta



3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma linha de elevação

Use este procedimento para adicionar hiperlinks, inserir notas e anexar arquivos de referência a uma linha de elevação. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma linha de elevação.

1 Clique duas vezes na linha de elevação que deseja anexar notas ou arquivos para.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Clique ao lado de Documentos de referência e, em seguida, anexar, desanexar, ou edite um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Criando uma Elevação 2D ou 3D

Use este procedimento para criar uma elevação 2D ou 3D. Depois de desenhar uma linha de elevação, você extrai uma elevação da linha de elevação e dos objetos selecionados no modelo de construção.

Quando você cria uma elevação 2D, o objeto que é criado é um objeto de seção/elevação 2D. Ambas as seções e elevações 2D compartilham o mesmo tipo e estilo de objeto.

DICA Antes de criar uma elevação, descongele e ative todas as camadas de objetos no modelo de construção que deseja incluir na elevação. Objetos em camadas que estão desligados ou congelados não podem fazer parte do conjunto de seleção para a elevação. Para acelerar o desempenho, desative as camadas dos objetos que você não precisa incluir na elevação.

---

1 Desenhe uma linha de elevação no desenho.

Para obter mais informações, consulte Desenhar uma linha de elevação e marcar na página 3293.

2 Selecione a linha de elevação.

3 Clique na guia Linha de elevação de construção ÿ painel Modificar ÿ Gerar Elevação .

4 Selecione o tipo de objeto de elevação que deseja criar: **Se desejar**

criar…	Então…
uma elevação 2D	selecione Objeto de seção/elevação 2D com remoção de linha oculta.
uma elevação 3D	selecione Objeto de seção/elevação 3D.

Machine Translated by Google

5 Em Estilo a gerar, selecione um estilo para uma elevação 2D.

Se você quiser usar um estilo específico, selecione-o em Estilo para gerar. Caso contrário, use o estilo Padrão. Para obter mais informações, consulte Estilos de elevação 2D na página 3331.

Elevações 3D não usam estilos.

6 Em Conjunto de seleção, clique em (Selecionar objetos), selecione os objetos que deseja incluir na elevação e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar um objeto que não deseja incluir na elevação, pressione e segure *SHIFT* e selecione o objeto novamente para removê-lo do conjunto de seleção.

7 Em Conjunto de exibição, selecione um conjunto de exibição para o objeto de elevação.

O conjunto de exibição controla a representação da elevação.

8 Em Posicionamento, selecione Novo objeto e especifique onde colocar a elevação:

Se você quiser…	**Então…**
especificar um local graficamente	clique (Pick Point) e especifique o local para a nova elevação objeto no desenho.
especifique as coordenadas do ponto de inserção para a elevação	insira as coordenadas *X, Y* e *Z* para a localização da nova elevação objeto.

9 Clique em OK.

Uma elevação 2D ou 3D é criada a partir das propriedades da linha de elevação e dos objetos selecionados no modelo de construção. A elevação está vinculada ao modelo de construção. Se você fizer alterações no modelo de construção depois de criar a elevação, poderá atualizar a elevação para refletir as alterações. Para obter mais informações, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Você pode editar certas características da elevação para controlar sua colocação e aparência. Para obter mais informações, consulte Editando uma elevação 2D ou 3D na página 3308.

Você também pode usar um estilo de corte/elevação 2D para controlar a exibição de objetos selecionados em uma elevação 2D e pode controlar a exibição de linhas individuais

Machine Translated by Google

em uma elevação 2D. Para obter mais informações, consulte Estilos de elevação 2D na página 3331 e Editando e mesclando linhas de trabalho em uma elevação 2D na página 3323.

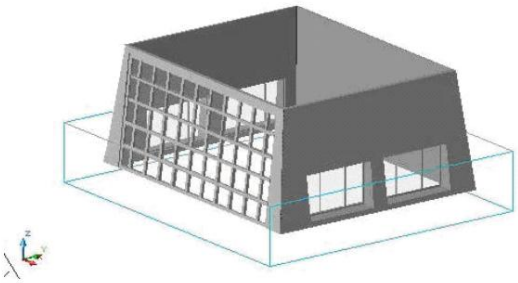
Criando uma Elevação 2D Horizontal

Use este procedimento para criar uma seção horizontal ou elevação de uma vista de planta.

O controle Linha oculta disponível no AutoCAD Architecture possibilita a criação de seções horizontais e elevações de vistas de planta. Com uma seção horizontal ou elevação, você pode olhar “para baixo” no modelo. Anteriormente, os usuários podiam obter esse efeito apenas alterando manualmente o UCS. Agora, uma ferramenta permite criar uma seção ou elevação horizontal. Esse recurso pode ser útil para criar uma exibição detalhada dos componentes do peitoril em paredes cônicas.

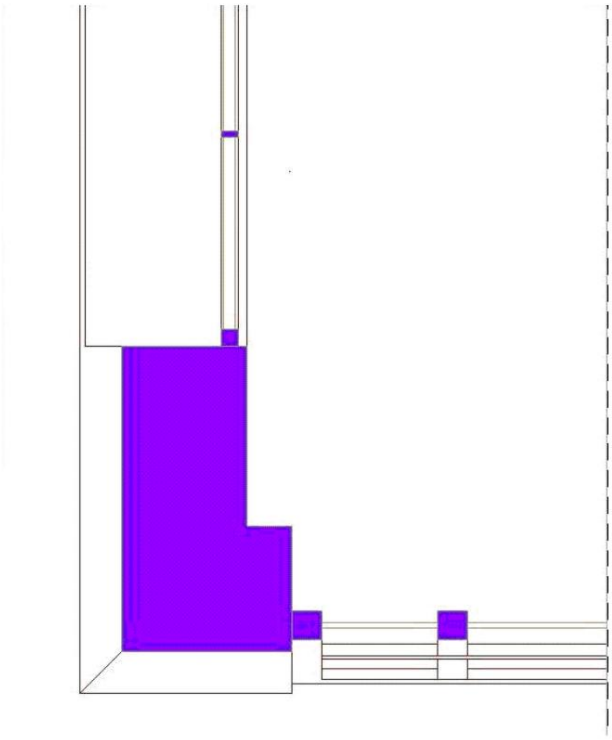
A ilustração abaixo exibe uma linha de seção horizontal para uma construção de formato irregular.

Linha de elevação horizontal



A ilustração abaixo exibe os resultados da visualização. Observe as exibições das soleiras das paredes cônicas e a representação correta das paredes cortina inclinadas.

Machine Translated by Google



1 Clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ Horizontal Section

.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, no conjunto de paletas de ferramentas padrão, clique na guia Design e, a seguir, clique na ferramenta Seção horizontal. Se necessário, role a paleta para exibir a ferramenta necessária.

---

2 Especifique o primeiro ponto do plano de elevação.

3 Especifique o segundo canto do plano de elevação.

4 Especifique a elevação do plano e pressione ENTER.

5 Especifique a profundidade da elevação e pressione ENTER.

6 Prossiga com a criação da elevação, conforme descrito em Criando uma Elevação 2D ou 3D na página 3304.

Machine Translated by Google

Editando uma Elevação 2D ou 3D

Depois de criar uma elevação, você pode editar a linha de elevação e o objeto de elevação para refinar a aparência da elevação de uma das seguintes maneiras:

ÿ Edite a linha de elevação para adicionar, remover ou modificar subdivisões gráficas.

ÿ Exiba uma área diferente do modelo de construção invertendo a elevação.

ÿ Coloque a elevação em um local diferente no desenho.

ÿ Adicionar notas ou arquivos de referência à elevação.

ÿ Selecione um estilo diferente para elevações 2D. Um estilo de elevação determina como o trabalho de linha em uma elevação 2D é exibido.

ÿ Edite um objeto de elevação 2D para alterar as propriedades de exibição do selecionado linha de trabalho ou para adicionar linhas de trabalho e detalhes que não fazem parte do modelo de construção.

Além disso, você pode continuar modificando o modelo de construção, atualizando a elevação posteriormente para incorporar as alterações.

Para obter informações sobre como alternar de uma vista que não seja uma elevação para uma vista de elevação temporária para editar objetos, consulte Editando objetos em uma vista de elevação temporária na página 1123.

Usando alças para editar linhas em uma elevação 2D

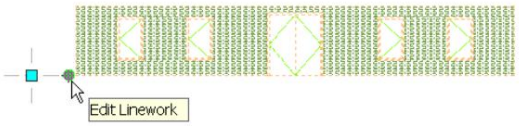
Use este procedimento para editar o trabalho de linha em uma elevação 2D. Você pode atribuir linhas de trabalho selecionadas a componentes de exibição fixos que determinam a exibição de cada elevação gerada ou pode atribuir linhas de trabalho a componentes de exibição que você definiu. Depois de atribuir o trabalho de linha aos componentes de exibição, você pode alterar as propriedades de exibição (visibilidade, cor, camada, espessura de linha, tipo de linha e escala do tipo de linha) para alterar a exibição das linhas.

Para obter informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de elevação 2D na página 3335.

1 Selecione a elevação.

Machine Translated by Google

2 Selecione a alça Edit Linework.



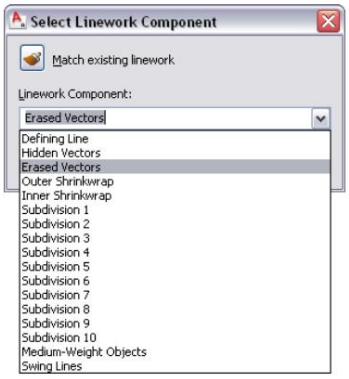
A guia Editar no local é aberta.

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Zoom para para ampliar a elevação.

4 Selecione o trabalho de linha para editar.

5 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Modificar componente .

6 Selecione o componente no qual deseja colocar as linhas. Por exemplo, se quiser tornar as linhas invisíveis, selecione Vetores apagados para Componente de traçado de linha.



Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na elevação cujo componente de exibição deseja corresponder.

7 Clique em OK.

8 Para concluir o processo de edição do trabalho de linha, clique em Editar no local guia ÿ painel Edits ÿ Finish para salvar todas as alterações ou clique em Editar em Guia Place ÿ painel Edits ÿ Cancel para descartá-los e sair da sessão de edição no local.

Machine Translated by Google

Alterando a exibição de subdivisões gráficas em uma elevação 2D

Use este procedimento para alterar a exibição de subdivisões em uma elevação 2D alterando suas propriedades de exibição.

Você cria subdivisões adicionando-as à linha de elevação. Você pode alterar seu comprimento usando alças ou editando os valores nas propriedades da linha de elevação. Para obter mais informações, consulte Criando subdivisões gráficas para elevações 2D e 3D na página 3299.

Cada subdivisão em uma elevação 2D é atribuída a um componente de exibição de subdivisão numerada nas propriedades de exibição da elevação ou estilo de elevação 2D. Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada subdivisão alterando as propriedades de exibição de cada componente. Você pode aplicar essas alterações à elevação selecionada, ao estilo de elevação/seção 2D atual ou a todas as seções e elevações 2D no desenho que não possuem uma substituição de estilo.

Você pode usar as propriedades de exibição de uma subdivisão junto com as propriedades de exibição de um material. Para obter mais informações, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de elevação 2D na página 3340.

1. Selecione a elevação 2D no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.
2. Clique na guia Propriedades de exibição.
3. Selecione a origem da propriedade para editar:

Se você deseja editar o gráfico	Então... subdivisões...
para todas as seções e elevações 2D no padrão de desenho selecionado. o desenho atual (exceto aqueles que têm uma substituição de estilo de corte/ elevação 2D)	
para todas as seções e elevações 2D que usam o estilo atual	selecione Estilo de corte/elevação 2D e clique em Sobreposição de objeto.
para a elevação 2D selecionada	Selecione Seção/elevação 2D e clique em Sobreposição de objeto.

4. Se necessário, clique .
5. Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha para listar todos os componentes que contribuir para a exibição do objeto.

Machine Translated by Google

6 Ative ou desative a visibilidade e altere a camada, cor, tipo de linha, espessura de linha ou escala de tipo de linha conforme necessário para cada componente de subdivisão.

7 Clique na guia Outro para adicionar um componente de exibição personalizado à exibição da elevação 2D.

Para obter mais informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de elevação 2D na página 3335.

8 Clique em OK duas vezes.

Alterando a exibição de subdivisões gráficas em uma elevação 3D

Use este procedimento para alterar a exibição de subdivisões em uma elevação 3D alterando suas propriedades de exibição.

Você cria as subdivisões adicionando-as à linha de elevação. Você pode alterar seu comprimento usando alças ou editando os valores nas propriedades da linha de elevação. Para obter mais informações, consulte Criando subdivisões gráficas para elevações 2D e 3D na página 3299.

Cada subdivisão em uma elevação 3D é atribuída a um componente de exibição de subdivisão numerado nas propriedades de exibição da elevação. Você pode controlar a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha de cada subdivisão alterando as propriedades de exibição de cada componente. Você pode aplicar essas alterações à elevação 3D selecionada ou a todas as elevações 3D no desenho.

1 Selecione a elevação 3D no desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição Subdivisões.

4 Selecione a origem da propriedade para editar:

Se você deseja editar o gráfico subdivisões…	Então…
para todas as elevações 3D no atual desenho	selecione Padrão de desenho.
para a elevação 3D selecionada	selecione Bldg Section e clique em Object Override.

Machine Translated by Google

5 Se necessário, clique .

6 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha para listar todos os componentes que contribuir para a exibição do objeto.

A linha de definição representa o plano de corte da linha de elevação. Os componentes de subdivisão numerados correspondem às subdivisões adicionadas à linha de elevação. Por exemplo, o componente de exibição Subdivisão 1 corresponde à subdivisão mais próxima, mas não no plano de corte da linha de elevação.

7 Ative ou desative a visibilidade e altere a camada, cor, tipo de linha, espessura de linha ou escala de espessura de linha conforme necessário para cada componente de subdivisão.

8 Clique em OK duas vezes.

Invertendo uma Elevação 2D ou 3D

Use este procedimento para inverter a direção de uma elevação invertendo a linha de elevação e atualizando a elevação.

A direção da elevação é determinada pela direção na qual você desenhou a linha de elevação. Você pode selecionar a linha de elevação na vista de planta para ver a caixa delimitadora que define a área do modelo incluída na elevação.
Se a caixa não incluir a área do modelo pretendida, você pode inverter a linha de elevação. Se você já criou uma elevação a partir da linha de elevação, atualize a elevação após inverter a linha de elevação.

1 Selecione a linha de elevação que você usou para criar a elevação.

2 Clique na guia Linha de elevação do edifício ÿ painel Modificar ÿ Inverter .

A linha de elevação é espelhada sobre seu próprio eixo, assim como a caixa delimitadora com seus parâmetros originais.

3 Selecione a elevação existente.

4 Clique na guia Seção/Elevação 2D ou 3D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar .

OBSERVAÇÃO Para uma elevação 2D, se não for necessário especificar novamente os objetos a serem incluídos na elevação, você pode clicar em Seção/Elevação 2D guia ÿ painel Modify ÿ Refresh em vez de Regenerate. Isso atualiza imediatamente a elevação.

Machine Translated by Google

5 Se precisar incluir objetos diferentes na elevação atualizada,
clique (Reselecionar objetos), selecione os objetos e pressione *ENTER.*

6 Clique em OK.

Alterar o estilo de uma elevação 2D

Use este procedimento para selecionar um estilo diferente para uma elevação 2D. Um estilo de corte/elevação 2D controla a aparência de qualquer objeto de elevação 2D ao qual o estilo é aplicado.

1 Clique duas vezes na elevação que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um novo estilo para a elevação.

Adicionando e removendo componentes personalizados para uma elevação

Use este procedimento para adicionar ou remover componentes de exibição personalizados para uma elevação.

1 Clique duas vezes na elevação.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

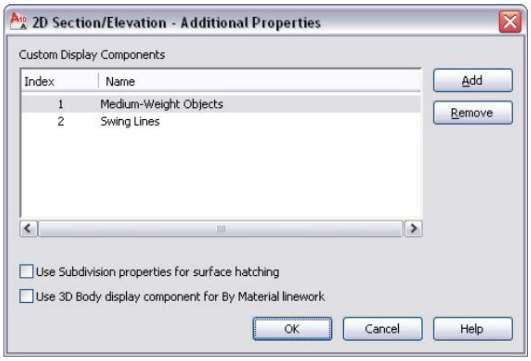
OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as elevações no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as elevações deste estilo, selecione Estilo de elevação:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de elevação 2D na página 3331.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

Machine Translated by Google

6 clique Propriedades Adicionais.



7 Adicione ou remova componentes ou edite nomes de componentes: **Se**

desejar…	**Então…**
adicionar um novo componente	clique em Adicionar, clique duas vezes na entrada Sem nome e digite um nome para o novo componente.
remover um componente existente	selecione o componente e clique em Remover.
editar o nome de um componente existente	clique duas vezes no nome do componente e edite-o conforme necessário.

8 Quando terminar de trabalhar com o Custom Display lista de componentes, clique em OK. Para especificar as propriedades de exibição para um componente que você adicionou, clique no valor (*NONE*) para Componente de exibição, selecione o componente e ajuste as configurações padrão em Propriedades de exibição do componente conforme necessário.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações adicionais através do menu de contexto da elevação, como segue:

1 Selecione a elevação, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

Machine Translated by Google

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e altere as configurações conforme necessário.

6 Para especificar as propriedades de exibição de qualquer componente adicionado, clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha, selecione o componente e altere os valores da coluna conforme necessário.

7 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de sombreamento de superfície para uma elevação Subdivisão

Use este procedimento para especificar se a hachura da superfície para uma subdivisão de elevação é determinada pelas propriedades de exibição do componente de subdivisão ou pelo componente Linha de trabalho de hachura de superfície.

1 Clique duas vezes na elevação.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

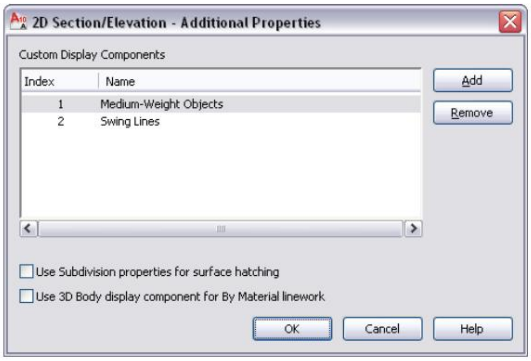
OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as elevações no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as elevações deste estilo, selecione Estilo de elevação:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de elevação 2D na página 3331.

---

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

Machine Translated by Google

6 clique Propriedades adicionais.



7 Especifique quais propriedades usar para hachura de superfície: **Se**

você quiser usar a exibição de...	**Então... propriedades**
o componente de subdivisão	selecione Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície.
o componente Linha de trabalho de hachura de superfície	limpar Use as propriedades de subdivisão para hachura de superfície.

8 Clique em OK.

9 Se você desmarcou a opção Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície, a exibição agora é controlada pela propriedade Por material do componente Linha de trabalho de hachura de superfície. Para alterar essa configuração, clique no valor (*NONE*) para o componente Display, selecione o componente Surface Hatching Linework e, a seguir, selecione um valor diferente para By material.

Você também pode acessar a opção Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície por meio do menu de contexto da elevação, como segue:

1 Selecione a elevação, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Para a representação de exibição geral, selecione Substituição de objeto.

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e, em seguida, selecione ou desmarque esta opção conforme desejado.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK duas vezes.

Especificando a exibição de trabalho de linha 2D para uma elevação

Use este procedimento para especificar se deve usar o componente de exibição Corpo 3D de um material para o trabalho de linha em uma elevação 2D.

1 Clique duas vezes na elevação.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Exibir.

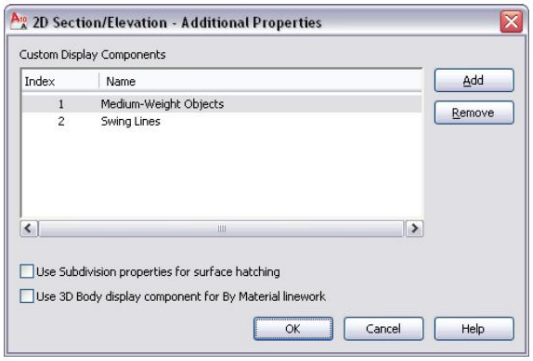
3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as elevações no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as elevações deste estilo, selecione Estilo de elevação:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de elevação 2D na página 3331.

5 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced.

6 clique Propriedades adicionais.



7 Marque ou desmarque Usar componente de exibição de corpo 3D para Por material linha de trabalho.

8 Clique em OK.

Você também pode acessar esta opção através do menu de contexto da elevação, conforme a seguir:

1 Selecione a elevação, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

Machine Translated by Google

2 Na caixa de diálogo Exibição de objeto, clique na guia Propriedades de exibição.

3 Para a representação de exibição geral, selecione Substituição de objeto.

4 Se necessário, clique .

em **5** Na caixa de diálogo Display Properties, clique na guia Other e, em seguida, selecione ou desmarque esta opção conforme desejado.

6 Clique em OK duas vezes.

Criando um limite de material em uma elevação 2D

Use este procedimento para criar um limite de material em uma elevação 2D.

1 Desenhe uma polilinha ao redor da área na elevação que deseja mascarar ou realçar.

2 Selecione a elevação.

3 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Adicionar .

4 Selecione a polilinha.

5 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

6 Especifique as configurações do limite do material: **Então…**

Se você quiser…	
destaque a área dentro da polilinha	selecione Limite para Finalidade.
mascarar (apagar) a área dentro da polilinha	selecione Apagar para o propósito.
aplique o realce ou a máscara apenas a partes específicas da elevação	selecione as peças apropriadas para aplicar. Você pode escolher Hachura de superfície, Linha de trabalho de borda e Todas as linhas de trabalho.
aplicar o limite de material a todos os materiais usados na elevação	selecione Todos os materiais para Material Se leitura.
aplicar o limite do material apenas aos materiais selecionados	selecione Materiais específicos para seleção de materiais e, em seguida, selecione os materiais apropriados na lista abaixo.

Machine Translated by Google

7 Clique em OK.

Editando um limite de material

Você pode editar limites de materiais existentes de duas maneiras:

ÿ Altere o conteúdo dentro do limite do material. Por exemplo, você pode determinar se deseja ver apenas a hachura de tijolo ou a hachura de tijolo e vidro.

ÿ Altere a forma do limite do material. Por exemplo, você pode aumentar ou diminuir o limite ou adicionar anéis e pontos de vértice a ele.

Editando o conteúdo de um limite de material

Use este procedimento para alterar o conteúdo de um limite de material. O conteúdo inclui configurações como materiais exibidos, tipos de hachura e tipo de limite.

1 Selecione uma elevação 2D.

2 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.

3 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar limite de material .

4 Especifique o conteúdo do limite do material: **Então...**

Se você quiser…	
destacar a área dentro do limite	selecione Limite para Finalidade.
mascarar (apagar) a área dentro do limite	selecione Apagar para o propósito.
aplique o realce ou a máscara apenas a partes específicas da elevação	selecione as peças apropriadas para aplicar. Você pode escolher Hachura de superfície, Linha de trabalho de borda e Todas as linhas de trabalho.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
aplicar o limite material a todos materiais usados na elevação	selecione Todos os materiais para Material Se leitura.
aplicar o limite do material apenas aos materiais selecionados	selecione Materiais específicos para seleção de material e, em seguida, selecione os materiais apropriados na lista abaixo.

5 Clique em OK.

6 Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir para salvar as alterações feitas ou clique na guia Editar no local ÿ Edições painel ÿ Cancelar para desfazê-los.

Adicionando um vértice a um limite de material

Use este procedimento para adicionar um vértice a um limite de material.

1 Selecione a elevação para a qual o limite do material foi atribuído.

2 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar vértice.

4 Especifique o ponto no qual adicionar um vértice.

5 Especifique pontos de vértice adicionais.

6 Pressione *ENTER.*

7 Selecione o limite do material novamente, clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar alterações para salvar as alterações feitas ou clique em Descartar todas as alterações para desfazer as alterações no limite do material.

Removendo um vértice de um limite de material

Use este procedimento para remover um vértice de um limite de material.

1 Selecione a elevação para a qual o limite do material foi atribuído.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar
No lugar .

O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Remover vértice.

4 Especifique os pontos de vértice a serem removidos.

5 Remova pontos de vértice adicionais conforme necessário.

6 Pressione *ENTER.*

7 Selecione o limite do material novamente, clique com o botão direito do mouse e clique em Salvar alterações para salvar as alterações feitas ou clique em Descartar todas as alterações para desfazer as alterações no limite do material.

Adicionando um anel a um limite de material

Use este procedimento para adicionar um anel a um limite de material.

Um limite de material pode consistir em mais de uma polilinha fechada. Por exemplo, você pode usar uma polilinha para destacar um detalhe de parede e outra polilinha para destacar um detalhe de janela em outro local.

1 Desenhe uma polilinha para o novo anel de limite de material.

2 Selecione uma elevação 2D.

3 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar
No lugar .

O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.

4 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar limite de material
.

5 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Adicionar anel .

6 Selecione a polilinha que você desenhou na etapa 1.

7 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

8 Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir para salvar as alterações feitas ou clique na guia Editar no local ÿ Edições
painel ÿ Cancelar para desfazer as alterações no limite do material.

Machine Translated by Google

Removendo um anel de um limite de material

Use este procedimento para remover um anel de um limite de material.

Um limite de material pode consistir em mais de um anel fechado. Você pode remover individualmente cada anel.

OBSERVAÇÃO Não é possível remover o último anel de um limite de material.

1. Selecione uma elevação 2D.
2. Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

   O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.
3. Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar limite de material .
4. Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Remover anel .
5. Selecione o anel que deseja remover.
6. Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir para salvar as alterações feitas ou clique na guia Editar no local ÿ Edições painel ÿ Cancelar para desfazer as alterações no limite do material.

Substituindo um anel de um limite de material por outro

Use este procedimento para substituir um anel de um limite de material por um anel diferente.

1. Desenhe a polilinha para substituir um dos limites de material existentes argolas.
2. Selecione uma elevação 2D.
3. Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Limite de material ÿ Editar No lugar .

   O limite do material é realçado e as alças de edição no local são exibidas.
4. Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Editar limite de material .

Machine Translated by Google

5 Clique na guia Editar no local ÿ painel Perfil ÿ Substituir anel **6** Selecione .
o anel a ser substituído por outro anel.

7 Selecione a polilinha fechada que você desenhou na etapa 1.

8 Insira **y** (Sim) para apagar a polilinha ou **n** (Não) para manter a polilinha no desenho.

9 Clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Concluir para salvar as alterações feitas ou clique na guia Editar no local ÿ Edições
painel ÿ Cancelar para desfazer as alterações no limite do material.

Editando e mesclando linhas de trabalho em uma elevação 2D

Depois de criar uma elevação 2D, você pode editar a exibição de linhas individuais que compõem a elevação. Por exemplo, você pode querer atribuir linhas de trabalho para pequenos detalhes a um componente de exibição com uma espessura de linha mais clara, para que os detalhes não fiquem obscurecidos quando plotados.

Você também pode mesclar a geometria existente na elevação.

Editando trabalho de linha em uma elevação 2D

Use este procedimento para editar o trabalho de linha em uma elevação 2D. Você também pode editar linhas individuais em uma elevação 2D atribuindo-as para exibir componentes na elevação. Para obter informações sobre a alça Editar linha de trabalho, consulte Usando alças para editar linha de trabalho em uma elevação 2D na página 3308.

Você pode atribuir linhas de trabalho selecionadas a componentes de exibição fixos que determinam a exibição de cada elevação gerada ou pode atribuir linhas de trabalho a componentes de exibição que você definiu. Para obter informações sobre como adicionar componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de elevação 2D na página 3335.
Depois de atribuir linhas de trabalho para exibir componentes, você pode alterar as propriedades de exibição (visibilidade, cor, camada, espessura de linha, tipo de linha e escala de tipo de linha) para alterar a exibição das linhas.

1 Selecione a elevação a ser alterada.

2 Clique na guia Seção/elevação 2D ÿ painel Linha de trabalho ÿ Editar .

3 Selecione as linhas que deseja atribuir a um componente de exibição

4 Clique em Editar no local ÿ guia Linha de trabalho ÿ painel Perfil ÿ Modificar Componente .

Machine Translated by Google

Uma lista de componentes de exibição disponíveis é exibida.

5 Selecione o componente no qual deseja colocar as linhas.

Por exemplo, se quiser tornar as linhas invisíveis, selecione Vetores apagados para Componente de traçado de linha.

Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na elevação cujo componente de exibição deseja corresponder.

6 Clique em OK.

7 Para concluir o processo de edição do trabalho de linha, clique em Editar no local guia ÿ painel Edits ÿ Finish para salvar as alterações feitas ou clique na guia Editar no local ÿ painel Edições ÿ Cancelar para desfazer as alterações do trabalho de linha.

Mesclando Linework em uma elevação 2D

Use este procedimento para mesclar a geometria em uma elevação 2D. Ao mesclar linhas de trabalho em uma elevação, você atribui linhas de trabalho adicionais a um componente de exibição de uma elevação. Use este recurso quando quiser adicionar detalhes ou adicionar linhas de trabalho que você não modelou.

1 Desenhe a geometria que deseja mesclar em uma elevação 2D.

2 Selecione a elevação 2D a ser alterada.

3 Clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ painel Linha de trabalho ÿ Mesclar .

4 Selecione a geometria para mesclar na elevação e pressione *ENTER*.

5 Selecione o componente de exibição ao qual deseja atribuir o linha de trabalho.

Você também pode clicar em (Corresponder à linha de trabalho existente) e selecionar a linha de trabalho na elevação cujo componente de exibição deseja corresponder.

6 Clique em OK.

A linha de trabalho é mesclada na elevação 2D. Quando você seleciona a elevação, o trabalho de linha é selecionado com ela.

Machine Translated by Google

Alterar a localização de uma elevação 2D ou 3D

Você pode realocar uma elevação alterando os valores das coordenadas de seu ponto de inserção. A elevação também tem uma orientação em relação ao WCS ou ao UCS atual. Por exemplo, se o topo e a base da elevação são paralelos ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z.* Você pode alterar a orientação da elevação alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a elevação em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter informações sobre o sistema de coordenadas mundiais (WCS) e o sistema de coordenadas do usuário (UCS), consulte “Usar sistemas de coordenadas mundiais e do usuário em 3D” na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na elevação que deseja mover.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Localização.

3 clique Informações adicionais.

4 Especifique um novo local ou rotação: **Se**

desejar…	**Então…**
realocar a elevação	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a elevação no plano *XY*	fazer a normal da elevação paralelo ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a elevação no plano *YZ*	fazer a normal da elevação paralelo ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a elevação no plano *XZ*	fazer a normal da elevação paralelo ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da elevação	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma elevação 2D ou 3D

Use este procedimento para adicionar hiperlinks, inserir notas e anexar arquivos de referência a uma elevação 2D ou 3D. Você também pode editar notas e editar ou separar arquivos de referência de uma elevação 2D ou 3D.

1 Clique duas vezes na elevação 2D ou 3D que deseja anexar notas ou arquivos para.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique em OK.

5 Clique ao lado de Documentos de referência e, em seguida, anexar, desanexar, ou edite um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK.

Atualizando uma Elevação 2D ou 3D

Use este procedimento para regenerar uma elevação 2D ou 3D para refletir as alterações feitas no modelo de construção ou nas propriedades da linha de elevação. Para elevações 2D, você também atualiza a elevação para mostrar as alterações feitas no estilo de elevação 2D. Você pode atualizar uma elevação 2D ou 3D se não tiver explodido

Machine Translated by Google

a elevação, que destrói a ligação entre a elevação e o modelo de construção.

Ao atualizar uma elevação, você pode adicionar ou remover objetos da elevação, alterar a localização da elevação no desenho e alterar o conjunto de exibição da elevação.

Se você não precisar alterar a definição de elevação de forma alguma, poderá ignorar o procedimento a seguir. Em vez disso, clique na guia Seção/Elevação 2D ÿ Modificar painel ÿ Atualizar .

1 Selecione a elevação que deseja atualizar.

2 Clique na guia Seção/Elevação 2D ou 3D ÿ painel Modificar ÿ Regenerar .

3 Selecione um tipo de resultado:

Se a elevação for…	**Então…**
um objeto de elevação 2D	selecione Objeto de seção/elevação 2D com remoção de linha oculta.
um objeto de elevação 3D	selecione Objeto de seção/elevação 3D.

4 Para alterar o estilo de uma elevação 2D, selecione um novo estilo para Estilo para gerar.

5 Se você editou o trabalho de linha na elevação 2D, selecione um estilo para salvar as alterações feitas que não podem ser reaplicadas.

Selecione um estilo que diferencie as alterações não aplicadas na elevação.

6 Em Conjunto de seleção, especifique os objetos que deseja incluir na elevação:

Se você quiser…	**Então…**
use os objetos no conjunto de seleção que você especificou quando criou a elevação ou quando a atualizou anteriormente	prossiga para a próxima etapa.
adicionar novos objetos ao conjunto de seleção que você especificou quando criou a elevação original	clique em Selecionar objetos adicionais, selecione os novos objetos no desenho e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
selecione um novo conjunto de seleção de objetos para a elevação	clique em Reselect Objects, selecione um novo conjunto de seleção de objetos para a elevação e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar um objeto que não deseja incluir na elevação, pressione e segure *SHIFT* e selecione o objeto novamente para removê-lo do conjunto de seleção.

7 Em Conjunto de exibição, selecione um conjunto de exibição para a elevação.

8 Em Posicionamento, localize a elevação no desenho: **Se desejar…**

	Então…
criar um novo objeto de elevação sem sobrescrever o objeto original	selecione Novo objeto e clique em para especificar um ponto de inserção na área de desenho ou inserir as coordenadas X, Y e Z para a nova elevação ação.
substitua a elevação original por selecione Substituir existente. a elevação atualizada	

9 Clique em OK.

Atualizando Elevações 2D Globalmente

O AutoCAD Architecture permite que você atualize globalmente todas as seções e elevações em um projeto ou em uma pasta especificada.

Atualizando seções e elevações em um projeto

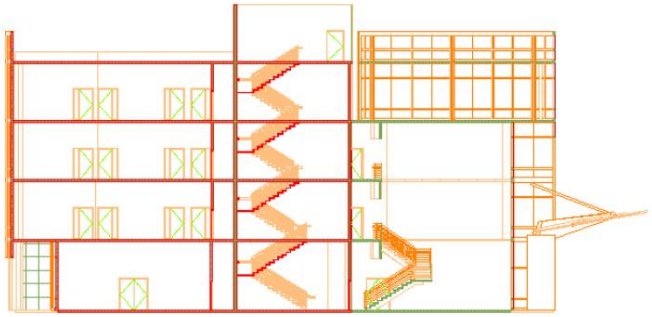
O AutoCAD Architecture inclui o recurso Drawing Management que permite aos usuários combinar suas plantas baixas, vistas de corte e elevação, folhas de construção e componentes reutilizáveis em um projeto de construção. Um projeto consiste em vários desenhos vinculados a um poderoso mecanismo de referência externo. O AutoCAD Architecture permite que você abra um projeto e atualize todas as seções 2D e elevações incluídas nesse projeto em um fluxo de trabalho confortável. Para obter informações sobre quais tipos de arquivo de projeto podem ser atualizados, consulte Tipos de desenho de projeto suportados na página 3329.

Machine Translated by Google

Atualizando Seções e Elevações em uma Pasta Específica

Quando você está trabalhando sem um projeto, também pode atualizar globalmente seções e elevações especificando uma pasta e atualizando todas as seções e elevações nessa pasta. Ao selecionar uma pasta específica para atualização, você também pode incluir suas subpastas na atualização.

Seção de um projeto de construção



Para obter mais informações sobre a construção de projetos, consulte Gerenciamento de desenho na página 289.

Tipos de desenho de projeto suportados

Ao atualizar um projeto, você pode atualizar globalmente todas as seções e elevações 2D nas vistas e folhas do projeto. Você não pode atualizar globalmente elementos e construções, porque esses desenhos de projeto geralmente contêm elementos reutilizáveis e partes individuais do projeto de construção. Eles normalmente não contêm seções ou elevações.

Para obter mais informações sobre os tipos de desenho do projeto, consulte Vistas na página 432 e Folhas na página 467.

OBSERVAÇÃO Quando você atualiza globalmente as seções e elevações em um desenho de projeto, todos os layouts de modelo e espaço do papel são atualizados.

Quando você está atualizando uma pasta especificada dentro de um projeto ou uma pasta fora de um projeto, todas as seções e elevações nessa pasta são atualizadas independentemente de seu tipo. Por exemplo, se você optar por atualizar uma pasta específica dentro da categoria Constructs de um projeto, as seções e elevações dessa pasta serão atualizadas, mesmo que sejam desenhos de Construct. Se você não especificar

Machine Translated by Google

uma pasta, mas optar por atualizar todo o projeto, esses desenhos de construção não são atualizados.

Atualização global de seções e elevações 2D em um projeto ou Pasta

Use este procedimento para atualizar globalmente todas as seções e elevações 2D em um projeto ou em uma pasta especificada.

OBSERVAÇÃO Para atualizar todas as seções e elevações 2D em um projeto, o projeto deve ser definido como atual. Se nenhum projeto estiver atual, você receberá uma mensagem de erro se tentar atualizar globalmente as seções e elevações 2D. Para obter informações sobre como definir um projeto como atual, consulte Definindo um projeto como atual na página 312.

1 Clique na guia Home ÿ painel Section & Elevation ÿ ÿ Lote Atualizar .

2 Selecione se deseja atualizar as seções e elevações 2D no projeto atual ou apenas as seções e elevações 2D em uma pasta específica.

Se você quiser...	Então...
atualizar as seções 2D e elevações no projeto atual	selecione Projeto atual.
atualize as seções 2D e elevações em uma pasta específica	selecione a pasta. Em seguida, clique no botão Procurar botão , selecione a pasta con mantendo os arquivos que deseja atualizar e clique em OK.

3 Se você especificou uma pasta, pode especificar se o subpastas dessa pasta também devem ser atualizadas. Para atualizar as subpastas, selecione Processar subpastas.

OBSERVAÇÃO Quando você está trabalhando com um grande projeto de construção, atualizar todas as seções e elevações pode ser um processo demorado. Nesse caso, você pode considerar atualizar apenas uma subpasta selecionada de seu projeto e, assim, melhorar o desempenho do sistema.

4 Clique em Iniciar.

Machine Translated by Google

A atualização global de todas as seções e elevações pode demorar um pouco. Uma janela de status permite que você saiba qual desenho está sendo atualizado no momento.

Quando você inicia a atualização global, o botão Parar fica disponível. Se você deseja interromper a atualização global, clique em Parar. Quando a atualização global terminar, o botão Iniciar estará disponível.

Atualizando desenhos herdados

Durante a atualização global de cortes e elevações 2D, cada desenho no projeto ou pasta especificada é aberto, atualizado e salvo novamente. Se você estiver atualizando desenhos de uma versão anterior do software, os desenhos serão convertidos para a versão atual. Antes de converter os desenhos, uma mensagem de aviso notifica você sobre a conversão. Para atualizar os desenhos para a nova versão, clique em OK. Para cancelar a atualização de todas as seções e elevações, pressione *CTRL+BREAK.*

Atualizar exceções

Há vários casos em que uma seção ou elevação 2D não pode ser atualizada com a atualização global.

ÿ O desenho que contém a seção ou elevação 2D é somente leitura.

ÿ A seção 2D ou elevação é colocada em uma camada bloqueada.

ÿ Houve edições do usuário em uma seção 2D ou elevação que não pôde ser reaplicado à seção 2D ou elevação.

Quando uma seção 2D ou elevação não pode ser atualizada, uma mensagem de erro é exibida na janela de status.

Para corrigir o problema, você pode definir o desenho para leitura/gravação em vez de somente leitura, pode desbloquear a camada de seção ou pode desfazer uma edição específica do usuário em uma seção ou elevação 2D.

Estilos de Elevação 2D

Um estilo de corte/elevação 2D é um grupo de propriedades atribuídas a uma elevação 2D que determina a aparência e outras características desse objeto.

Machine Translated by Google

Usando estilos de elevação 2D

Um estilo de corte/elevação 2D controla o trabalho de linha em uma elevação, usando regras de projeto que determinam como as diferentes partes da elevação são exibidas. Você pode aplicar o estilo a uma ou mais elevações para controlar sua aparência. Você também pode alterar a exibição de linhas individuais na elevação e salvar as alterações em um estilo de corte/elevação 2D.

Exibir componentes e regras de design

Os componentes de exibição determinam as características gráficas, como cor e tipo de linha, do trabalho de linha atribuído a cada componente de exibição. As regras de projeto determinam como o trabalho de linha em uma elevação é atribuído aos componentes de exibição.

Ao criar uma regra de projeto, você especifica a parte da elevação 2D a ser controlada com base na cor desses objetos no modelo de construção e seu contexto na elevação. Em seguida, selecione o componente de exibição a ser usado para o trabalho de linha que atenda aos critérios especificados. Você pode atribuir o trabalho de linha a um componente de exibição padrão ou a um componente de exibição personalizado que você adicionou ao estilo. Por exemplo, você pode definir uma regra que atribua todos os objetos com a cor 150 no modelo e localizados ao longo da linha de elevação a um componente de exibição personalizado chamado Darker que você criou no estilo. Ou você pode ocultar uma escada atrás de uma parede usando uma regra que atribua todo o trabalho de linha azul ao componente de exibição oculta.

Gerenciando estilos de elevação 2D

Para criar, editar, copiar ou eliminar estilos, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Materiais e estilos de elevação 2D

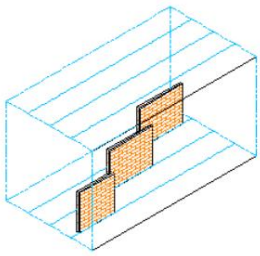
Os estilos de elevação bidimensionais oferecem uma maneira fácil de atribuir materiais a objetos de elevação 2D. Você pode especificar quais componentes de seção devem ter sua exibição controlada por materiais e quais não. Os componentes personalizados não podem ter nenhuma atribuição de material.

Subdivisões em estilos e materiais de elevação 2D

Quando você está criando subdivisões em seu estilo, geralmente deseja que os objetos nelas sejam visualmente distintos de outras subdivisões. Depois de atribuir materiais aos objetos, você pode definir o estilo de elevação 2D para que use o padrão de hachura do material, mas a cor e o tipo de linha das propriedades de exibição da subdivisão.

Machine Translated by Google

Subdivisões de elevação com hachura de superfície atribuída



Three brick walls
in different elevation
subdivisions

2D elevation surface hatch
from material, color and
linetype from subdivisions

Criando um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para criar um estilo de elevação 2D. Você pode criar um estilo usando as propriedades de estilo padrão ou copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda 2D Section/Elevation Estilos.

3 Crie um novo estilo de elevação 2D:

Se você quer criar um estilo…	Então…
usando propriedades padrão	clique com o botão direito em Estilos de corte/elevação 2D e clique em Novo.
estilo de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de elevação 2D que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de elevação 2D e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

5 Edite o estilo de elevação 2D: **Se**

desejar…	**Então…**
adicionar componentes de exibição ao estilo	consulte Adicionando um componente de exibição a um estilo de elevação 2D na página 3335.
remover componentes de exibição do estilo	consulte Removendo um componente de exibição de um estilo de elevação 2D na página 3335.
use as propriedades de subdivisão da elevação para a exibição	consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de elevação 2D na página 3340.
use o componente Corpo 3D do material para o trabalho de linha de elevação	consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a elevação 2D Linha de trabalho na página 3341.
adicionar regras de design ao estilo	consulte Adicionar uma regra de projeto a um estilo de elevação 2D na página 3341.
alterar regras de design no estilo	consulte Alterando uma regra de projeto em um estilo de elevação 2D na página 3343.
adicionar classificações a um estilo	consulte Adicionando classificações a um estilo de elevação 2D na página 3344.
alterar as propriedades de exibição dos componentes de exibição no estilo	consulte Alterando a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de elevação 2D na página 3345.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de elevação 2D na página 3346.

6 Clique em OK.

Você pode clicar em Aplicar em vez de OK para salvar as alterações e continuar trabalhando no Gerenciador de estilo.

Machine Translated by Google

Adicionando um componente de exibição a um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para adicionar um componente de exibição personalizado a um estilo de elevação 2D. Depois de adicionar um componente, atribua o trabalho de linha na elevação ao novo componente. Para aplicar essas mudanças de estilo a elevações 2D existentes, você deve atualizar a elevação.

As elevações 2D incluem os seguintes componentes de exibição padrão: Definindo Linha, Oculto, Apagado, Desconhecido e Subdivisão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Componentes.

4 Clique em Adicionar.

5 Insira um nome e uma descrição para o novo componente.

Para inserir um nome, clique em Sem nome e insira um novo nome. Para inserir uma descrição, clique na coluna Descrição ao lado do nome e insira uma descrição.

6 Clique na guia Propriedades de exibição.

7 Selecione Estilo de corte/elevação 2D para a origem da propriedade e clique .

8 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

9 Especifique as propriedades de exibição do novo componente.

10 Clique em OK duas vezes.

Para criar uma regra de projeto que usa o novo componente de exibição, consulte Adicionar uma regra de projeto a um estilo de elevação 2D na página 3341. Para atribuir manualmente o trabalho de linha ao componente de exibição, consulte Editando o trabalho de linha em uma elevação 2D na página 3323.

Removendo um componente de exibição de um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para remover um componente de exibição personalizado de um estilo de elevação 2D. A remoção de um componente de exibição também remove todas as regras de design que usam o componente. Você não pode remover os componentes de exibição padrão.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Componentes.

4 Selecione o componente que deseja remover e clique em Remover.

Se o componente for usado em uma regra de projeto, a regra de projeto associada também será removida.

5 Clique em OK.

6 Atualize a elevação para aplicar as alterações de estilo à elevação.

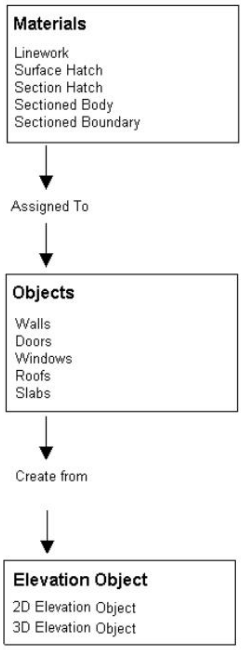
Para obter mais informações, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Sobre componentes e materiais de exibição de elevação 2D e 3D

Um objeto de elevação 2D ou 3D consiste em vários componentes de exibição que podem ser determinados por materiais. Ao atribuir materiais a um objeto, você atribui um material a cada componente de exibição do objeto. Por exemplo, você atribui um material de madeira à moldura de uma janela e um componente de vidro ao vidro de uma janela.

Quando você cria um objeto de elevação 2D ou 3D a partir de objetos de construção, as atribuições de material dos objetos de origem são aplicadas à elevação. Você não atribui um material diretamente a uma elevação 2D/3D. A elevação recebe suas atribuições de material dos objetos. Por exemplo, se você criar uma elevação de uma parede com uma janela, as hachuras de superfície definidas nos materiais de vidro, madeira e tijolo da parede e da janela serão exibidas no objeto de elevação.

Machine Translated by Google



Se você não quiser usar as propriedades de exibição do material, mas usar as do objeto de elevação 2D ou 3D ou o estilo de elevação 2D, você pode desativar as atribuições de material nas propriedades de exibição da elevação ou do estilo de elevação.

As definições de material consistem em componentes de exibição que correspondem a tipos de componentes de objetos. Por exemplo, o componente Linework de um material é usado para todos os linework de objetos na vista de planta. O componente Surface Hatch de um material é usado para hachurar todas as superfícies de objetos em vistas e elevações de modelo 3D.

Para obter uma lista completa de componentes de material e sua descrição, consulte Componentes de material e propriedades de exibição na página 884.

A tabela a seguir lista os componentes de elevação mais as informações sobre os componentes de material que os determinam.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Uma elevação é tecnicamente o mesmo objeto que uma seção e tem os mesmos componentes de exibição de uma seção. Os tópicos a seguir descrevem os componentes de exibição mais relevantes para elevações. Para obter uma lista completa de todos os componentes de seção e elevação, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de seção 2D e 3D na página 3268.

Componente de Elevação 2D	Componente de material
Linha de Trabalho de Hachura de Superfície	Escotilha de superfície
Escondido	Nenhum Material
apagado	Nenhum Material
Subdivisão 1-10	Linha de trabalho de seção/elevação 2D ou corpo 3D. Para obter informações sobre como alternar entre esses componentes de material, consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a linha de trabalho de elevação 2D na página 3341.

Linhas de hachura de superfície em elevações

O componente Surface Hatch Linework desenha todo o trabalho de linha proveniente de hachuras de superfície dos objetos na elevação. Este componente é específico para elevações 2D.

OBSERVAÇÃO As hachuras de superfície que você atribuiu a objetos são exibidas em um objeto de elevação 3D. No entanto, você não pode defini-los separadamente em uma elevação 3D; você pode fazer isso apenas em um objeto de elevação 2D.

O componente de hachura de superfície é controlado pelo componente de hachura de superfície do material. Para obter informações sobre o componente de hachura de superfície do material, consulte Componente de material de hachura de superfície na página 886.

Machine Translated by Google

Elevação 2D com telhado de construção, parede e sombreamento da superfície da fundação

Componente oculto

O componente Oculto contém todo o trabalho de linha que está oculto na projeção 2D porque outros componentes estão na frente dele. Por padrão, esse componente está desativado. Você pode usar regras de design para obter efeitos especiais, como um efeito transparente, usando o componente Oculto. O componente Oculto é específico para elevações 2D.

O componente Oculto não pode ser definido por um componente de material. Você só pode defini-lo nas propriedades de exibição da elevação 2D. Para obter informações sobre como definir as propriedades de exibição de uma elevação 2D, consulte Alteração da camada, cor e tipo de linha de um estilo de elevação 2D na página 3345.

Componente apagado

O componente Erased contém linhas de trabalho no objeto de elevação que você não deseja ver. Por exemplo, se você tiver uma elevação de uma frente de janela com três janelas, mas deseja exibir apenas uma (para um nível mais alto de abstração), edite a linha de trabalho da elevação e atribua a linha de trabalho das duas janelas restantes ao campo Apagado componente. Como o componente Erased está desativado por padrão, as duas janelas não são exibidas. Para obter informações sobre a edição de linha de trabalho de uma elevação, consulte Criando uma projeção de linha oculta na página 3347.

O componente oculto é específico para elevações 2D e não pode ser definido por um componente de material.

Componentes de subdivisão

Os componentes de subdivisão particionam um objeto de elevação. São úteis para criar efeitos de perspectiva, onde as partes mais próximas do observador são desenhadas com linhas mais escuras e fortes e as partes mais distantes do usuário são desenhadas com linhas mais claras e claras.

Machine Translated by Google

linhas mais finas. As subdivisões não podem ter atribuições de materiais individuais.
No entanto, as propriedades de exibição das subdivisões podem ser usadas para a hachura de superfície das subdivisões selecionando Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície na guia Outro das propriedades de exibição de elevação 2D. Para obter informações sobre como usar as propriedades de exibição de subdivisão para exibir as divisões de elevação, consulte Usar propriedades e materiais de subdivisão em estilos de elevação 2D na página 3340.

As subdivisões são um componente de exibição de objetos de elevação 2D e 3D.

Os componentes de subdivisão são controlados pelo componente 2D Section/Elevation Linework do material ou pelo componente 3D Body de um material. Para obter informações sobre como alternar entre essas atribuições de componentes, consulte Usar o componente de corpo 3D de um material para a linha de trabalho de elevação 2D na página 3341.

Use propriedades e materiais de subdivisão em estilos de elevação 2D

Use este procedimento para usar as propriedades de exibição de materiais junto com as propriedades de exibição de subdivisões de elevação.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.
3. Clique na guia Propriedades de exibição.
4. Selecione Estilo de elevação/seção 2D para a origem da propriedade e clique em Substituição de estilo.
5. Se necessário, clique .

em **6** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7. Para definir uma subdivisão para usar a hachura da superfície do material, enquanto usa as propriedades de exibição de camada, cor e tipo de linha da subdivisão, desmarque Por material e especifique as configurações de camada, cor e tipo de linha da subdivisão.

   Por exemplo, a primeira subdivisão pode ter uma cor mais escura e um tipo de linha mais forte do que a segunda subdivisão.
8. Clique na guia Outro.
9. Selecione Usar propriedades de subdivisão para hachura de superfície.
10. Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Use o componente de corpo 3D de um material para a elevação 2D

Linha de trabalho

Use este procedimento para usar o componente Corpo 3D de um material para o trabalho de linha em uma elevação 2D.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione Estilo de elevação/seção 2D para a origem da propriedade e clique em Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique .

6 Clique na guia Outro.

7 Especifique se o componente do corpo 3D do material selecionado deve controlar a exibição do trabalho de linha na elevação 2D:

Se você deseja controlar a exibição	**Então… reproduza…**
do trabalho de linha de elevação 2D pelo Componente do corpo 3D do material	selecione Usar componente de exibição de corpo 3D para linha de trabalho por material.
do trabalho de linha de elevação 2D pelo Trabalho de linha de seção/elevação 2D componente do material	desmarque Usar componente de exibição de corpo 3D para trabalho por linha de material. Este é o comportamento padrão.

8 Clique em OK duas vezes.

Adicionar uma regra de projeto a um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para adicionar uma regra de projeto a um estilo de elevação 2D. Uma regra de projeto tem quatro campos de informações que identificam linhas na elevação e determinam como exibi-las:

Campo	**Descrição**
Cor	Identifica a cor dos objetos no modelo de construção apresentados pelas linhas na elevação

Machine Translated by Google

Campo	Descrição
Contexto	Identifica o contexto das linhas no el evação, como em uma subdivisão gráfica
Componente	Identifica o componente de exibição ao qual as linhas são atribuídas
Descrição	Contém uma descrição da regra de design

Por exemplo, uma regra de projeto tem a cor 50, um contexto Dentro da subdivisão 2 e um componente Novo. Esta regra atribui quaisquer linhas na elevação representando objetos que tenham a cor 50 no modelo de construção e que estejam dentro da subdivisão 2 na elevação para o componente de exibição definido pelo usuário, Novo.

Na guia Regras de projeto, você também pode especificar que todas as linhas de trabalho ocultas que não são manipuladas por uma regra de projeto específica serão atribuídas ao componente de exibição oculta. Você pode usar esta opção se quiser gerar uma elevação de um objeto ou um conjunto de objetos e ver todas as arestas, por exemplo, se estiver criando fundações e formas de trabalho.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode definir quais linhas de trabalho ocultas devem ser exibidas pelo material do objeto. Para obter mais informações, consulte Controlando a exibição de linhas ocultas por material na página 915.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Design Rules e clique em Add.

Uma nova regra de design é criada com valores padrão de cor, contexto e componente.

4 Especifique as configurações para a nova regra de

design: **Se você deseja...**	**Então...**
especifique a cor dos objetos no modelo de construção que são afetados por esta regra	clique na cor padrão, selecione uma nova cor e clique em OK.
especifique o contexto no qual o trabalho de linha para os objetos aparece na elevação	clique no contexto padrão e selecione um novo contexto.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
selecione o componente de exibição para o trabalho de linha	clique no componente padrão e selecione um novo componente.
insira uma descrição da regra	clique no campo Descrição, insira uma descrição e pressione *ENTER*.

5 Clique em OK.

6 Atualize a elevação para aplicar as alterações de estilo à elevação.

Para obter mais informações, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Alterar uma regra de projeto em um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para alterar as configurações nos campos que definem uma regra de design.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Regras de design.

4 Especifique as configurações para a regra de design que deseja alterar: **Se**

desejar…	Então…
especifique a cor dos objetos no modelo de construção que são afetados por esta regra	clique na cor atual, selecione uma nova cor e clique em OK.
especifique o contexto no qual o trabalho de linha para os objetos aparece na elevação	clique no contexto atual e selecione um novo contexto.
selecione o componente de exibição para o trabalho de linha	clique no componente atual e selecione um novo componente.
editar a descrição da regra	clique na descrição, edite a descrição e pressione *ENTER*.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

6 Atualize a elevação para aplicar as alterações de estilo à elevação.

Para obter mais informações, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Removendo uma regra de projeto de um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para remover uma regra de projeto de um estilo de elevação 2D.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Regras de design.

4 Selecione a regra que deseja remover e clique em Remover.

5 Clique em OK.

6 Atualize a elevação para aplicar as alterações de estilo à elevação.

Para obter mais informações, consulte Atualizar uma elevação 2D ou 3D na página 3326.

Adicionando classificações a um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para especificar classificações para qualquer definição de classificação aplicada a um estilo de elevação 2D.

Para obter mais informações sobre como criar e aplicar definições de classificação, consulte Definições de classificação na página 3834.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Classificações.

Por padrão, a classificação para todas as definições de classificação é Não especificada. Se nenhuma definição de classificação for listada, nenhuma será aplicada aos estilos de elevação 2D.

4 Para cada definição de classificação, selecione a classificação que deseja aplicar ao estilo de elevação 2D atual.

5 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Alterar a camada, a cor e o tipo de linha de um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades de exibição de um estilo de elevação 2D:

ÿ Visibilidade (o componente está ligado ou desligado)

ÿ Exibir propriedades por materiais

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

OBSERVAÇÃO Os componentes de exibição personalizados nas propriedades de exibição são idênticos aos listados na guia Componentes da caixa de diálogo Estilos de corte/elevação 2D.
Para obter mais informações sobre componentes de exibição personalizados, consulte Adicionar um componente de exibição a um estilo de elevação 2D na página 3335.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Propriedades de exibição.

4 Selecione Estilo de elevação/seção 2D para a origem da propriedade e clique em Substituição de estilo.

5 Se necessário, clique .

em **6** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

7 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

8 Selecione Por material para qualquer componente que você deseja usar as propriedades de exibição dos materiais atribuídos aos objetos de elevação.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Nem todos os componentes de exibição de uma elevação 2D possuem uma definição de material associada. Por exemplo, Oculto e Apagado não podem ser definidos por material. Para obter uma lista de todos os componentes de exibição e seus componentes de material associados, consulte Sobre componentes e materiais de exibição de elevação 2D e 3D na página 3336.

9 Clique em OK duas vezes.

Anexar notas e arquivos a um estilo de elevação 2D

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de elevação 2D. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência anexados ao estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects, expanda 2D Section/Elevation Styles e selecione o estilo que deseja alterar.

3 Clique na guia Geral.

4 Para adicionar uma descrição à elevação 2D, insira a descrição em Descrição.

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar ou editar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Para anexar, editar ou desanexar um arquivo de referência, clique no botão Reference Docs aba:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

8 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Projeção de linha oculta 42

Você pode criar projeções 2D planas com linhas de fundo ocultas a partir de uma visualização 3D de objetos em seu desenho. O comando Hidden Line Projection produz seções e elevações rápidas de objetos em seus desenhos que não são atualizados automaticamente quando você faz alterações em seu modelo 3D.

Projeção de linha oculta

Você pode criar projeções 2D planas com linhas de fundo ocultas a partir de uma visualização 3D de objetos em seu desenho. O comando Hidden Line Projection produz seções e elevações rápidas de objetos em seus desenhos que não são atualizados automaticamente quando você faz alterações em seu modelo 3D.

Criando uma projeção de linha oculta

Use este procedimento para criar um gráfico 2D a partir de uma visualização 3D de um ou mais objetos em seu desenho. O gráfico 2D que você cria é uma representação plana dos objetos na visualização 3D atual, com linhas de fundo ocultas. Use o comando Hidden Line Projection para criar elevações e seções 2D rápidas.

Depois de criar uma projeção de linha oculta de elevação ou seção, você pode hachurar ou sombrear as áreas cortadas. Você também pode usar projeções de linhas ocultas para criar desenhos detalhados. Para obter mais informações sobre como criar elevações e seções, consulte Trabalhando com elevações na página 3283 e Seções na página 3213.

Ao criar projeções de linhas ocultas, os objetos 3D selecionados são copiados e reunidos em um bloco 2D sem nome (também chamado de anônimo). O bloco sem nome pode ser colocado em seu desenho na vista 3D atual ou colocado paralelamente ao plano *XY* para ser visto na vista de planta. Você pode editar ou explodir o bloco inserido. Se você deseja inserir o bloco em outro desenho como um nome

Machine Translated by Google

bloco, defina o bloco. Para obter mais informações sobre como inserir blocos, consulte "Inserir blocos" na ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

OBSERVAÇÃO Suas projeções de linhas ocultas 2D não são vinculadas dinamicamente aos objetos na visualização 3D. Portanto, se você editar o objeto ou objetos originais na visualização 3D, o gráfico 2D não será alterado. Você deve editar ou recriar a projeção de linha oculta 2D para refletir quaisquer alterações feitas nos objetos originais.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de projeção de linha oculta.

Uma ferramenta de projeção de linha oculta está localizada com as Ferramentas auxiliares no Catálogo de ferramentas de estoque. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ Section & Elevation painel ÿ ÿ Projeção de linha oculta .

2 Em uma visualização 3D, selecione um ou mais objetos que deseja usar para crie sua projeção de linha oculta e pressione *ENTER*.

3 Especifique um ponto de inserção em seu desenho atual para o 2D projeção de linha escondida.

4 Especifique o ponto de inserção para a projeção de linha oculta 2D em seu desenho: ÿ

Pressione *ENTER* para inserir o bloco 2D na vista de planta.

ÿ Digite **n** (Não) para inserir o bloco 2D na vista atual.

Machine Translated by Google

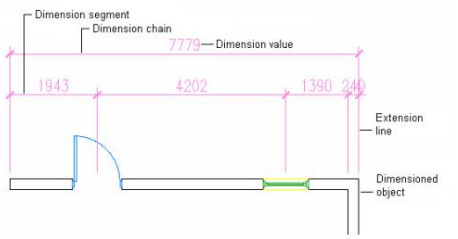
Dimensões AEC 43

As cotas AEC são objetos de anotação associativa usados para exibir as medidas relevantes de um objeto de construção, como a largura de uma parede ou o comprimento de uma viga. A aparência das dimensões é controlada por meio de estilos e pode ser ajustada para diferentes vistas de desenho ou para acomodar os padrões de uma determinada empresa ou país.

Dimensões AEC

O AutoCAD Architecture oferece diferentes formas de dimensionar objetos e pontos em um desenho. As dimensões AEC podem ser associativas a objetos ou usadas para dimensionar pontos especificados pelo usuário no desenho. Se você criar uma cota associativa, o valor da cota muda quando o objeto muda suas medidas.

Componentes de uma dimensão AEC

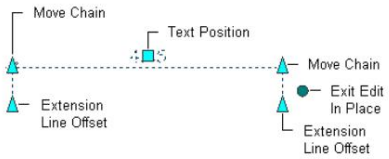


Usando alças para modificar dimensões AEC

Quando você seleciona uma dimensão AEC, várias alças são exibidas. Você pode usar as alças para adicionar e remover pontos de cota, mover cadeias de cota, alterar o deslocamento de linhas de extensão e substituir cotas de componentes de parede.

Machine Translated by Google

apertos de dimensão AEC

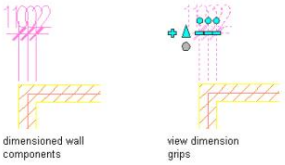


Dimensionamento de componentes de parede

Ao dimensionar componentes de parede, você tem a opção de usar o centro do componente ou qualquer um dos lados como ponto de cota. Por exemplo, você pode dimensionar um componente de parede a partir de seu centro ou de uma de suas arestas. Você também pode dimensionar componentes de parede de acordo com sua função estrutural.

As alças para os pontos de dimensão do componente individual permitem substituir os pontos de dimensão definidos pelo estilo nas paredes para acomodar casos especiais.

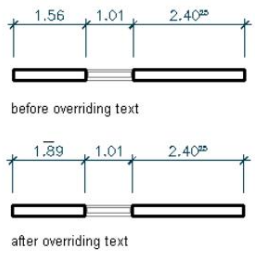
Alças de dimensão de componente de parede



Substituindo valores de dimensão

Os valores de dimensão em uma dimensão AEC são calculados a partir das dimensões atuais reais dos objetos associados. Você pode substituir um valor por um valor inserido manualmente. Para obter informações detalhadas, consulte Substituindo valores de dimensão e ocultando segmentos de dimensão na página 3405.

Substituindo o texto da dimensão por um novo valor



Machine Translated by Google

Opções e usos de dimensão

No AutoCAD Architecture, você pode dimensionar pontos de objeto especificados no estilo de cota AEC, pontos em objetos selecionados no desenho ou pontos especificados pelo usuário no desenho. As dimensões AEC associadas aos objetos são atualizadas quando o objeto é alterado. Os pontos especificados pelo usuário não são associativos e devem ser alterados manualmente, se necessário. Além das dimensões AEC, você também pode usar as dimensões do AutoCAD. A tabela a seguir lista as diferenças entre os diferentes métodos de dimensão:

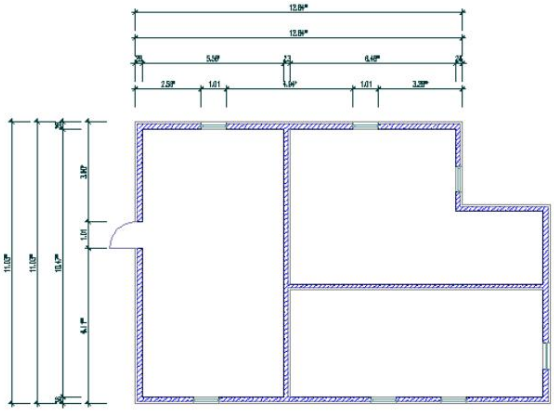
Uma dimensão AEC pode conter pontos associativos e não associativos.
Por exemplo, você pode criar uma dimensão AEC que dimensiona uma parede, um bloco multivista representando um dreno de piso e pontos especificados pelo usuário selecionados em qualquer lugar do desenho.

Dimensões associativas da seleção de objetos

Cotas AEC associativas são objetos de anotação baseados em estilo que são atualizados automaticamente quando o objeto associado é alterado. O estilo de cota AEC define os pontos de cota que determinam quais medidas são exibidas para cada objeto que o estilo pode ser usado para dimensionar.

No exemplo abaixo, comprimentos de paredes, larguras de abertura e interseções de paredes são definidos como os pontos dimensionados no estilo. Se uma porta for ampliada, as dimensões serão atualizadas para refletir as novas medidas.

Dimensões associativas da parede



Você pode definir estilos para tipos de objetos específicos. Por exemplo, um estilo de cota AEC pode especificar que, para paredes, as cotas serão exibidas para comprimentos,

Machine Translated by Google

larguras máximas de abertura de janelas em paredes e interseções de paredes. Outro estilo de cota AEC para elementos de massa pode especificar as arestas e o centro do elemento de massa como pontos de cota.

Para obter uma lista completa de objetos para os quais você pode especificar pontos de cota em estilos de cota AEC, consulte Cotas associativas de objetos na página 3355.

OBSERVAÇÃO Os objetos AEC podem ser dimensionados associativamente em referências externas, mesmo quando estão aninhados em vários níveis de profundidade. Isso é útil para grandes projetos de desenho, onde as partes da construção são distribuídas em vários arquivos de desenho.

Você também pode definir diferentes pontos de dimensão para diferentes vistas. Por exemplo, em Plantar baixo detalhe, você pode querer dimensionar apenas os limites externos de uma construção, enquanto em Plantar alto detalhe você pode querer dimensionar comprimentos de parede e aberturas nas paredes também.

No estilo de cota AEC, você pode definir até dez cadeias de cota, cada uma com diferentes pontos de cota. Por exemplo, a primeira cadeia pode dimensionar comprimentos de parede e aberturas em paredes, enquanto a segunda cadeia dimensiona componentes estruturais de paredes com vários componentes.

No estilo de cota AEC, você também pode especificar se deseja usar sobrescrito nas cotas e se o comprimento da linha de extensão é fixo ou variável.

Dimensões associativas de pontos selecionados

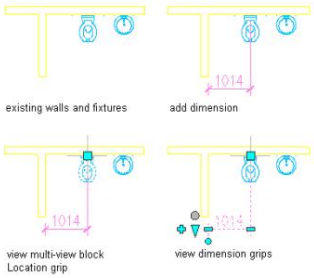
Ao usar uma ferramenta de dimensão AEC, a opção Selecionar pontos permite selecionar o ponto base e os pontos OSNAP em um objeto AEC para criar uma dimensão associativa. Além disso, você pode definir um deslocamento a partir de um ponto selecionado, para que virtualmente qualquer ponto em um objeto possa ser dimensionado. Esta opção permite dimensionar objetos AEC para os quais os pontos de cota não podem ser definidos no estilo de cota AEC, como blocos de múltiplas vistas ou seções de construção 2D, ou objetos para os quais o ponto de cota necessário não pode ser definido no estilo. Por exemplo, você não pode dimensionar a localização de uma pilastra em uma parede no estilo de cota AEC, mas pode escolher um ponto final na parede e, a seguir, deslocá-lo para que se torne um ponto de cota para a localização da pilastra.

Como uma dimensão gerada pela seleção de pontos em objetos é associativa, se você mover o objeto, os pontos de dimensão são atualizados de acordo, observando quaisquer deslocamentos que você especificou.

Para obter uma lista de objetos que só podem ser dimensionados associativamente selecionando pontos neles, consulte Dimensões associativas de pontos selecionados na página 3364.

Machine Translated by Google

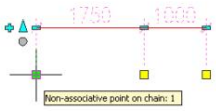
Escolhendo pontos associativos para dimensionar



Dimensões não associativas de pontos selecionados

Você pode criar cotas não associativas a partir de pontos escolhidos em qualquer lugar do desenho. Para cada ponto escolhido, um ponto de localização é gerado e dimensionado. Se o ponto for usado para dimensionar um objeto e o objeto for movido, o ponto não associativo não será atualizado. Você precisa mover manualmente o ponto não associativo para refletir a alteração.

Pontos de aderência não associativos na dimensão AEC



Você pode converter cotas do AutoCAD em cotas AEC não associativas.

Os pontos de dimensão do AutoCAD são convertidos em pontos de localização na dimensão AEC. Para obter mais informações, consulte Convertendo uma dimensão do AutoCAD em uma dimensão AEC na página 3380.

Dimensões do AutoCAD

As dimensões do AutoCAD podem ser associadas a objetos do AutoCAD como polilinhas. Além disso, você pode criar cotas não associativas do AutoCAD.

As cotas associativas do AutoCAD são ativadas por padrão no AutoCAD Architecture. Para trabalhar com cotas não associativas tradicionais do AutoCAD, defina a variável do sistema DIMASSOC como 1 (dimensões não associativas). Para criar dimensões de objetos do AutoCAD, defina DIMASSOC como 2 (Dimensões associativas).

Para obter mais informações sobre as dimensões do AutoCAD, consulte “Dimensões e tolerâncias” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Visão Geral do Processo: Criando Dimensões AEC

Uma dimensão AEC consiste em vários componentes e configurações para torná-la a ferramenta ideal para dimensionar objetos.

DICA O AutoCAD Architecture vem com ferramentas de dimensão predefinidas para muitos usos. Antes de criar uma nova ferramenta ou estilo de dimensão AEC ou AutoCAD, examine os modelos para encontrar uma ferramenta ou estilo existente que contenha a maioria ou todas as configurações desejadas. Você pode modificá-lo para seus propósitos, se necessário.

O processo geral para criar dimensões AEC envolve as seguintes etapas:

1 Especifique as opções de desenho para a dimensão AEC, conforme descrito em Especificando as preferências de dimensão AEC na página 3365.

As configurações importantes incluem a unidade de dimensão, preferências de sobrescrito e a escala automática dos estilos de dimensão do AutoCAD.

2 Verifique se há um estilo de cota do AutoCAD com as configurações você precisa. Se necessário, crie um novo estilo de cota do AutoCAD que defina a cor das linhas de cota, tamanho e fonte do texto da cota, setas, formato da unidade e precisão da unidade.

Para obter mais informações, consulte “Usar estilos de cota” na ajuda do AutoCAD.

3 Se estiver dimensionando paredes, crie ou modifique um estilo de parede com configurações de dimensão para componentes de parede.

Para obter mais informações, consulte Definindo as configurações de dimensão para componentes de parede na página 1295.

4 Crie um estilo de cota AEC que especifique os valores desejados para as seguintes configurações:

- número de cadeias de cota
- tipos de objetos a serem dimensionados (por exemplo, paredes ou elementos de massa)
- pontos de objeto a serem dimensionados (por exemplo, componentes de parede e interseções de parede)
- estilo de dimensão subjacente do AutoCAD

Para obter mais informações, consulte Estilos de cota AEC na página 3415.

5 Use uma ferramenta de dimensão e dimensione objetos e pontos no desenho.

Para obter mais informações, consulte Criando uma dimensão AEC com configurações especificadas pelo usuário na página 3370.

Machine Translated by Google

Dimensões associativas de objetos

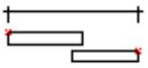
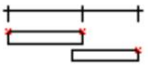
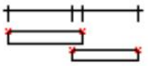
O estilo de dimensão AEC define os pontos de dimensão que determinam quais medições são exibidas para cada tipo de objeto ao qual a dimensão AEC pode ser aplicada. Você pode criar um estilo de cota que defina pontos de cota para vários tipos de objeto ou pode criar estilos separados para tipos de objetos individuais.

Para obter informações sobre como definir pontos de dimensão em estilos de dimensão AEC, consulte Especificando pontos de dimensão de objeto em estilos de dimensão AEC na página 3422.

Pontos de dimensão para paredes

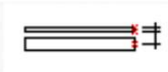
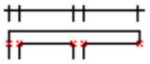
Os seguintes pontos de cota de parede podem ser especificados no estilo de cota AEC:

Dimensão da parede Pontos

Seleção	Descrição	Exemplos
Geral	Dimensiona os dois pontos externos de todas as paredes dimensionadas.	
Comprimento da parede: Limites Externos	Dimensiona os limites externos de cada parede selecionada. Quando os limites da parede se sobrepõem, apenas aqueles voltados para a direção da cota são dimensionados.	
Comprimento da Parede: Parede Comprimento	Dimensiona o comprimento de cada parede no conjunto de seleção.	
Largura da parede: geral	Dimensiona a largura total de um parede.	
Largura da parede: Todos Componentes	Dimensiona a largura de cada com componente em uma parede.	

Machine Translated by Google

Dimensão da parede Pontos

Seleção	Descrição	Exemplos
Largura da Parede: Centro	Dimensiona a linha central de um parede monocomponente ou multicomponente	
Largura da parede: de Estilo	Dimensiona os componentes da parede de acordo com as configurações no estilo de parede. Para obter mais informações, consulte Definindo as configurações de dimensão para componentes de parede na página 1295.	
Largura da parede: Estrutura al de estilo	Dimensiona a parede estrutural componentes de acordo com as configurações no estilo da parede. Para obter mais informações, consulte Definindo as configurações de dimensão para componentes de parede na página 1295.	
Interseções de parede	Dimensiona os pontos de interseção das paredes que estão conectadas ao paredes selecionadas.	

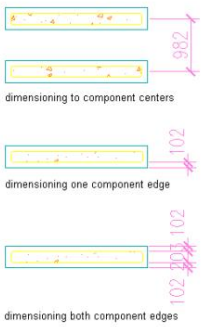
Pontos de dimensão para componentes de parede

O dimensionamento dos componentes da parede pode ser especificado em 2 locais diferentes: no estilo de parede e no estilo de cota AEC.

No estilo de parede, você pode definir as seguintes informações relevantes para a dimensão:

ÿ Lado do componente para dimensionar: No estilo de parede, você pode definir para cada componente de parede se ele deve ser dimensionado para seu lado positivo ou negativo, ou para o centro do componente. Os lados positivo e negativo de uma parede são determinados pela direção na qual a parede é desenhada: se você desenhar uma parede da esquerda para a direita, o lado positivo será o esquerdo (topo). Se você desenhar uma parede do lado direito para o esquerdo, o lado positivo será o direito (abaixo). Se você determinar que um componente de parede é dimensionado apenas para um lado, você pode selecionar o lado positivo ou negativo da parede.

Machine Translated by Google



ÿ Função estrutural: você pode definir um componente de parede como estrutural ou não estrutural. Ao configurar o estilo de cota AEC, você pode definir que apenas os componentes estruturais da parede ou todos os componentes da parede devem ser dimensionados.

No estilo de cota AEC, você pode definir as seguintes configurações adicionais ou de substituição para dimensionar componentes de parede:

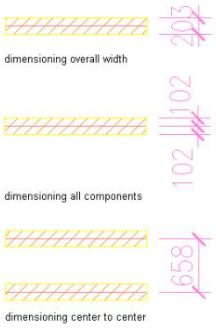
ÿ Por estilo: os pontos de dimensão selecionados no estilo de parede são usados para dimensionar a largura dos componentes da parede.

ÿ Estrutural por estilo: os pontos de dimensão especificados para o estrutural componentes do estilo de parede são usados.

ÿ Todos os componentes: cada componente da parede é dimensionado.

ÿ Total: dimensiona-se a largura total da parede.

ÿ Centro: é dimensionado o centro da parede.

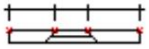
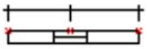


Machine Translated by Google

Pontos de dimensão para aberturas de parede

Os seguintes pontos de cota de abertura de parede podem ser especificados no estilo de cota AEC:

Pontos de dimensão de janela, porta e abertura

Seleção	Descrição	Exemplos
Abertura máx. Largura	Dimensiona a largura máxima de uma janela, porta ou abertura em uma parede.	
Min. de abertura Largura	Dimensiona a largura mínima de uma janela, porta ou abertura em uma parede.	
centro de abertura	Dimensiona o ponto central de uma janela, porta ou abertura em uma parede.	

OBSERVAÇÃO Se você clicar em ÿ Options e, em seguida, clicar em AEC Object Settings, haverá duas opções em Wall settings: Dimension to Center of Opening e Dimension to Outer Frame of Opening. Essas configurações não têm influência sobre como as aberturas são dimensionadas em dimensões AEC.

Pontos de dimensão para grades

Você pode definir pontos de cota para os seguintes tipos de grade no estilo de cota AEC:

ÿ Grades de coluna

ÿ Grades de teto

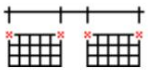
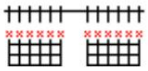
ÿ grades de layout 2D

OBSERVAÇÃO Os volumes de layout 3D não têm pontos de cota associativos baseados em estilo.

Machine Translated by Google

Os seguintes pontos de dimensão de grade podem ser especificados no estilo de dimensão AEC:

Dimensão da Grade Pontos

Seleção	Descrição	Exemplos
Geral	Dimensiona as duas linhas de grade mais externas de todas as grades selecionadas	
Linhas de Grade Externas	Dimensiona as linhas de grade externas das grades selecionadas	
Todas as linhas de grade	Dimensiona todas as linhas de grade nas grades selecionadas	

Pontos de dimensão para outros tipos de objeto

O mesmo conjunto de pontos de dimensão pode ser especificado individualmente no estilo de dimensão AEC para estes objetos:

ÿ Elementos de massa/grupos de massa

ÿ Paredes cortina

ÿ Montagens de janelas

ÿ Membros estruturais (colunas/contraventamentos/vigas)

ÿ Janelas/portas/aberturas independentes

ÿ Outros

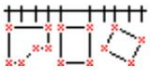
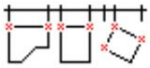
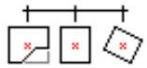
- ÿ Escadas
- ÿ Trilhos
- ÿ Espaços
- ÿ Telhados/lajes/lajes

Machine Translated by Google

DICA Se você precisar de diferentes pontos de cota para itens individuais do grupo Outros, é recomendável criar diferentes estilos de cota contendo as configurações variadas. Por exemplo, você pode criar um estilo de cota AEC para escadas onde você dimensiona apenas a caixa delimitadora e outro estilo de cota para espaços que dimensiona as arestas do espaço.

Os seguintes pontos de cota podem ser especificados no estilo de cota AEC para os objetos nesta categoria:

Dimensão de outro objeto de construção Pontos

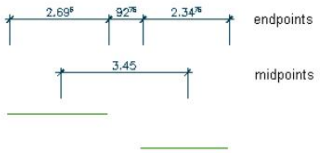
Seleção	Descrição	Exemplos
Geral	Dimensiona os dois pontos externos dos objetos selecionados	
Caixa delimitadora	Dimensiona a caixa delimitadora de cada objeto no conjunto de seleção	
Bordas: todas as bordas	Dimensiona todas as bordas em um objeto	
Bordas: Bordas opostas	Dimensiona as arestas do objeto que são visíveis na direção de a linha de dimensão	
Centro	Dimensiona o ponto central de um objeto	

Pontos de dimensão do AutoCAD

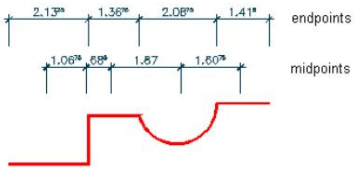
Você pode definir pontos para a maioria dos objetos de linha de trabalho do AutoCAD no estilo de dimensão AEC.

Machine Translated by Google

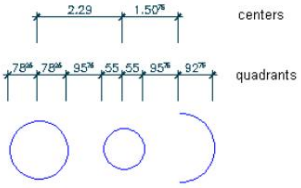
Exemplo de extremidades e pontos médios de dimensionamento de linha



Exemplo de dimensionamento de extremidades e pontos médios de polilinha



Exemplo de dimensionamento de centros e quadrantes de círculos



Use um estilo de cota AEC para dimensionar os seguintes objetos de linha de trabalho do AutoCAD:

ÿ Linhas

ÿ Arcos

ÿ Círculos

ÿ Polilinhas abertas e fechadas

ÿ Polígonos do AutoCAD

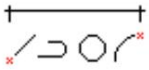
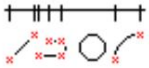
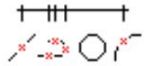
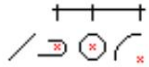
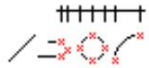
ÿ Retângulos

Machine Translated by Google

Os seguintes pontos do AutoCAD podem ser dimensionados associativamente no estilo de cota AEC:

Dimensão de trabalho de linha do AutoCAD

Pontos

Seleção	Descrição	Exemplos
Extensões	Dimensiona os dois exteriores gerais pontos de todos os objetos selecionados.	
Terminais	Dimensiona as extremidades dos objetos selecionados. Se você selecionou uma polilinha com vários segmentos, os pontos finais de cada segmento são medidos. Os pontos finais podem ser medidos para todos os objetos de linha do AutoCAD listados acima, exceto círculos.	
Pontos médios	Mede os pontos médios de todos os segmentos do objeto selecionado que estão na direção das dimensões. Os pontos médios podem ser medidos para todos os objetos de linha do AutoCAD listados acima, exceto círculos.	
Centro	Mede o centro da curva de objetos circulares. Os centros podem ser medidos para círculos, arcos e segmentos de polilinhas curvas.	
Quadrante	Mede os quadrantes de círculos, arcos e segmentos de polilinhas curvas.	

Os objetos de linha do AutoCAD incluem objetos baseados em linha, como linhas e polilinhas abertas, bem como geometria não linear, como polilinhas fechadas e círculos. Os resultados do uso de dimensões AEC para dimensionar esses objetos podem ser bem diferentes. Por exemplo, para uma única linha, as opções Total, Bounding Box, All Edges e Faceting Edges retornam exatamente os mesmos pontos de dimensão. Alguns objetos, como círculos, não têm arestas para dimensionar.

Machine Translated by Google

DICA A melhor maneira de lidar com os diferentes pontos de dimensão para o trabalho de linha do AutoCAD é criar vários estilos de dimensão AEC para os objetos individuais. Por exemplo, você pode criar um estilo denominado “Linha”, que possui apenas uma cadeia de cotas para dimensionar arestas de linhas, ou um estilo de cota denominado “Círculo”, que dimensiona apenas centros de círculos e quadrantes de círculos. Para obter mais informações sobre como criar estilos de cota AEC, consulte Estilos de cota AEC na página 3415.

Você não pode definir pontos de dimensão associativa para os seguintes objetos de linha de trabalho do AutoCAD no estilo de dimensão AEC:

ÿ Multilinhas

ÿ Splines

ÿ Elipses

ÿ Blocos

ÿ Dimensões do AutoCAD

ÿ Líderes

ÿ Texto

ÿ Superfícies

ÿ Imagens

ÿ quadros OLE

ÿ Proxies

ÿ Sólidos

Dimensões associativas em referências externas

Você pode dimensionar objetos de forma associativa a partir de referências externas nos seguintes casos:

ÿ Anexe um desenho de referência externa a um desenho hospedeiro e dimensione objetos da referência externa e do desenho hospedeiro no desenho hospedeiro.

ÿ Anexar um desenho de referência externa aninhado a um desenho hospedeiro e objetos de cota da referência externa, sua referência externa aninhada e do desenho hospedeiro no desenho hospedeiro.

Machine Translated by Google

Os objetos de referências externas são dimensionados da mesma forma e com os mesmos pontos de dimensão que os objetos do desenho hospedeiro.

Você pode criar qualquer nível de aninhamento dentro da referência externa e ainda dimensionar todos os objetos referenciados aninhados.

Você precisará da capacidade de dimensionar referências externas frequentemente quando estiver trabalhando em um ambiente de projeto. Para obter informações detalhadas sobre como usar dimensões em um projeto, consulte Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Dimensões associativas de pontos selecionados

Para objetos AEC que não podem ter pontos de dimensão associativa especificados no estilo de dimensão AEC, você pode selecionar pontos no objeto no desenho para gerar uma dimensão associativa; os pontos selecionados no objeto permanecem associativos ao objeto.

Você pode escolher o ponto base de um objeto para dimensionar ou qualquer um de seus pontos OSNAP. Para cada ponto, você pode definir adicionalmente um deslocamento do ponto escolhido para o ponto de dimensão, para que você possa dimensionar praticamente qualquer ponto em um objeto.

Você também pode escolher um ponto em um objeto que pode ser definido no estilo de cota, caso queira dimensionar um ponto que não esteja incluído nos pontos baseados em estilo. Por exemplo, se você deseja dimensionar um recesso em uma parede com um ponto de dimensão individual, pode selecionar um ponto no local desejado na parede.

OBSERVAÇÃO Não é possível selecionar pontos associativos em objetos do AutoCAD.

Os seguintes objetos AEC podem ser dimensionados associativamente apenas selecionando pontos neles:

ÿ Blocos de múltiplas visualizações

OBSERVAÇÃO Não é possível dimensionar blocos de múltiplas vistas que tenham Xdata anexados a eles.

ÿ Unidades de parede cortina

ÿ polígonos AEC

ÿ Blocos de máscara

ÿ Seções/Elevações 2D

Machine Translated by Google

ÿ Referências de entidade

ÿ Curvas de layout

ÿ Volumes de layout 3D

Especificando as preferências de dimensão AEC

Use este procedimento para especificar as preferências de dimensão antes de adicionar dimensões AEC ao seu desenho.

As configurações para as dimensões AEC incluem o seguinte:

ÿ Sobrescrito para milímetros

ÿ Unidade de exibição de dimensão

ÿ Redimensionamento automático de estilos de dimensão do AutoCAD existentes

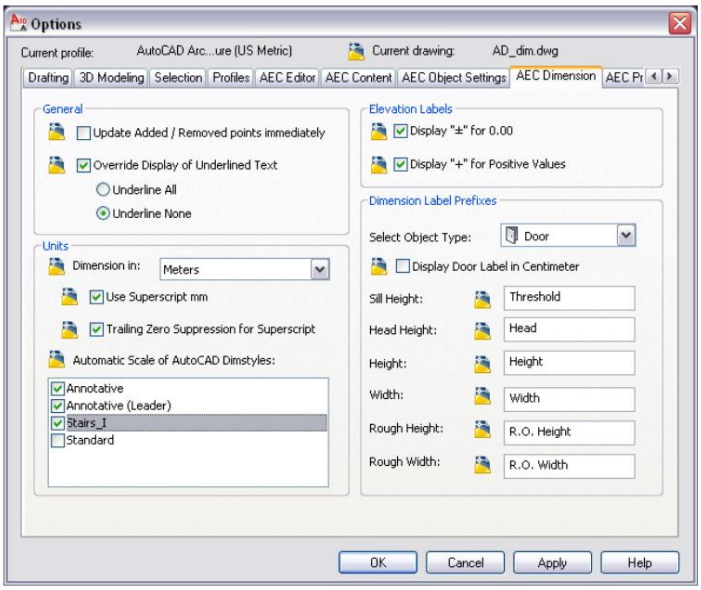
ÿ Atualize o comportamento dos pontos adicionados ou removidos

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Dimensão AEC.

Machine Translated by Google

Configurações para dimensões AEC



3 Especifique como as cadeias de dimensão são atualizadas quando você remove ou adicionar pontos de

dimensão: **Se você quiser…**	**Então…**
atualize a exibição após cada ponto removido ou adicionado a uma cadeia de dimensão	selecione Atualizar pontos adicionados/ removidos imediatamente.
atualize a exibição somente depois de terminar de remover ou adicionar pontos de dimensão	limpe os pontos de atualização adicionados / removidos imediatamente.

Para obter mais informações, consulte Adicionando cotas não associativas de pontos selecionados a uma cota AEC na página 3390 e Removendo pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC na página 3391.

Machine Translated by Google

4 Defina o comportamento global dos valores de dimensão substituídos manualmente:

Se você quiser…	Então…
ter um sublinhado automático para cada dimen substituído manualmente valor de transação	selecione Substituir exibição de texto sublinhado e, em seguida, selecione Sob linha Todos.
não tem sublinhado para qualquer valor de dimensão de den substituído	selecione Substituir Exibição de Texto Sublinhado e, em seguida, selecione Nenhum Sublinhado.
definir sublinhados para cada substituído valor da dimensão manualmente	Desmarque Exibição de Substituição de Texto Sublinhado.

Para obter mais informações, consulte Substituindo valores de dimensão e ocultando segmentos de dimensão na página 3405.

5 Em Unidades, para Dimensão, selecione a unidade na qual dimensões devem ser exibidas.

Esta unidade pode diferir da unidade de desenho. Por exemplo, você pode criar um desenho em metros, mas ter as dimensões exibidas em centímetros.

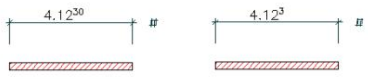
6 Se metros ou centímetros forem suas unidades de desenho e você quiser exibir os milímetros como texto sobrescrito, selecione Usar sobrescrito milímetros.

Milímetros sobrescritos (esquerda) e milímetros não sobrescritos (direita)

7 Se você não quiser zeros no final dos números sobrescritos, selecione Supressão de zeros à direita para sobrescrito.

Você pode selecionar esta opção apenas se tiver selecionado Usar Sobrescrito milímetros.

Zeros à direita não suprimidos (esquerda) e suprimidos (direita)



Machine Translated by Google

8 Em Escala automática de estilos de cota do AutoCAD, selecione os estilos de cota do AutoCAD a serem redimensionados quando você alterar as unidades de desenho.

Por exemplo, você altera as unidades de desenho de metros para milímetros. As seguintes configurações em seu estilo de dimensão do AutoCAD são redimensionadas:

:

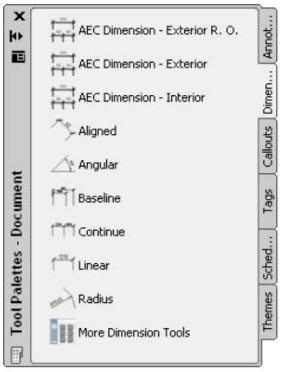
Descrição	**Variável**	**AutoCAD Dimstyle**	
		metros	milímetros
Espaçamento entre linhas de dimensão	DIMDLI	0,5000	500,0000
Extensão da linha de dimensão sion	SAÍDA	0,1250	125,0000
Comprimento da linha de extensão	DIMEXE	0,1250	125,0000
Deslocamento de texto de dimen- linha de sion	DIMGAP	0,1000	100,0000
Dimensão altura do texto	DIMTXT	0,2000	200,0000

Criando dimensões AEC usando ferramentas de dimensão AEC

As paletas de ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem inserir cotas AEC rapidamente, selecionando uma ferramenta de cota AEC com um estilo de cota AEC específico e outras propriedades predefinidas. Você também pode usar as ferramentas de dimensão AEC para converter dimensões do AutoCAD em dimensões AEC e aplicar as configurações de uma ferramenta de dimensão AEC a uma dimensão AEC existente.

Machine Translated by Google

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de dimensão AEC



As paletas de ferramentas padrão no espaço de trabalho contêm amostras de ferramentas de dimensão AEC que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de dimensão AEC que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de dimensão AEC com estilos e propriedades de dimensão AEC personalizados para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando uma dimensão AEC

Use este procedimento para adicionar uma nova dimensão AEC que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de dimensão AEC selecionada. Para especificar configurações ao adicionar uma dimensão AEC, consulte Criando uma dimensão AEC com configurações especificadas pelo usuário na página 3370.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione a ferramenta.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ Annotation painel ÿ menu suspenso Dimensão ÿ guia Dimensão AEC ÿ painel ou anotar Dimensões e selecione uma das ferramentas de dimensão disponíveis.

---

2 Selecione os objetos ou pontos que deseja dimensionar e pressione *DIGITAR*.

Machine Translated by Google

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

3 Clique onde deseja inserir a dimensão AEC.

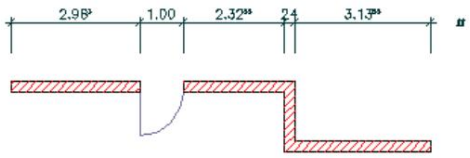
Criando uma dimensão AEC com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para criar uma dimensão AEC com as configurações que você especificar.

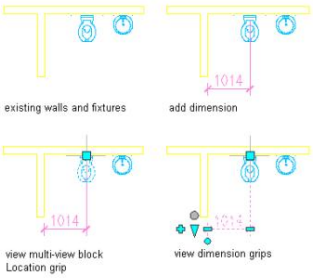
DICA Para garantir que a paleta Propriedades seja exibida antes de selecionar uma ferramenta, clique com o botão direito do mouse na área de desenho e clique em Propriedades.

Uma cota AEC pode incluir cotas associativas de objetos, cotas associativas de pontos selecionados em objetos e cotas não associativas de pontos em qualquer lugar do desenho.

Dimensões associativas da parede

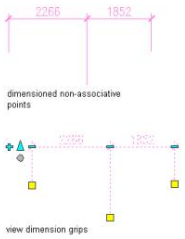


Dimensão associativa escolhida no bloco multi-view



Machine Translated by Google

Dimensão não associativa



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione um AEC ferramenta de dimensão.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Home ÿ Annotation painel ÿ menu suspenso Dimensão ÿ guia Dimensão AEC ÿ painel ou anotar Dimensões e selecione uma das ferramentas de dimensão disponíveis.

---

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Selecione um estilo.

4 Especifique quais objetos ou pontos serão dimensionados:

Se você quiser…	**Então…**
objetos de dimensão especificados no Estilo de cota AEC (cria uma cota associativa)	selecione objetos no desenho que foram especificados no estilo de dimensão AEC.
dimensionar o ponto base de objetos que não podem ser definidos no estilo de cota AEC (cria uma cota associativa)	selecione vários objetos da lista de objetos em Dimensões associativas de Pontos escolhidos na página 3364.
dimensão pontos OSNAP em objetos (cria uma dimensão associativa)	verifique se o OSNAP está ativado. Insira **p** (Pick Points) na linha de comando e selecione pontos em objetos ajustando-os a eles.
dimensionar pontos não associativos no desenho (cria uma dimensão não associativa)	verifique se o OSNAP está desativado. Insira **p** (Selecionar pontos) na linha de comando e especifique os pontos no desenho.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Durante a adição de uma cota AEC, você não pode selecionar objetos especificados no estilo e pontos não associativos no mesmo comando. Você pode, no entanto, uma vez que uma dimensão é adicionada ao desenho, anexar objetos e pontos conforme necessário. Para obter mais informações, consulte Adicionando pontos a uma dimensão AEC na página 3385.

5 Pressione *ENTER.*

6 Especifique o estilo, posição, rotação e direção do novo dimensão:

Se você quiser…	**Então…**
mudar o estilo do AEC dimensão	digite **s** (Estilo) na linha de comando e pressione *ENTER;* em seguida, insira o nome do estilo e pressione *ENTER* novamente.
insira a dimensão AEC paralela ou perpendicular ao objeto dimensionado	arraste o cursor na direção desejada e clique no ponto de inserção desejado. **OBSERVAÇÃO** Se seu conjunto de seleção contém objetos com direções diferentes, a direção do primeiro objeto selecionado define as direções paralela e perpendicular.
insira a dimensão AEC em um rotação especificada	insira **r** (Rotação) na linha de comando e pressione ENTER. Em seguida, insira um ângulo de rotação, clicando no desenho ou inserindo-o na linha de comando. Pressione *ENTER* e clique no ponto de entrada desejado. Como alternativa, pressionar a barra *de ESPAÇO* gira a dimensão em 90°. **OBSERVAÇÃO** Se seu conjunto de seleção contém objetos com direções diferentes, a rotação é calculada com referência ao primeiro objeto selecionado.
insira a cota AEC paralela a um objeto que não seja o objeto cotado no desenho	digite **a** (alinhar) na linha de comando e pressione *ENTER.* Em seguida, selecione o objeto ao qual deseja alinhar a dimensão AEC.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Pressione *ENTER* e clique no desenho no ponto de inserção desejado. **NOTA** A direção da dimensão AEC depende da rotação do objeto escolhido. A direção do desenho do objeto não tem influência na direção da cota AEC.

Casos de uso para dimensões AEC

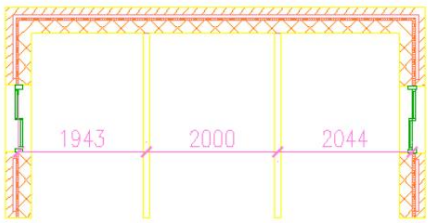
As dimensões AEC dão a você a liberdade de dimensionar seu modelo de acordo com suas necessidades. As seções a seguir descrevem alguns casos de uso frequentemente usados para seu trabalho com dimensões AEC.

Criando uma dimensão interior

Use este procedimento para criar uma cota de parede interna.

Quando você está dimensionando um conjunto de paredes internas e deseja colocar a cota dentro das paredes, você precisa de uma cota sem linhas de extensão, conforme mostrado no gráfico abaixo.

String de dimensão sem linhas de extensão



1 Crie um estilo de parede de componente único para paredes internas e defina no estilo de parede que apenas um lado do componente de parede deve ser dimensionado. Para obter informações detalhadas, consulte Especificando os componentes de um estilo de parede na página 1285.

Machine Translated by Google

2 Crie um estilo de cota AEC com as seguintes configurações:

- ÿ Cadeia de dimensão única: Para obter informações detalhadas, consulte Alteração do número de cadeias em um estilo de dimensão AEC na página 3418.
- ÿ Dimensão da largura da parede "By Style:" Esta configuração garante que a parede os componentes serão dimensionados de acordo com os pontos que você definiu no estilo de parede. Para obter mais informações, consulte Pontos de cota para paredes na página 3355 e Especificando pontos de cota de objeto em estilos de cota AEC na página 3422.
- ÿ Comprimento da linha de extensão de 0. Para obter informações detalhadas, consulte Selecionando os estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de cota AEC na página 3424.

3 Use o estilo de cota AEC para dimensionar um conjunto de paredes internas em sua planta, conforme descrito em Criando uma cota AEC com configurações especificadas pelo usuário na página 3370.

Use o gráfico de visualização para colocar a dimensão AEC dentro das paredes conforme desejado.

OBSERVAÇÃO Você pode reposicionar a dimensão AEC posteriormente com alças.

Dimensionamento do comprimento total do edifício para várias paredes

Você pode usar qualquer um dos métodos a seguir para dimensionar o comprimento total de uma construção que consiste em várias paredes.

- ÿ Você pode usar um estilo de cota AEC projetado para criar uma cota associativa para o comprimento total de uma construção.
- ÿ Você pode escolher os pontos externos das duas paredes externas encaixando a eles e criar uma dimensão AEC associativa.
- ÿ Você pode especificar manualmente dois pontos que representam as extensões mais externas da construção e criar uma cota não associativa para esses pontos.

Dimensionando o comprimento externo de um edifício com um estilo de cota AEC

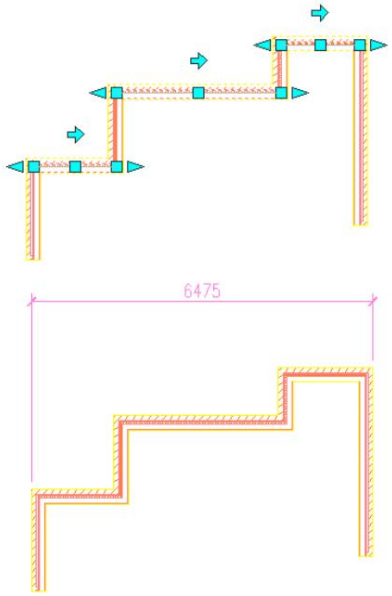
1 Crie um estilo de cota AEC que dimensione o comprimento externo de todos paredes selecionadas.

Para obter mais informações, consulte Pontos de cota para paredes na página 3355 e Especificando pontos de cota de objeto em estilos de cota AEC na página 3422.

Machine Translated by Google

2 Selecione uma ferramenta de cota AEC com o estilo criado na etapa anterior.

3 Selecione apenas as paredes voltadas para a direção em que deseja criar a cota AEC e insira a cota no desenho.



DICA Não selecione nenhuma parede que seja perpendicular à dimensão. Isso cria pontos de dimensão indesejados adicionais.

Dimensionamento do comprimento externo de um edifício com pontos escolhidos nas paredes

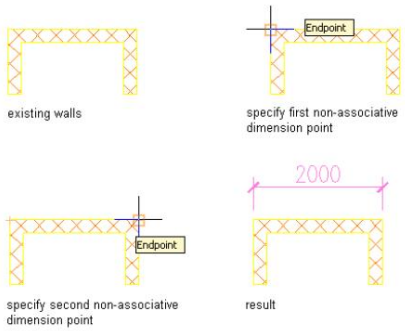
1 Selecione uma ferramenta de dimensão AEC e verifique se OSNAP está ativado.

2 Digite **p** (Pick Points) na linha de comando e pressione ENTER.

3 Selecione os dois pontos de ajuste externos na construção que deseja dimensão.

4 Coloque a dimensão AEC no desenho.

Machine Translated by Google



DICA Você pode selecionar os pontos de dimensão associativa posteriormente e deslocá-los de sua posição original na parede.

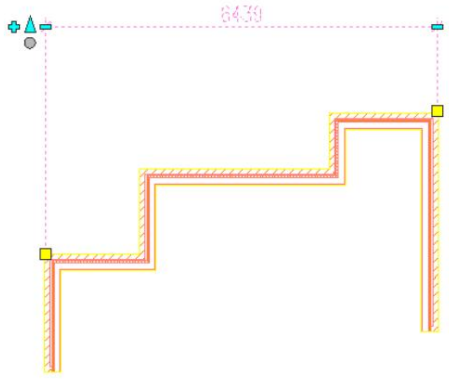
Dimensionando o comprimento externo de um edifício com pontos não associativos

1 Selecione uma ferramenta de dimensão AEC e verifique se OSNAP está desativado.

2 Digite **p** (Pick Points) na linha de comando e pressione ENTER.

3 Especifique dois pontos no desenho que deseja dimensionar, pressione ENTER e coloque a cota AEC.

Os pontos selecionados não são associativos às paredes da construção.
Se você mover as paredes, deverá mover os pontos de localização de acordo para atualizar a dimensão.

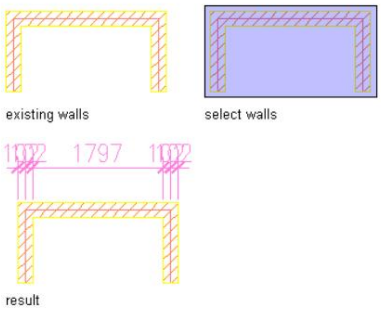


Machine Translated by Google

Dimensionamento de componentes de parede no comprimento da parede

Os componentes da parede fazem parte da largura da parede, não do comprimento da parede. Para gerar uma cota AEC que exibe componentes de parede no comprimento da parede, você deve selecionar as paredes que fazem interseção vertical com a parede para a qual deseja dimensionar os componentes no comprimento.

Dimensionamento de componentes de parede no comprimento da parede



Criando Dimensões para Pontos OSNAP

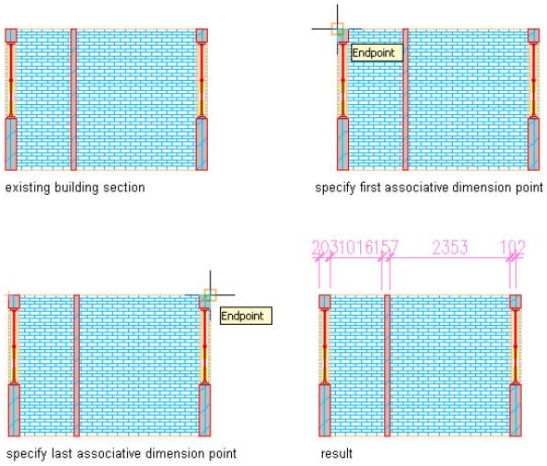
Ao usar uma ferramenta de dimensão AEC com a configuração OSNAP ativada e selecionar um ponto que se encaixe em um objeto AEC, você cria um ponto de dimensão associado ao ponto selecionado no objeto. Por exemplo, se você selecionar um Endpoint, uma dimensão associativa ao Endpoint do objeto será gerada. Isso permite criar uma dimensão AEC que dimensiona vários pontos associativos em um objeto.

Exemplo: dimensionamento de uma seção de construção 2D

Uma seção de construção 2D é um dos objetos para os quais os pontos de cota não podem ser especificados no estilo de cota AEC. Quando você inicia uma ferramenta de cota AEC e seleciona uma seção de construção, seu ponto base é o ponto de cota padrão. No entanto, porque você precisa de pelo menos 2 pontos para dimensionar, você precisa selecionar 2 ou mais pontos OSNAP na seção 2D.

Machine Translated by Google

Dimensionando uma seção de construção 2D



1 Verifique se OSNAP está ativado.

2 Selecione uma ferramenta de dimensão AEC.

3 Na linha de comando, insira **P** (Selecionar pontos).

4 Selecione os pontos de ajuste na seção de construção 2D que deseja dimensionar.

5 Pressione ENTER para criar a dimensão.

Os pontos OSNAP selecionados no objeto de corte são inseridos como pontos associativos na cota.

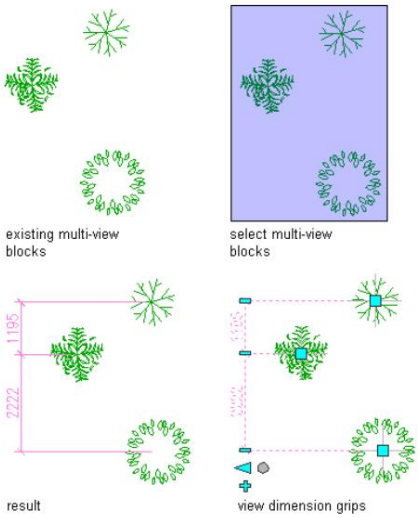
Criando Cotas Associadas ao Ponto Base do Objeto

Ao criar cotas associativas para pontos em objetos para os quais os pontos de cota não podem ser definidos no estilo de cota AEC, um ponto associativo é criado para cada objeto selecionado. O ponto é colocado no ponto base do objeto.

Machine Translated by Google

Exemplo: Dimensionamento de Blocos Multi-View

Dimensões associativas para blocos multi-view



1. Verifique se o OSNAP está desativado.
2. Selecione uma ferramenta de dimensão AEC.
3. Selecione pelo menos 2 blocos de múltiplas visualizações. Se você selecionar apenas uma, a dimensão será exibida como um marcador de defeito.
4. Insira a cota no desenho.

   Para cada objeto selecionado, um ponto de dimensão associativa é inserido no ponto base do objeto.

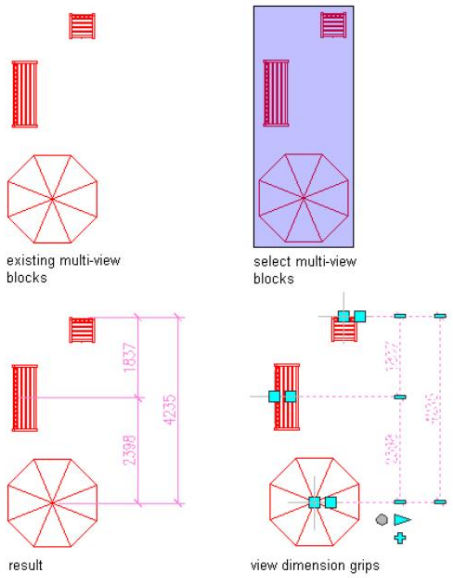
Pontos de Dimensionamento em Dimensões Multi-Chain

Quando você cria uma dimensão multicadeia para a qual seleciona pontos no desenho, os mesmos pontos são incluídos em cada cadeia da dimensão.

Este pode ser o comportamento desejado no caso em que você está dimensionando um ponto de referência que deve aparecer em cada cadeia. Se você precisar de um ponto específico em apenas uma cadeia, poderá fazer o seguinte:

Machine Translated by Google

Dimensionar blocos de múltiplas visualizações com uma dimensão de duas cadeias



ÿ Exclua os pontos supérfluos clicando em Remover alças.

ÿ Adicione pontos a cadeias de dimensão individuais, conforme descrito em Adicionar Dimensões associativas de pontos selecionados para uma dimensão AEC na página 3388 e adição de dimensões não associativas de pontos selecionados para uma dimensão AEC na página 3390.

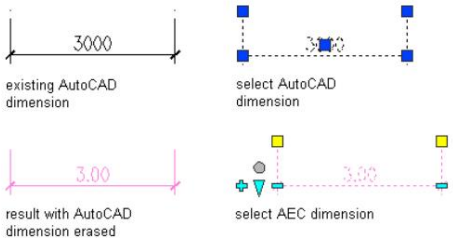
Convertendo uma dimensão do AutoCAD em uma dimensão AEC

Use este procedimento para criar uma cota AEC a partir de uma cota do AutoCAD. Para cada ponto de dimensão do AutoCAD, um ponto de dimensão AEC não associativo é criado. A dimensão AEC resultante tem as propriedades da ferramenta de dimensão AEC selecionada. Você pode editar essas propriedades depois de criar a dimensão AEC.

Para obter informações detalhadas sobre pontos de dimensão AEC não associativos, consulte Dimensões não associativas de pontos selecionados na página 3353.

Machine Translated by Google

Convertendo uma dimensão do AutoCAD em uma dimensão AEC



1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta de dimensão AEC e clique em Aplicar propriedades da ferramenta para ÿ Dimensão do AutoCAD.

3 Selecione as dimensões do AutoCAD e pressione *ENTER*.

4 Siga um destes procedimentos:

- ÿ Se você selecionou uma dimensão do AutoCAD para converter, prossiga para a Etapa 7.
- ÿ Se você selecionou várias dimensões do AutoCAD para converter, prossiga para a Etapa 5.

5 Especifique a posição da dimensão AEC clicando na posição desejada no desenho. A dimensão AEC pode, por exemplo, ser colocada acima ou abaixo do objeto.

6 Siga um destes procedimentos:

- ÿ Arraste o mouse para definir a direção da dimensão. As linhas de extensão são desenhadas na direção oposta.
- ÿ Para colocar a cota AEC perpendicular a um ponto no desenho, digite **perp** (Perpendicular) na linha de comando e especifique o ponto ao qual a cota é perpendicular.
- ÿ Para definir um ângulo especificado pelo usuário para a dimensão AEC, insira o ângulo desejado na linha de comando.

OBSERVAÇÃO O ângulo especificado aqui é calculado em relação ao UCS e não ao objeto dimensionado.

---

7 Quando solicitado a apagar a dimensão original do AutoCAD, pressione *ENTER* para manter a dimensão do AutoCAD ou digite **y** (Sim) para apagá-la.

Machine Translated by Google

A dimensão AEC resultante é exibida da seguinte forma:

Se…	Então…
você selecionou apenas uma dimensão do AutoCAD	a nova dimensão AEC é inserida na mesma posição que a dimensão Auto CAD. Se você não apagou a cota original do AutoCAD, a cota AEC é colocada sobre ela.
você selecionou mais de um Auto dimensão CAD	a nova dimensão AEC é inserida de acordo com as especificações das etapas 6 e 7. Se você não apagou as dimensões originais do AutoCAD, elas permanecem em suas posições originais.

Copiar propriedades de dimensões AEC para o AutoCAD Dimensões

Use este procedimento para copiar as propriedades de exibição de uma dimensão AEC para uma dimensão do AutoCAD sem converter a dimensão do AutoCAD. Nesse caso, vários atributos de exibição são alterados enquanto a funcionalidade e o comportamento da dimensão do AutoCAD não são alterados.

OBSERVAÇÃO Quando você copia as propriedades de uma dimensão AEC para uma dimensão de objeto AutoCAD (DIMASSOC = 2), a associatividade da dimensão AutoCAD resultante é perdida. Portanto, copie as propriedades para uma cota associativa do AutoCAD apenas como a última etapa do processo de desenho ou use cotas tradicionais não associativas do AutoCAD (DIMASSOC = 1).

As seguintes propriedades de exibição de dimensão são copiadas da dimensão AEC para a dimensão do AutoCAD:

ÿ **Estilo de cota do AutoCAD:** as cotas AEC têm um estilo de cota AutoCAD subjacente, definindo configurações para a cota não definidas explicitamente no estilo de cota AEC.

Quando você copia as propriedades de uma cota AEC para uma cota do AutoCAD, o estilo subjacente de cota do AutoCAD da cota AEC é aplicado à cota do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Para obter informações detalhadas sobre a conexão entre estilos de cota do AutoCAD e estilos de cota AEC, consulte Estilos de cota AEC e Estilos de cota do AutoCAD na página 3415.

ÿ **Configurações de sobrescrito:** se você especificou milímetros sobrescritos para dimensões AEC, isso é aplicado à dimensão do AutoCAD.
Para obter mais informações sobre sobrescritos, consulte Especificando preferências de dimensão AEC na página 3365.

ÿ **Comprimento da linha de extensão:** o comprimento da extensão que você especificou para o seu A dimensão AEC é aplicada à dimensão do AutoCAD.
Quando você copia as propriedades de uma cota AEC para uma cota do AutoCAD que tem um comprimento de linha de extensão diferente, os pontos de definição da cota do AutoCAD são ajustados para o novo comprimento.

O estilo de cota do AutoCAD e o comprimento das linhas de extensão são configurações dependentes da vista. Quando você copia as propriedades de uma cota AEC para uma cota do AutoCAD, as configurações da vista atual são aplicadas.

1 Na linha de comando, digite **AecDimMatch.**

2 Selecione a dimensão AEC da qual copiar as propriedades.

3 Selecione as dimensões do AutoCAD para as quais copiar as propriedades.

4 Pressione *ENTER.*

Criando uma ferramenta de dimensão AEC

Use este procedimento para criar uma ferramenta de dimensão AEC e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de cota AEC se estiver posicionando várias cotas AEC de estilos específicos com propriedades de cota AEC adicionais que deseja que sejam as mesmas sempre que adicionar uma cota AEC desse tipo.

1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um dimen AEC missão no desenho	selecione a dimensão AEC e arraste-a para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de um dimen AEC estilo de composição no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra a outra paleta e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas	clique na guia Home ÿ Build pan el ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador . Localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Básico e expanda Geral.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da dimensão AEC criada a partir desta ferramenta e clique em OK.

8 Especifique uma chave de camada e quaisquer substituições de chave de camada se não quiser usar as atribuições de camada especificadas no estilo de chave de camada usado no desenho.

9 Selecione um estilo de cota AEC.

10 Selecione o arquivo de desenho que contém o estilo usado para esta ferramenta de dimensão AEC.

11 Clique em OK.

Editando Dimensões AEC

Você pode alterar os atributos de uma dimensão AEC, como os objetos e pontos dimensionados ou a exibição da dimensão. Você pode adicionar pontos de dimensão a uma dimensão AEC. Você pode inverter a direção da dimensão e manualmente

Machine Translated by Google

alterar o comprimento das linhas de extensão. Você também pode mover o texto da dimensão individual em planos lotados e substituir os valores da dimensão por valores “falsos”.

O AutoCAD Architecture oferece vários métodos para editar as dimensões AEC:

ÿ Você pode editar diretamente as dimensões AEC usando alças.

ÿ Você pode alterar as configurações de dimensão AEC na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição no menu de contexto para a dimensão AEC selecionada.

Adicionando pontos a uma dimensão AEC

Você pode adicionar pontos a uma dimensão AEC das seguintes maneiras:

ÿ Você pode anexar um novo objeto à dimensão; se os pontos de cota tiverem sido definidos para esse tipo de objeto no estilo de cota, os pontos associativos correspondentes serão adicionados à cota.

ÿ Você pode adicionar pontos associativos à dimensão selecionando pontos base ou pontos OSNAP em objetos AEC.

ÿ Você pode adicionar pontos não associativos à dimensão selecionando pontos selecionado em qualquer lugar do desenho. Esses pontos não estão conectados a objetos e, portanto, não são associativos. Para alterar sua posição, você precisa mover as alças de localização geradas na cota.

Quando você anexa um objeto para o qual os pontos de dimensão foram especificados no estilo de dimensão AEC, os pontos são dimensionados e adicionados às cadeias de dimensão apropriadas. Por exemplo, se você adicionar uma parede a uma cota AEC que tenha configurações de estilo para componentes de parede em 2 cadeias, as cotas de componente serão adicionadas a essas 2 cadeias.

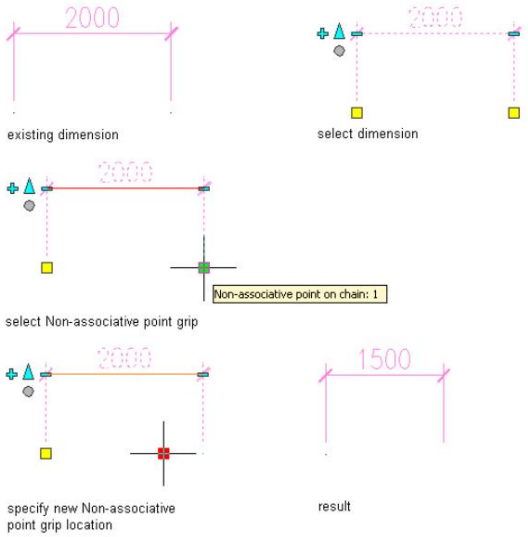
Se um objeto não for especificado no estilo de dimensão AEC, você pode dimensionar o ponto base do objeto ou escolher qualquer um de seus pontos OSNAP como pontos de dimensão. Esses pontos de dimensão podem ser deslocados manualmente, mantendo a associatividade ao objeto. Por exemplo, você pode dimensionar o ponto base de um bloco de várias vistas e deslocar a cota do ponto base.
Se o bloco de múltiplas vistas for movido ou girado, a cota se move e gira com ele enquanto observa o deslocamento.

Para adicionar pontos de dimensão não associativos em um desenho, você especifica pontos, que são adicionados como alças de localização e são dimensionados na cadeia de dimensão selecionada. Quando a alça de localização é movida, o ponto de cota é

Machine Translated by Google

atualizado de acordo. Os pontos de dimensão não associativos podem ser úteis se você deseja dimensionar um componente não representado por um objeto AEC, como uma linha de propriedade, ou objetos do AutoCAD, como blocos.

Mover um ponto de localização não associativo e atualizar uma dimensão AEC

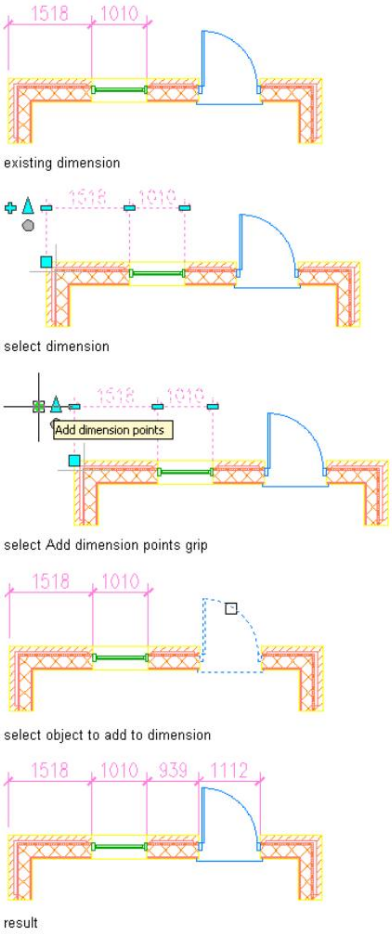


Adicionando dimensões associativas a objetos definidos no AEC Estilo de cota

Use este procedimento para adicionar cotas associativas anexando um objeto para o qual os pontos de cota foram definidos no estilo de cota AEC.

Machine Translated by Google

Anexar objetos a uma dimensão AEC



Você também pode anexar objetos AEC para os quais os pontos de cota não são especificados no estilo de cota AEC. Nesse caso, o ponto base do objeto selecionado é adicionado como um ponto de dimensão.

1 Selecione a dimensão AEC à qual deseja anexar objetos,

e clique no botão Adicionar alça ( ) ou clique na guia AEC Dimension ÿ Modify painel ÿ Adicionar objetos .

2 Selecione os objetos para os quais você deseja que os pontos de dimensão sejam adicionados à dimensão AEC e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Quaisquer pontos de dimensão especificados no estilo para os objetos selecionados são adicionados às cadeias da dimensão AEC.

Se um objeto selecionado não tiver pontos de cota especificados no estilo de cota AEC, um ponto de cota será adicionado ao ponto base do objeto.

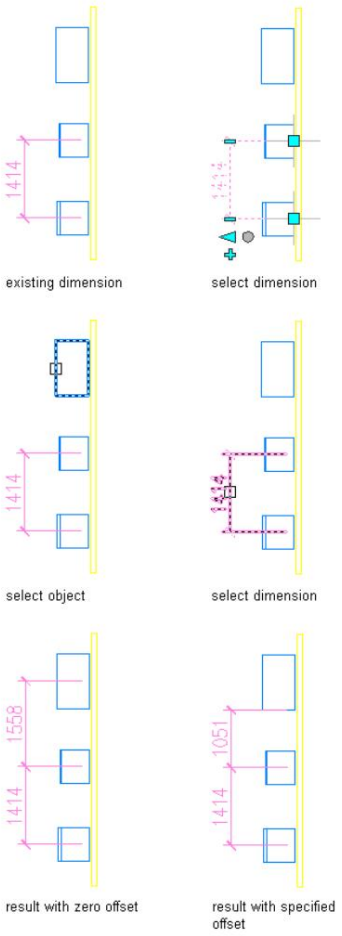
3 Se você deseja deslocar um ponto de dimensão de um objeto não especificado no estilo de cota AEC, selecione sua alça de localização na cota e mova-a para o local desejado.

Adicionando dimensões associativas de pontos selecionados a um AEC Dimensão

Use este procedimento para adicionar cotas associativas a uma cota AEC selecionando pontos OSNAP em um objeto AEC.

Machine Translated by Google

Adicionando e deslocando um ponto de dimensão definido sem estilo para uma dimensão AEC



1 Verifique se OSNAP está ativado.

2 Selecione a cota AEC à qual deseja adicionar pontos associativos e clique na guia Cota AEC ÿ painel Modificar ÿ Adicionar Linhas de Extensão .

3 Selecione os pontos OSNAP do objeto AEC que deseja dimensionar.

OBSERVAÇÃO Os pontos OSNAP em objetos do AutoCAD serão filtrados da dimensão.

---

4 Pressione ENTER.

Machine Translated by Google

5 Selecione a cadeia de dimensão AEC para a qual os pontos devem ser adicionado.

Adicionando dimensões não associativas de pontos selecionados a um Dimensão AEC

Use este procedimento para adicionar pontos não associativos escolhidos no desenho a uma dimensão AEC.

1 Selecione a dimensão AEC à qual deseja adicionar pontos e clique na guia Dimensão AEC ÿ painel Modificar ÿ Adicionar linhas de extensão .

2 Selecione os pontos no desenho que deseja dimensionar e pressione *ENTER*.

3 Selecione a cadeia de dimensão à qual os pontos devem ser adicionados.

Para cada ponto adicionado, uma alça de localização é adicionada no final da linha de extensão e as dimensões na cadeia são atualizadas.

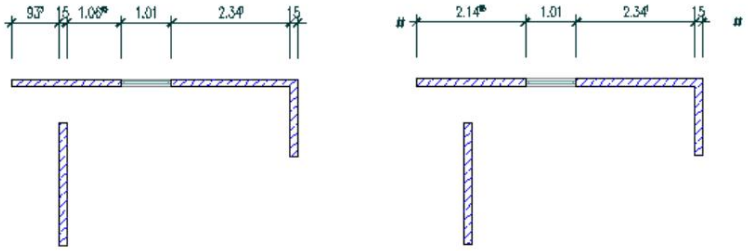
Desvincular pontos de dimensão de uma dimensão AEC

Você pode desanexar pontos de dimensão de uma dimensão AEC.

Separando objetos de uma dimensão AEC

Use este procedimento para desanexar objetos de uma dimensão AEC. Ao desanexar o objeto, todos os pontos de dimensão especificados pelo estilo para o objeto são removidos da dimensão.

Desanexar objetos de uma dimensão



Machine Translated by Google

1 Selecione a dimensão AEC da qual deseja desanexar objetos e clique na guia Dimensão AEC ÿ painel Modificar ÿ Remover objetos .

2 Selecione os objetos a serem destacados da dimensão AEC.

3 Pressione *ENTER.*

Os pontos de dimensão pertencentes aos objetos selecionados são removidos da dimensão AEC.

Removendo pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC

Use este procedimento para remover pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC de uma cota AEC.

A remoção desses pontos de cota cria uma substituição para o estilo de cota AEC.

IMPORTANTE Remover pontos de uma dimensão de objeto não é idêntico a desanexar um objeto de uma dimensão AEC. Mesmo se você remover todas as linhas de extensão apontando para pontos dimensionados em um objeto, o objeto ainda estará invisivelmente anexado à cota por meio do estilo de cota AEC. Se você ativar o componente de exibição Marcador de pontos removidos no estilo de cota AEC, poderá ver que os pontos do objeto ainda existem e podem ser restaurados. Se quiser desanexar completamente um objeto de uma dimensão AEC, use o procedimento em Desanexar objetos de uma dimensão AEC na página 3390.

---

1 Selecione a dimensão AEC da qual deseja remover pontos definidos pelo estilo.

2 Clique na alça Remover ( ) na linha de extensão do ponto que deseja remover ou clique na guia AEC Dimension ÿ Modify painel ÿ Remover Ext. Linhas .

3 Continuar para remover pontos.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de selecionar apenas linhas de extensão referentes a objetos especificados no estilo de cota AEC. Somente esses pontos podem ser restaurados posteriormente.

Machine Translated by Google

Se você remover pontos de objeto usando o menu de contexto, o comportamento da remoção pode diferir de acordo com suas configurações de preferência:

ÿ Se a configuração Atualizar pontos adicionados/removidos imediatamente for selecionada, os pontos selecionados serão excluídos imediatamente.

ÿ Se a configuração Atualizar pontos adicionados/removidos imediatamente for desmarcada, os pontos selecionados serão excluídos após o término do comando.

Para obter mais informações, consulte Especificando preferências de dimensão AEC na página 3365.

OBSERVAÇÃO Se os pontos excluídos ainda estiverem visíveis como um círculo cruzado, o componente de exibição Marcador de pontos removidos é ativado. Se você não quiser que o marcador de pontos removidos apareça, desligue o componente. Para obter mais informações, consulte Restaurando pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC na página 3392.

Quando você remove vários pontos, alguns pontos removidos podem reaparecer. Isso pode acontecer quando você seleciona a opção Atualizar pontos adicionados/removidos imediatamente e o componente de exibição da entidade Marcador de pontos removidos está desativado. A razão para este comportamento é que, durante a operação de remoção atual, você acidentalmente selecionou um marcador invisível de ponto removido para um ponto de dimensão já removido. Remover um ponto já removido o restaura. Para evitar esse efeito, ative o componente Marcador de pontos removidos na exibição da entidade. Para obter mais informações sobre como ativar e desativar componentes, consulte Alteração dos componentes de exibição de dimensão AEC na página 3419.

Restaurando pontos de objeto definidos no estilo de cota AEC

Use este procedimento para restaurar pontos de cota que foram removidos de uma cota AEC e que estão definidos no estilo de cota AEC. Como os pontos do objeto são definidos no estilo de cota AEC, as informações sobre o tipo e a posição do ponto removido ainda estão presentes no estilo de cota AEC.

1 Selecione a cadeia de dimensão na qual deseja restaurar um objeto removido apontar.

2 Verifique se o ponto removido está visível:

Se…	Então…
um círculo cruzado	o ponto removido ainda está visível conforme prossiga para a etapa 9.

Machine Translated by Google

Se…	Então…
o ponto removido não é visível como um círculo cruzado	torne-o visível seguindo os passos 3 a 9.

3 Clique com o botão direito do mouse e clique em Exibição de objeto.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição na qual as alterações devem aparecer e selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a atual.

6 Se necessário, clique em .

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente Marcador de pontos removidos e ative a configuração de Visibilidade.

9 Clique em OK duas vezes.

O ponto de dimensão removido na cadeia de dimensão agora está visível como um círculo cruzado.

10 Se necessário, selecione a dimensão AEC novamente e clique em AEC Guia Dimension ÿ painel Modify ÿ Remove Ext. Linhas .

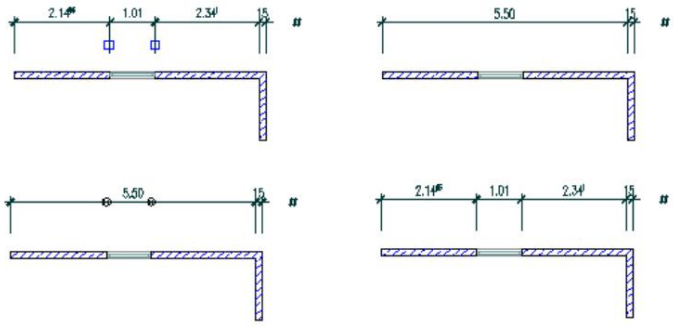
11 Clique no centro do círculo para restaurar os pontos de dimensão. ÿ Se a configuração Atualizar pontos adicionados/removidos imediatamente for selecionada, os pontos selecionados serão excluídos imediatamente.

ÿ Se a configuração Atualizar pontos adicionados/removidos imediatamente for desmarcada, os pontos selecionados serão excluídos após o término do comando.

Para obter mais informações, consulte Especificando preferências de dimensão AEC na página 3365.

Machine Translated by Google

Removendo e restaurando pontos de objeto em uma dimensão AEC

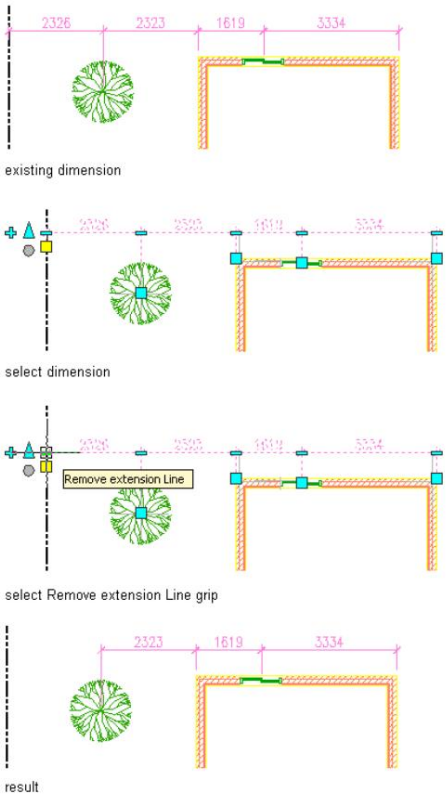


Removendo pontos de cota sem estilo definido

Use este procedimento para remover pontos de cota que não estão definidos no estilo de cota AEC de uma cota AEC. Estes podem ser pontos gerados pela seleção de pontos OSNAP do objeto ou pela seleção de pontos não associados ao objeto no desenho. Ao contrário dos pontos de dimensão definidos pelo estilo, eles não podem ser restaurados depois de excluídos; no entanto, você pode recriá-los, se desejar.

Machine Translated by Google

Removendo um ponto de uma dimensão AEC



1 Selecione a dimensão AEC da qual deseja remover a dimensão pontos.

2 Clique em Remove grip( ) na linha de extensão de cada ponto a ser removido ou clique na guia AEC Dimension ÿ painel Modify ÿ Remove Ext. Linhas .

Invertendo a direção de uma cota de parede AEC

Você pode inverter a direção de uma cota AEC associada a paredes. Inverter a direção da cota pode alterar os pontos na parede que são dimensionados.

Machine Translated by Google

Para que uma dimensão AEC seja reversível, estas condições devem ser atendidas:

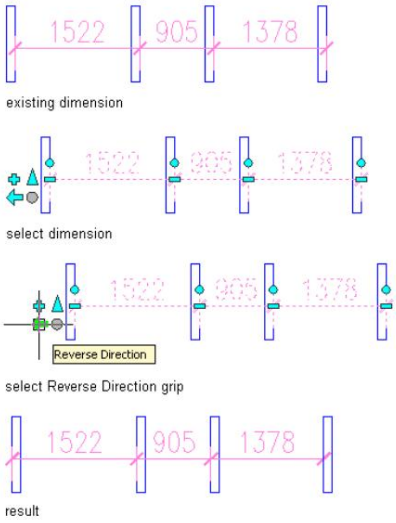
ÿ A parede dimensionada tem dois lados internos ou externos.

DICA Se quiser inverter os pontos dimensionados em uma parede com lado interno e externo, você precisa inverter a direção da parede.

ÿ Os componentes de parede devem ser dimensionados em apenas um lado, seja no lado positivo ou negativo.

Por exemplo, se você dimensionar um lado de um componente de parede de uma parede que possui dois lados internos ou externos, inverter a direção da cota dimensionará o lado oposto do componente. Para obter informações sobre como definir o dimensionamento de componentes de parede, consulte Definindo as configurações de cota para componentes de parede na página 1295 e Especificando pontos de cota de objeto em Estilos de cota AEC na página 3422.

Invertendo uma dimensão AEC



ÿ Selecione a dimensão para a qual deseja inverter a direção,

e clique , ou clique na guia AEC Dimension ÿ Modify painel ÿ Reverso .

Machine Translated by Google

Inverter posição do texto para dimensões AEC

O AutoCAD está introduzindo duas novas configurações de texto para o estilo de dimensão do AutoCAD:

ÿ Posição vertical do texto: controla o posicionamento vertical do texto em relação para a linha de dimensão. As configurações possíveis estão acima da linha de dimensão, abaixo da linha de dimensão, centralizadas entre as linhas de extensão, fora da linha de dimensão e de acordo com JIS (Japanese Industrial Standard).

ÿ Direção da vista de texto: especifica a direção de leitura do texto da cota.
As configurações possíveis são da esquerda para a direita e da direita para a esquerda.
Para obter mais informações, consulte “Controlar a localização do texto da cota” na Ajuda do AutoCAD.

Quando as cotas AEC verticais são giradas em mais de 90 graus, o texto da cota vira de lado.
Em alguns casos, quando as dimensões fazem parte de uma série de dimensões, esse é um resultado indesejado.

O uso da alça Text Flip soluciona esse problema trocando as configurações de posição vertical do texto e direção de leitura para que a dimensão seja exibida corretamente.
Em detalhe, estas são as alterações que são feitas:

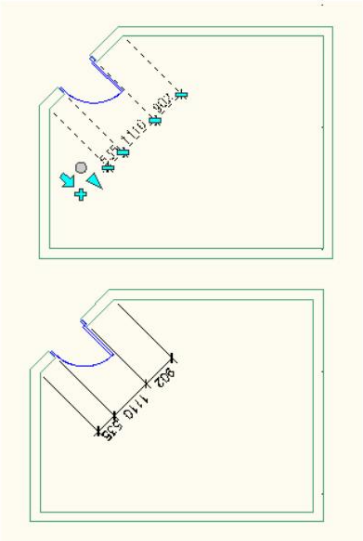
ÿ A configuração de texto vertical definida no estilo de cota do AutoCAD será substituído e definido para a configuração Abaixo.

ÿ A direção de leitura será trocada da esquerda para a direita para a direita para a esquerda ou vice-versa.

ÿ Quaisquer textos de dimensão que tenham uma sobreposição posicional serão invertidos no local em torno de seu ponto de localização.

OBSERVAÇÃO Você também pode executar essas alterações no estilo de cota subjacente do AutoCAD. No entanto, isso afetará todas as dimensões AEC desse estilo, sejam elas giradas ou não. Na maioria dos casos, uma substituição em uma dimensão específica funcionará melhor.

Machine Translated by Google



1 Selecione a dimensão girada.

2 Clique em Inverter texto para o lado oposto da alça de dimensão .

Substituindo pontos de dimensão do componente de parede associativa

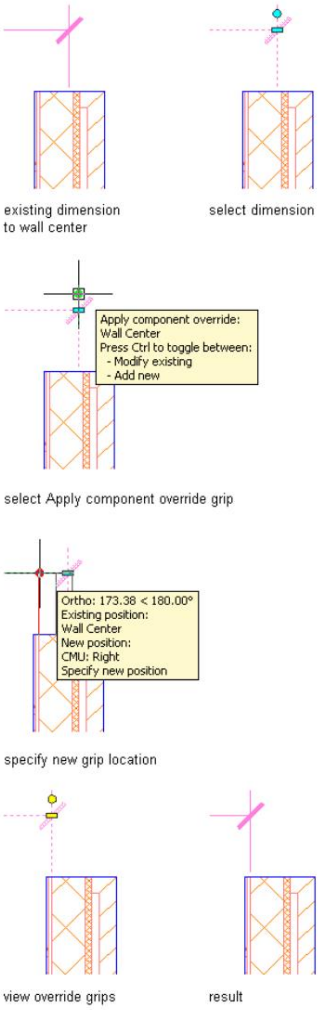
Se você especificou pontos de cota de componente de parede no estilo de cota AEC, pode substituir pontos de cota de componente individual na cota para que eles substituam suas configurações de estilo.

Você pode fazer as seguintes substituições em um ponto de cota de componente de parede:

ÿ Mover um ponto de dimensão de um local no componente para outro: por exemplo, você pode mover um ponto de dimensão do centro do componente para o lado esquerdo ou para o lado direito.

Machine Translated by Google

Modificar uma cota de componente de parede existente



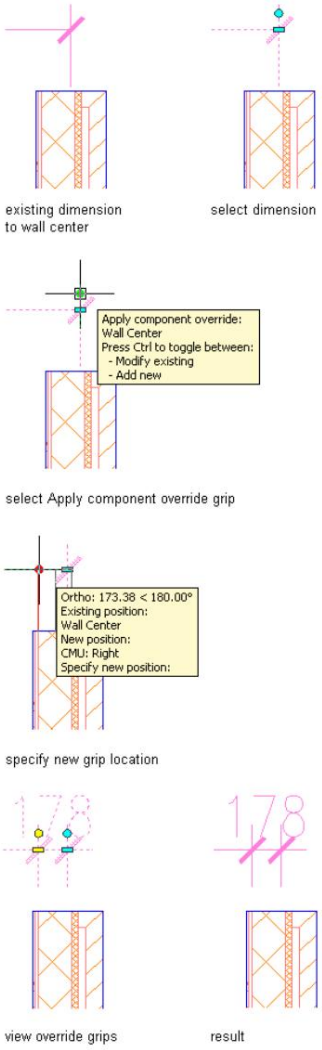
ÿ Mover um ponto de cota de um componente para outro: por exemplo, você pode mover um ponto de cota do componente de viga para o componente de gesso cartonado na mesma parede.

ÿ Adicionar um novo ponto de dimensão para um componente: você pode adicionar um ponto de dimensão às arestas ou ao centro do componente selecionado, em um caso

Machine Translated by Google

onde este ponto de cota não é especificado no estilo de cota AEC ou estilo de parede.

Adicionando ponto de cota de componente de parede



ÿ Remova as substituições e volte para as configurações de dimensão do componente especificadas no estilo.

Machine Translated by Google

Substituindo uma cota de componente

1 Selecione a cota AEC na qual deseja substituir um ponto de cota de componente de parede.

2 Selecione a alça Substituir ( ) para o componente desejado.

Quando você seleciona a alça Substituir, o componente associado é realçado no desenho.

3 Mova a alça para a posição desejada no componente ou para outro componente.

Uma linha temporária vermelha mostra a posição no componente.

Adicionar um novo ponto de dimensão para um componente

1 Selecione a cota AEC à qual deseja adicionar um ponto de cota de componente de parede.

2 Enquanto pressiona o controle, clique na alça Substituir ( ) para o componente desejado e arraste o novo ponto para o local desejado.

Você pode adicionar um ponto de dimensão em 3 locais em um componente: a aresta positiva, a aresta negativa e o centro.

Modificando uma cota de componente substituída

1 Selecione a cota AEC na qual deseja modificar uma sobreposição de componente de parede.

2 Selecione uma cota de componente substituída.

Quando um ponto de cota de componente é substituído, ele é marcado com uma alça amarela ( ).

3 Arraste a alça para a posição desejada.

Remover substituições de uma cota de componente

1 Selecione a cota AEC da qual deseja remover uma sobreposição de cota de componente de parede.

2 Siga um destes procedimentos:

Se você deseja...	**Então…**
mover um componente de volta para sua posição definida pelo estilo	arraste a alça de substituição ( ) para a posição original no componente. Quando você

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	solte e selecione novamente a alça de sua cor muda para ciano ( ).
remover um componente que você adicionou por meio de uma substituição	clique na alça Remover linha de extensão ( ).
redefinir todas as substituições	clique na guia AEC Dimension ÿ Modify pan el ÿ Remove Override drop-down ÿ All Componentes .

Reposicionando textos de dimensão, linhas de extensão e dimensão Correntes

Use este procedimento para reposicionar textos de dimensão individuais, linhas de extensão e cadeias de dimensão em uma dimensão AEC.

O comprimento das linhas de extensão e a distância entre as cadeias de dimensão são definidos no estilo de dimensão AEC e são idênticos para todas as cadeias e linhas de extensão na dimensão. Em alguns casos, você precisa substituir essas configurações e exibir linhas de extensão variáveis ou distâncias de cadeia. Além disso, pode ser necessário mover textos de dimensão individuais para um local diferente.

Visualização da dimensão AEC Mover todas as cadeias e editar alças no local

As dimensões AEC oferecem a capacidade de alterar a exibição de uma dimensão com edição direta por meio de alças.

OBSERVAÇÃO Você só pode exibir e mover as alças no local de uma cota AEC se o estilo de cota subjacente do AutoCAD tiver as configurações de posicionamento de texto corretas.
Para garantir isso, selecione a cota AEC, clique com o botão direito do mouse e clique em Estilo de cota AEC. Em seguida, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo. Se necessário, clique em e clique na guia Outros.
Clique em Editar e, no Gerenciador de estilo de cota, clique em Modificar. Clique na guia Ajustar e selecione Sobre a linha de cota, sem linha de chamada para Posicionamento do texto.

Machine Translated by Google

1 Selecione a dimensão AEC na qual deseja reposicionar textos individuais, linhas de extensão ou cadeias de dimensão e clique em sua alça Editar no local.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia AEC Dimension ÿ Modify painel ÿ Editar no local .

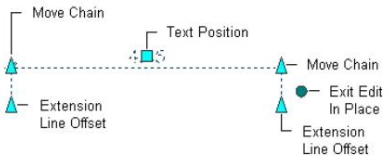
A dimensão agora exibe pontos de aderência para

ÿ textos individuais

ÿ linhas de extensão individuais

ÿ cadeias de dimensões individuais

Visualizando alças de edição de dimensão AEC no local



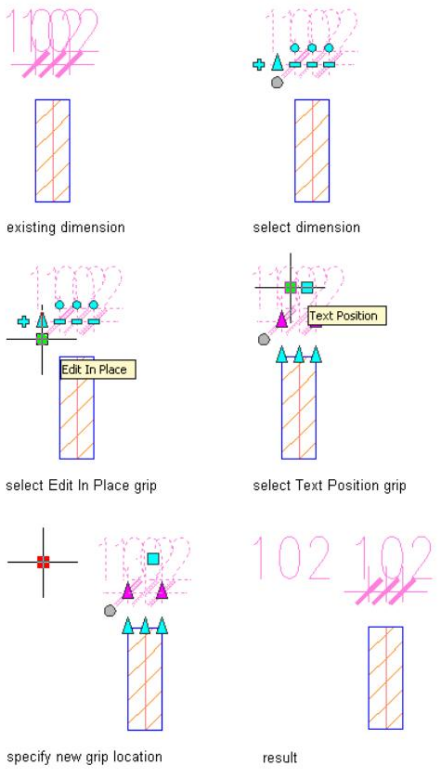
2 Use as alças para reposicionar textos de dimensão, alongar ou encurtar linhas de extensão e reposicionar cadeias de dimensão.

Redefinindo Textos de Dimensão Reposicionados, Linhas de Extensão e Cadeias Dimensionais

Use este procedimento para redefinir textos de dimensão reposicionados, linhas de extensão e cadeias de dimensão.

Machine Translated by Google

Reposicionando o texto em uma dimensão



OBSERVAÇÃO Você só pode redefinir os textos de dimensão que você moveu manualmente para um local diferente. Se os textos de dimensão estiverem deslocados de suas posições porque não cabem, por exemplo, no segmento de dimensão apropriado, você não poderá redefini-los automaticamente aqui. Para garantir que seus textos de dimensão sejam sempre colocados no segmento de dimensão, defina isso no estilo de dimensão subjacente do AutoCAD. Selecione a cota AEC, clique com o botão direito do mouse e clique em Estilo de cota AEC. Em seguida, selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações apareçam e selecione

Substituição de estilo. Se necessário, clique em e clique na guia Outros. Clique em Editar e, no Gerenciador de estilo de cota, clique em Modificar. Clique na guia Ajustar e selecione Sempre manter o texto entre as linhas externas em Opções de ajuste.

1 Selecione a dimensão AEC com componentes reposicionados a serem reiniciar.

Machine Translated by Google

2 Coloque os componentes em suas posições originais: **Em**

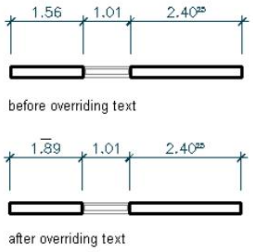
Se você quiser…	**seguida…**
definir as linhas de extensão para suas configurações de estilo	clique na guia AEC Dimension ÿ painel Modify ÿ Remove Override drop down ÿ Todas as linhas de extensão .
definir as strings de texto para sua posição original	clique na guia AEC Dimension ÿ painel Modify ÿ Remove Override drop down ÿ Todas as posições de texto .

OBSERVAÇÃO Para redefinir a distância entre as cadeias de dimensão, defina a distância entre as cadeias para o valor original no estilo de dimensão AEC. Para obter informações, consulte Selecionando os estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de cota AEC na página 3424.

Substituindo valores de dimensão e ocultando segmentos de dimensão

Os valores de dimensão em uma dimensão AEC são os valores calculados da vida real obtidos dos objetos que são dimensionados. Quando o objeto dimensionado é atualizado, o valor da dimensão é atualizado de acordo. Em alguns casos, você pode querer substituir esse valor e trocá-lo por um valor inserido manualmente.

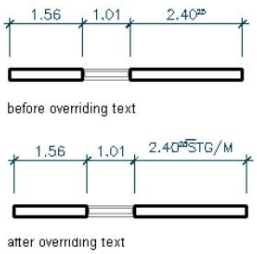
Substituindo o texto da dimensão por um novo valor



Em outros casos, talvez você queira manter o valor original, mas complementá-lo com um prefixo ou sufixo.

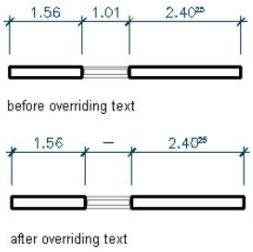
Machine Translated by Google

Substituindo o texto da cota por um sufixo



Às vezes, você precisa ocultar um texto de dimensão ou um segmento de dimensão inteiro.

Substituindo o texto da dimensão ocultando o texto



Os valores de dimensão substituídos podem ser marcados de diferentes maneiras:

ÿ Cada valor substituído manualmente, texto oculto ou valor com prefixo/sufixo é marcado por uma sobrelinha curta. Para obter informações sobre como ocultar a sobrelinha, consulte Ocultando a sobrelinha dos valores de dimensão substituídos na página 3409.

ÿ Você pode adicionar um sublinhado a cada valor substituído. Para obter informações, consulte Ocultando a sobrelinha dos valores de dimensão substituídos na página 3409.

ÿ Você pode especificar na configuração do desenho para sublinhar cada substituição automaticamente. Para obter informações, consulte Opções globais de sublinhado para substituições na página 3408.

Quando você substitui manualmente um valor de dimensão, o valor automático correto ainda existe. Você pode remover a substituição e restaurar o valor correto novamente.

Substituindo valores de dimensão

Use este procedimento para trocar um valor de dimensão automática por um inserido manualmente, para adicionar prefixos e sufixos a valores de dimensão e para ocultar textos e segmentos de dimensão.

Machine Translated by Google

1 Selecione a cota na qual substituir um valor de cota e clique na guia AEC Dimension ÿ painel Modify ÿ Override Text & Linhas .

2 Clique no valor para substituir.

3 Especifique a substituição de valor:

Se você deseja…	**Então…**
ocultar o texto da dimensão selecionada	selecione Ocultar texto.
ocultar o segmento de dimensão selecionado mento	selecione Ocultar texto e linhas.
substituir o valor da dimensão	digite um valor para Texto. **OBSERVAÇÃO** Você pode inserir todos os caracteres alfanuméricos aqui.
marque um valor substituído com um sublinhado	selecione Sublinhar texto.
adicionar um prefixo a um valor de dimensão	insira um para Prefixo.
adicionar um sufixo a um valor de dimensão	insira um para Sufixo.

4 Clique em OK.

Removendo Substituições de Valores de Dimensão

Use este procedimento para remover substituições de valores de dimensão.

Os resultados da remoção de substituições são os seguintes:

ÿ Os valores substituídos são redefinidos para seus valores corretos.

ÿ Sublinhados e sublinhados são removidos.

ÿ Os prefixos e sufixos foram removidos.

ÿ O texto oculto e os segmentos ocultos são exibidos novamente.

Machine Translated by Google

1 Selecione a dimensão da qual deseja remover uma sobreposição e clique

Guia AEC Dimension ÿ painel Modify ÿ Override Text & Lines
.

2 Clique no valor ou segmento do qual deseja remover uma substituição.

3 Clique em Remover substituição.

4 Clique em OK.

Opções globais de sublinhado para substituições

Use este procedimento para definir os sublinhados dos valores de dimensão substituídos globalmente no desenho.

As diretrizes de documentação de uma empresa ou escritório regional podem exigir o sublinhado de todos os valores de dimensão substituídos. Seria complicado sublinhar cada valor substituído individualmente. O AutoCAD Architecture oferece a capacidade de definir o sublinhado de valores substituídos como o comportamento padrão.
Isso significa que sempre que você substituir um valor de dimensão, ele será sublinhado automaticamente.

Da mesma forma, você pode precisar de uma maneira rápida de remover todos os sublinhados de um plano; por exemplo, para criar uma planilha de visualização a partir de um plano ainda não concluído.

Nesse caso, você pode definir sublinhado global em vez de sublinhado ou remover sublinhados de substituições individuais.

OBSERVAÇÃO A configuração de sublinhado global é aplicada a substituições existentes e novas substituições.

---

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Dimensão AEC.

3 Selecione Substituir exibição de texto dimensionado.

4 Defina o comportamento do sublinhado global:

Se você deseja…	Então…
sublinhar todas as dimensões substituídas valores no desenho, independentemente das configurações individuais	Selecione Sublinhar tudo.
remova o sublinhado de todos valores de dimensão substituídos no	Selecione Sublinhado Nenhum.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desenho, independentemente das configurações individuais	

Ocultando a linha superior dos valores de dimensão substituídos

Use este procedimento para ocultar a sobreposição de valores de dimensão substituídos.

Quando você cria uma substituição para um valor de dimensão — inserindo um valor diferente, ocultando um texto ou um segmento, adicionando um prefixo/sufixo — a substituição é marcada por uma pequena linha sobreposta acima do valor alterado. A sobrelinha é útil para ver rapidamente quais valores foram substituídos. Também é útil quando você tem textos e segmentos ocultos, para selecionar o segmento oculto.

Em alguns casos, no entanto, você pode querer ocultar o overline. A sobrelinha é colocada na camada DEFPOINTS e, por padrão, não é plotada. Se você quiser ocultá-lo também na sessão do AutoCAD Architecture, será necessário ocultar a camada DEFPOINTS.

1. Na barra de ferramentas Layer Properties, selecione a camada DEFPOINTS.
2. Clique no ícone da lâmpada para ocultar a camada.

NOTA Como alternativa, você pode ocultar a camada DEFPOINTS no Layer Manager.

Alterando o estilo de cota AEC

Use este procedimento para alterar o estilo de uma cota AEC. Os estilos de dimensão AEC contêm informações sobre os objetos a serem dimensionados, o número de cadeias e a exibição da dimensão. Para obter informações sobre como definir estilos de cota AEC, consulte Estilos de cota AEC na página 3415.

1. Selecione uma ou mais dimensões AEC e clique duas vezes em uma delas.
2. Expanda Básico e expanda Geral.
3. Selecione um estilo de cota AEC.

Especificando pontos de dimensão de objeto para uma dimensão AEC

Use este procedimento para especificar os objetos e pontos a serem dimensionados associativamente para uma cota AEC em uma representação de exibição específica.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na janela.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as dimensões AEC no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as cotas AEC deste estilo, selecione Estilo de cota AEC:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de cota AEC na página 3415.

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique Conteúdo.

7 Para Aplicar a, selecione o tipo de objeto que deseja dimensionar.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento de paredes e interseções de paredes. Para Aplicar a, selecione Parede.

8 Em Cadeias, selecione a cadeia na qual a dimensão aponta aparecer.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento das paredes. Na etapa anterior, você selecionou Parede. Agora, você seleciona Cadeia 1.

OBSERVAÇÃO Selecionar neste contexto significa realçar a cadeia desejada e não selecionar a marca de seleção. A marca de seleção é definida automaticamente dependendo se os pontos de dimensão para esta cadeia são selecionados.
Exemplo: Se você limpar todos os pontos de dimensão possíveis para uma corrente, sua verificação será automaticamente limpa.

9 No lado direito, selecione os pontos a serem incluídos no destaque corrente.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento de paredes e interseções de paredes. Nas etapas anteriores, você selecionou Walls e destacou Chain1. Agora, marque a caixa de seleção Comprimento da parede e escolha Comprimento da parede. Em seguida, selecione a marca de seleção para Interseções de parede.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Em Largura da parede, você tem duas configurações que substituem as configurações de estilo de cota AEC para a cota de componentes de parede:
Do estilo e Estrutural do estilo. Se você selecionar Do estilo, o dimensionamento dos componentes da parede será feito de acordo com as configurações do estilo da parede. Se você selecionar Estrutural em Estilo, o dimensionamento dos componentes de parede será feito de acordo com as configurações do estilo de parede, mas levará em conta apenas os componentes que foram marcados como Estruturais no estilo de parede. Para obter informações sobre como definir a cota de componentes de parede no estilo de parede, consulte Definindo as configurações de cota para componentes de parede na página 1295.

10 Repita as etapas 7 a 9 até que sua dimensão contenha todos os objetos e pontos que deseja dimensionar.

11 Clique em OK.

Você também pode acessar e modificar o conteúdo da dimensão AEC por meio do menu de contexto da dimensão AEC, como segue:

1 Selecione a dimensão AEC que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Para a representação de exibição desejada, selecione Substituição de objeto.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique em .

5 Clique na guia Conteúdo.

6 Ajuste as configurações conforme desejado e clique em OK duas vezes.

Especificando o estilo do AutoCAD e outras propriedades para um AEC Dimensão

Use este procedimento para especificar o estilo de cota do AutoCAD subjacente ao estilo de cota AEC atual e para especificar outras configurações de exibição para uma cota AEC em uma representação de exibição específica. Essas configurações incluem:

ÿ Distância entre cadeias de dimensão

ÿ Comprimento das linhas de extensão

ÿ Camada de dimensão

Machine Translated by Google

ÿ Exibição da altura das aberturas

1 Clique duas vezes na dimensão AEC.

2 Clique na guia Exibir.

3 Na categoria General, para Display component, verifique se *NONE* está selecionado.

4 Para Exibir controlado por, selecione Este objeto.

OBSERVAÇÃO Para aplicar suas alterações a todas as dimensões AEC no desenho, selecione Configuração padrão do desenho. Para aplicar alterações a todas as cotas AEC deste estilo, selecione Estilo de cota AEC:<nome do estilo>. Para obter mais informações sobre estilos, consulte Estilos de cota AEC na página 3415.

---

5 Para Representação de exibição, verifique se a representação de exibição desejada está selecionada.

6 Se necessário, expanda Object Display Properties ÿ Advanced e clique em Configurações de dimensão.

7 Para alterar o estilo de cota do AutoCAD subjacente do AEC estilo de cota, selecione um estilo de cota do AutoCAD.

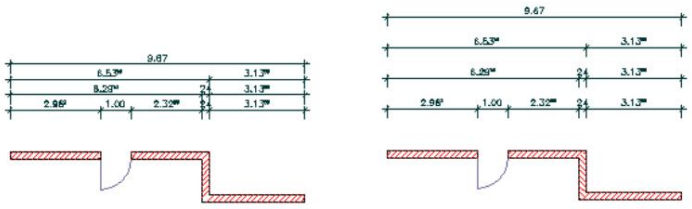
8 Para editar o estilo de dimensão do AutoCAD, clique em Editar.

Para obter mais informações sobre estilos de dimensão do AutoCAD, consulte Estilos de dimensão AEC e Estilos de dimensão do AutoCAD na página 3415.

9 Quando terminar de editar o estilo selecionado, clique em OK.

10 Em Configurações de dimensão AEC, para Distância entre correntes, insira a distância desejada entre as cadeias de dimensão única na dimensão AEC.

Diferentes distâncias entre cadeias de dimensão

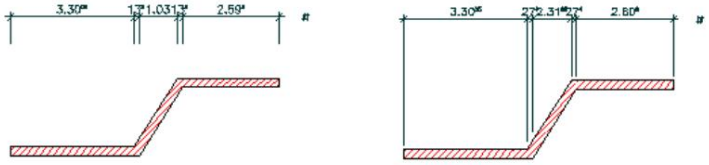


11 Especifique se deseja linhas de extensão fixa ou variável.

Machine Translated by Google

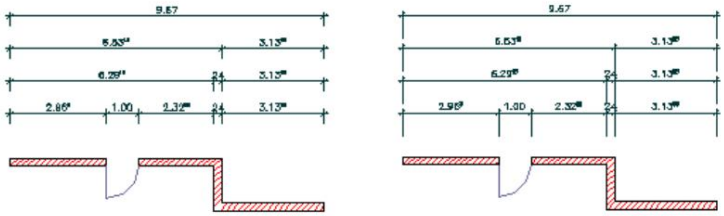
As linhas de extensão fixa têm o mesmo comprimento. As linhas de extensão variáveis se adaptam ao contorno do objeto que elas dimensionam. As cotas do AutoCAD usam linhas de extensão variáveis por padrão.

Linhas de extensão fixa (esquerda) e linhas de extensão variável (direita)



12 Se você selecionou Usar linhas de extensão de comprimento fixo, insira o comprimento das linhas de extensão.

Diferentes comprimentos de linhas de extensão



13 Especifique se deseja exibir a altura das aberturas.

NOTA Esta dimensão de abertura é usada especificamente para planos de trabalho europeus, onde você precisa de uma descrição detalhada das medições.

---

14 Clique em Camada para selecionar a camada na qual colocar a dimensão AEC.

15 Clique em OK duas vezes.

Você também pode acessar e modificar essas mesmas configurações por meio do menu de contexto da dimensão AEC, como segue:

1 Selecione a dimensão AEC que deseja alterar, clique com o botão direito e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Para a representação de exibição desejada, selecione Substituição de objeto.

Machine Translated by Google

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

5 Clique na guia Outro.

6 Ajuste as configurações conforme desejado e clique em OK duas vezes.

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma dimensão AEC

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas de texto e arquivos a uma dimensão AEC.

1 Clique duas vezes na dimensão AEC à qual deseja anexar as informações.

2 Clique na guia Dados Estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique na configuração de Hiperlink e especifique a ligação.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 Clique na configuração para Notas e adicione uma nota. Em seguida, clique em OK.

5 Clique na configuração para Documentos de referência.

6 Anexar ou desanexar arquivos de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Estilos de dimensão AEC

O estilo de dimensão AEC define os objetos a serem dimensionados na dimensão AEC e a exibição da dimensão AEC.

Você pode criar e editar estilos de cota AEC, importar e exportar estilos de cota AEC entre desenhos e limpar estilos de cota AEC que não estão em uso. Ao criar, limpar, importar, exportar ou editar estilos, você acessa o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central no AutoCAD Architecture, onde você pode trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Você pode criar uma ferramenta de cota AEC a partir de qualquer estilo de cota AEC. Você pode arrastar o estilo do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas. Você pode então especificar as configurações padrão para quaisquer dimensões AEC criadas a partir da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de dimensão AEC na página 3383.

Estilos de cota AEC e estilos de cota do AutoCAD

Cada estilo de cota AEC tem um estilo de cota AutoCAD subjacente, que controla as configurações que não são definidas diretamente no estilo de cota AEC.

O estilo de dimensão do AutoCAD define as seguintes propriedades:

ÿ Cor das linhas de dimensão e linhas de extensão

ÿ Espessura de linha de linhas de dimensão e linhas de extensão

ÿ Forma e tamanho das setas de dimensão

ÿ Altura e cor do texto da dimensão

ÿ Unidades, precisão e símbolo separador decimal

O estilo de cota AEC define as seguintes propriedades:

ÿ Número de cadeias de dimensão

ÿ Objetos dimensionados

ÿ Distância entre cadeias de dimensão

ÿ Linhas de extensão fixa ou variável

ÿ Exibição das dimensões da altura de abertura

Machine Translated by Google

O assistente de estilo de cota AEC

Há duas maneiras de editar um estilo de cota:

ÿ Você pode editar o estilo de cota no Gerenciador de estilo. A vantagem deste método é que você pode editar todas as configurações de estilo de dimensão AEC aqui.

ÿ Você pode editar o estilo de cota com o Assistente de estilo de cota AEC. A vantagem deste método é que você pode editar as configurações de exibição mais importantes do estilo de forma rápida e descomplicada. No entanto, você não pode alterar todas as configurações aqui; por exemplo, o número de cadeias e os objetos a dimensionar podem ser editados apenas com a caixa de diálogo Propriedades de estilos de cota AEC. Para obter mais informações sobre o Assistente de estilo de cota AEC, consulte Alterando propriedades de estilo com o Assistente de estilo de cota AEC na página 3426.

Criando estilos de dimensão do AutoCAD

Você precisa criar um estilo de cota subjacente do AutoCAD antes de criar um estilo de cota AEC.

O AutoCAD Architecture vem com vários estilos predefinidos de dimensão do AutoCAD projetados especificamente para uso em dimensões AEC. Para economizar tempo, olhe para eles, para ver se você pode usá-los diretamente ou com modificações.

Para criar um estilo de cota do AutoCAD para uso com estilos de cota AEC, certifique-se de especificar as seguintes configurações:

ÿ Configurações de linha de dimensão e linha de extensão

ÿ Configurações de ponta de seta

ÿ Configurações de exibição de texto

ÿ Configurações da unidade

1 Clique na guia Home ÿ painel Annotation ÿ ÿ AEC Dimension Estilo .

2 No Gerenciador de estilo de cota, clique em Novo.

3 Siga as instruções para criar um novo estilo de cota do AutoCAD, conforme descrito em “Usar estilos de cota” na ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações sobre como conectar o estilo de cota do AutoCAD a um estilo de cota AEC, consulte Selecionando os estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de cota AEC na página 3424.

Criando um estilo de cota AEC

Use este procedimento para criar um estilo de cota AEC. Você pode criar um novo estilo com propriedades de estilo padrão ou pode criar um novo estilo copiando um estilo existente. Depois de criar o estilo, edite as propriedades do estilo para personalizar as características do estilo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Crie um novo estilo de cota AEC: **Se**

você deseja...	**Então…**
criar um novo estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de dimensão AEC e clique em Novo.
criar um novo estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de cota AEC que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo de cota AEC e pressione *ENTER.*

5 Para editar as propriedades de estilo de seu novo estilo de cota AEC, selecione o estilo e edite-o nas guias do Gerenciador de estilos: **Se você deseja…**

Então…
consulte Alterando os componentes de exibição de dimensão AEC na página 3419.
consulte Alterando o número de cadeias em um estilo de cota AEC na página 3418.
consulte Especificando pontos de dimensão de objeto em estilos de dimensão AEC na página 3422.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o estilo de dimensão do AutoCAD e outras configurações	consulte Selecionando os estilos de dimensão do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de dimensão AEC na página 3424.
alterar um estilo de cota AEC existente com o estilo de cota AEC Mago	consulte Alterando Propriedades de Estilo com o Assistente de Estilo de Cota AEC na página 3426.
adicionar notas, arquivos ou documentos ao estilo	consulte Anexando notas e arquivos a um estilo de cota AEC na página 3429.

6 Quando terminar de alterar o estilo de cota AEC propriedades, clique em OK.

7 Se quiser atribuir o estilo a uma ferramenta de dimensão AEC, arraste o estilo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas.

Posteriormente, você pode renomear a ferramenta e especificar outras propriedades para ela, conforme descrito em Criando uma ferramenta de dimensão AEC na página 3383.

8 Clique em OK.

Alteração do número de cadeias em um estilo de cota AEC

Use este procedimento para alterar o número de cadeias de cota em um estilo de cota AEC.

Para definir o conteúdo das cadeias, consulte Especificando pontos de dimensão de objeto em estilos de dimensão AEC na página 3422.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Cadeias.

5 Insira o número de cadeias de dimensão a serem definidas para esta dimensão estilo.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Alterando os componentes de exibição de dimensão AEC

Use este procedimento para alterar as propriedades dos componentes de exibição de um estilo de cota AEC.

Os seguintes componentes de exibição de dimensão AEC estão disponíveis:

Exibir componentes das dimensões AEC

Componente	Descrição
Grupo de Dimensões AEC	Use este componente apenas para ativar ou desativar a visibilidade de uma dimensão AEC para uma visualização específica. Todas as outras configurações, como cor, tipo de linha e espessura de linha, são especificadas no estilo de cota básico do AutoCAD; quaisquer alterações inseridas aqui não são exibidas.
Marcador de pontos removido	Este componente mostra os pontos de dimensão associativa removidos. Torne-o visível se quiser restaurar pontos de dimensão removidos, conforme descrito em Restaurando pontos de objeto definidos no estilo de dimensão AEC na página 3392.
Marcador de Grupo de Dimensões AEC	Marcador do ponto base da cota.
Substituir marcador de texto e linhas	Este componente é exibido quando um segmento de dimensão está oculto ou um texto de dimensão oculto ou substituído. Para mais informações ção, consulte Substituindo valores de dimensão e ocultando segmentos de dimensão na página 3405.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

Machine Translated by Google

7 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

8 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

9 Clique em OK duas vezes.

Definindo objetos dimensionados no estilo de cota AEC

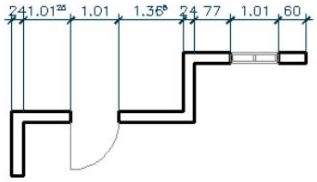
Em um estilo de cota AEC, você pode definir pontos em objetos que são dimensionados associativamente com este estilo de cota AEC. Os pontos disponíveis para cada objeto dependem das características do objeto. Por exemplo, em uma parede, você pode dimensionar o comprimento, a largura, os componentes da parede e as aberturas na parede. Em uma janela, você pode dimensionar as larguras de abertura máxima e mínima e o centro da janela.

Para obter uma lista completa de objetos que podem ser especificados no estilo de cota AEC, consulte Cotas associativas de objetos na página 3355.

Cada dimensão AEC pode ter até dez cadeias de dimensão. Cada cadeia pode conter pontos de dimensão para os objetos especificados no estilo. Para obter mais informações, consulte Alteração do número de cadeias em um estilo de cota AEC na página 3418.

Exemplo 1: Você cria um estilo de cota AEC que contém apenas uma cadeia.
Esta cadeia contém comprimentos de parede e interseções de parede e a largura máxima de abertura de aberturas dentro da parede.

Exemplo de cadeia de dimensão única AEC



Exemplo 2: Você cria um estilo de dimensão AEC projetado exclusivamente para dimensionar paredes, mas os pontos de dimensão da parede são distribuídos em quatro cadeias individuais:

ÿ A cadeia 1 dimensiona os comprimentos e as larguras da parede.

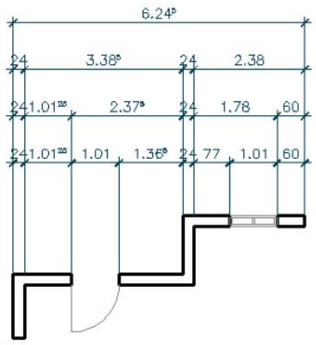
ÿ A cadeia 2 dimensiona os comprimentos de parede, larguras de parede e interseções de parede.

ÿ Cadeia 3 dimensões apenas os comprimentos da parede.

ÿ A cadeia 4 dimensiona os limites externos de todas as paredes selecionadas.

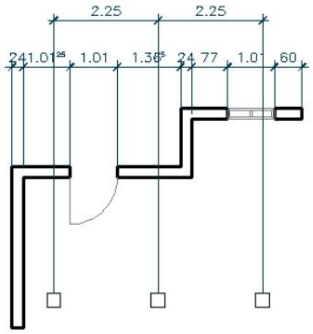
Machine Translated by Google

Exemplo de quatro cadeias de dimensão AEC



Exemplo 3: Você cria um estilo de cota AEC que dimensiona o comprimento das paredes em uma construção em uma cadeia e uma linha de colunas estruturais dentro da construção em uma segunda cadeia.

Exemplo de duas cadeias dimensionais AEC



As diretrizes a seguir podem ajudá-lo a criar estilos de dimensão AEC:

ÿ Crie um estilo de cota separado para cada uso. Por exemplo, crie um estilo que dimensiona montagens de janelas e paredes cortina e outro que dimensiona paredes e aberturas em paredes.

ÿ Não inclua muitos pontos de dimensão em uma cadeia de dimensão.

ÿ Não inclua muitos objetos em um estilo de cota.

Machine Translated by Google

Especificando pontos de dimensão de objeto em estilos de dimensão AEC

Use este procedimento para especificar os objetos e pontos a serem dimensionados associativamente em um estilo de cota AEC.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

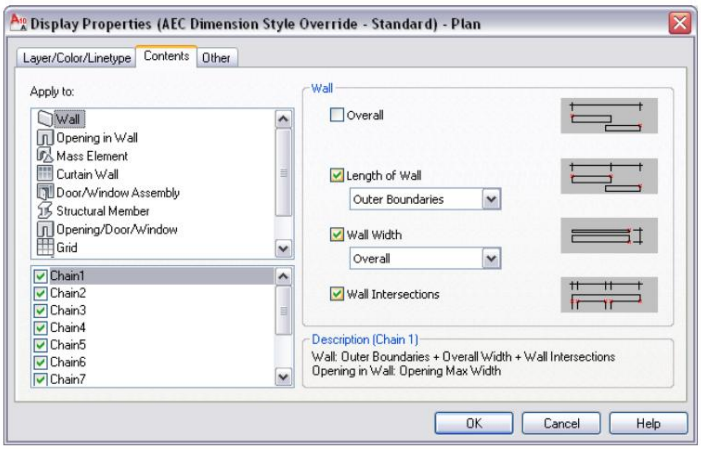
4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Conteúdo.

Selecionando o conteúdo das cadeias de dimensão



Em Aplicar a, você encontra a lista de objetos que podem ser dimensionados associativamente.

Consulte Dimensões associativas de objetos na página 3355 para obter uma lista completa de objetos e seus pontos de dimensão.

Abaixo da lista Aplicar a, você encontra a lista de cadeias disponíveis neste estilo de dimensão AEC.

Para obter informações sobre como alterar o número de cadeias, consulte Alteração do número de cadeias em um estilo de cota AEC na página 3418.

Machine Translated by Google

8 Para Aplicar a, selecione um objeto que deseja dimensionar.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento de paredes e interseções de paredes. Para Aplicar a, selecione Parede.

9 Em Cadeias, selecione a cadeia na qual os pontos de dimensão aparecer.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento das paredes. Na etapa anterior, você selecionou Parede. Agora, você seleciona Cadeia 1.

OBSERVAÇÃO "Selecionar" neste contexto significa realçar a cadeia desejada e não selecionar a marca de seleção. A marca de seleção é definida automaticamente dependendo se os pontos de dimensão para esta cadeia são selecionados. Exemplo: Se você limpar todos os pontos de dimensão possíveis para uma corrente, sua verificação será automaticamente limpa.

---

10 No lado direito, selecione os pontos a serem incluídos no destaque corrente.

Exemplo: Na primeira cadeia, você deseja dimensionar o comprimento de paredes e interseções de paredes. Nas etapas anteriores, você selecionou Walls e destacou Chain1. Agora, marque a caixa de seleção Comprimento da parede e escolha Comprimento da parede. Em seguida, selecione a marca de seleção para Interseções de parede.

OBSERVAÇÃO Em Largura da parede, você tem duas configurações que substituem as configurações de estilo de cota AEC para a cota de componentes de parede:
Do estilo e Estrutural do estilo. Se você selecionar Do estilo, o dimensionamento dos componentes da parede será feito de acordo com as configurações do estilo da parede. Se você selecionar Estrutural em Estilo, o dimensionamento dos componentes de parede será feito de acordo com as configurações do estilo de parede, mas levará em conta apenas os componentes que foram marcados como Estruturais no estilo de parede. Para obter informações sobre como definir a cota de componentes de parede no estilo de parede, consulte Definindo as configurações de cota para componentes de parede na página 1295.

---

11 Repita as etapas 7 a 9 até que sua dimensão contenha todos os objetos e pontos que você deseja dimensionar com este estilo.

12 Clique em OK três vezes.

Machine Translated by Google

Selecionando os estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de cota AEC

Use este procedimento para selecionar o estilo de cota do AutoCAD subjacente ao estilo de cota AEC e essas outras configurações que afetam a aparência da cota AEC:

ÿ Distância entre cadeias de dimensão

ÿ Comprimento das linhas de extensão

ÿ Camada de dimensão

ÿ Exibição da altura das aberturas

OBSERVAÇÃO A ativação da exibição da altura da abertura só tem efeito se você selecionar pontos de cota para aberturas em uma ou mais cadeias desse estilo de cota. Para obter informações sobre como selecionar pontos de dimensão de abertura, consulte Especificando pontos de dimensão de objeto em estilos de dimensão AEC na página 3422.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Propriedades de exibição.

5 Selecione a representação de exibição onde deseja que as alterações sejam aparecer e selecione Substituição de estilo.

6 Se necessário, clique .

7 Clique na guia Outro.

8 Para alterar o estilo de cota subjacente do AutoCAD do AEC estilo de cota, selecione um estilo de cota do AutoCAD.

9 Para editar o estilo de dimensão do AutoCAD, clique em Editar.

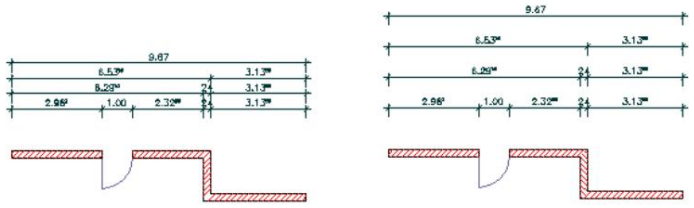
Para obter mais informações sobre estilos de dimensão do AutoCAD, consulte Estilos de dimensão AEC e Estilos de dimensão do AutoCAD na página 3415.

Para retornar à guia Outro na caixa de diálogo Propriedades de exibição, clique em Fechar.

10 Especifique a distância entre as cadeias de dimensão única no Dimensão AEC.

Machine Translated by Google

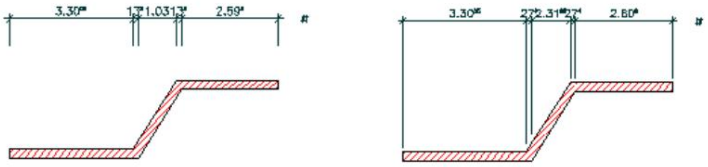
Diferentes distâncias entre cadeias de dimensão



11 Especifique se deseja linhas de extensão fixa ou variável.

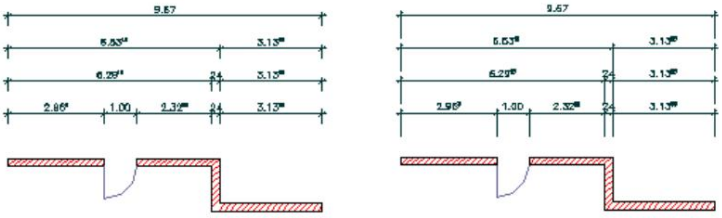
As linhas de extensão fixa têm o mesmo comprimento. As linhas de extensão variáveis se adaptam ao contorno do objeto que elas dimensionam. As cotas do AutoCAD usam linhas de extensão variáveis por padrão.

Linhas de extensão fixa (esquerda) e linhas de extensão variável (direita)



12 Se você selecionar linhas de extensão fixas, insira o comprimento das linhas de extensão.

Diferentes comprimentos de linhas de extensão



13 Especifique se deseja exibir a altura das aberturas.

NOTA Esta dimensão de abertura é usada especificamente para planos de trabalho europeus, onde você precisa de uma descrição detalhada de Medidas.

Machine Translated by Google

14 Clique em Layer para selecionar a camada na qual colocar a dimensão AEC e clique em OK.

15 Clique em OK duas vezes.

Alterando as propriedades de estilo com o Assistente de estilo de cota AEC

Use este procedimento para alterar várias propriedades de estilo de cota AEC com a ajuda de um assistente. O Assistente de estilo de cota AEC oferece uma maneira rápida de alterar essas propriedades de um estilo:

ÿ Forma e tamanho da ponta da seta

ÿ Comprimento e cor das linhas de extensão

ÿ Cor das linhas de dimensão

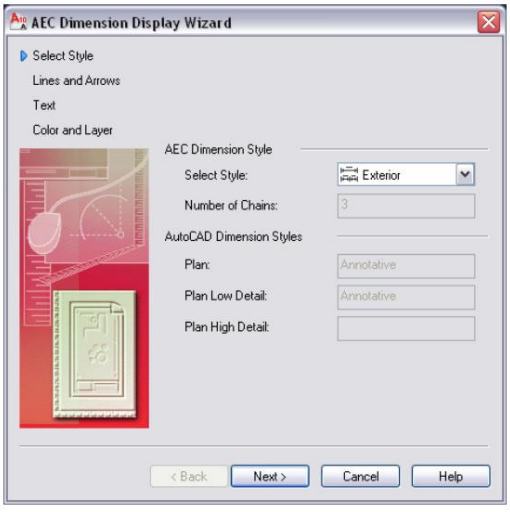
ÿ Distância entre cadeias de dimensão

ÿ Estilo, tamanho e cor do texto da dimensão

ÿ Valor de arredondamento

ÿ Atribuição de camadas

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ ÿ Dimensão Assistente de estilo.



Machine Translated by Google

2 Selecione o estilo de cota AEC para editar e clique em Avançar.

IMPORTANTE Se você escolher um estilo de cota que tenha sua origem de propriedade definida como Padrão do sistema, receberá uma mensagem de aviso. Se quiser editar o estilo, feche o Assistente, abra o estilo no Gerenciador de estilo e defina a origem da propriedade de exibição para uma substituição de estilo. Para obter mais informações sobre como trabalhar com o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

---

3 Selecione a representação de exibição a ser alterada.

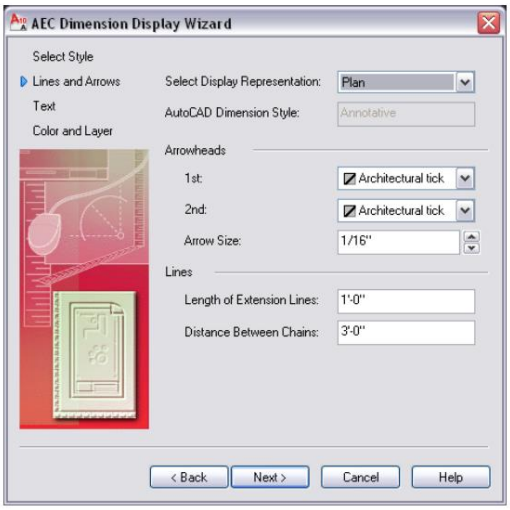
OBSERVAÇÃO Se o estilo de cota AEC que você escolher editar for baseado no mesmo estilo de cota do AutoCAD para diferentes representações de exibição, as edições feitas serão aplicadas a todas as representações de exibição. Para evitar isso, certifique-se de que o estilo de cota AEC use diferentes estilos de cota do AutoCAD para diferentes representações de exibição. Para obter mais informações sobre como atribuir estilos de cota do AutoCAD a estilos de cota AEC, consulte Seleção dos estilos de cota do AutoCAD e outras propriedades dos estilos de cota AEC na página 3424.

---

4 Especifique as configurações de linha e seta:

- ÿ Selecione novos símbolos de seta.
- ÿ Altere o tamanho das pontas de seta.
- ÿ Defina um novo comprimento para as linhas de extensão.
- ÿ Defina uma nova distância entre a dimensão individual correntes.

Machine Translated by Google



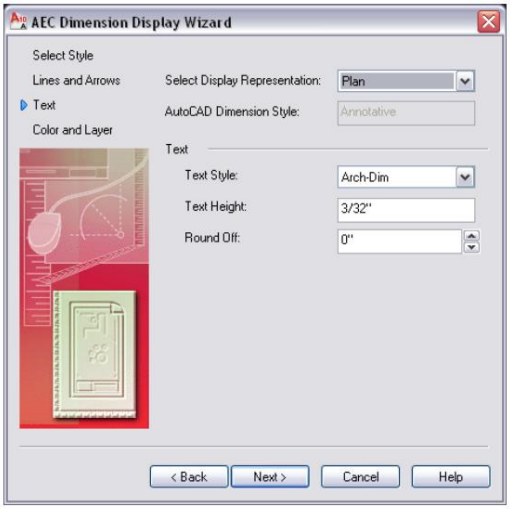
5 Clique em Avançar.

6 Especifique as configurações de

texto: ÿ Selecione um novo estilo de texto.

ÿ Digite uma nova altura de texto.

ÿ Defina uma nova precisão de arredondamento para valores de dimensão.



7 Clique em Avançar.

Machine Translated by Google

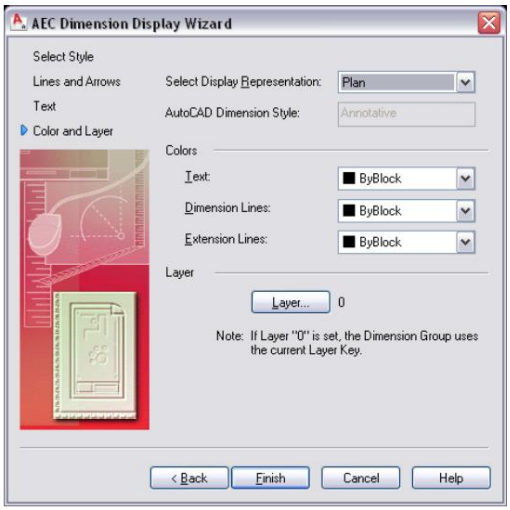
8 Especifique as configurações de cor e camada:

ÿ Selecione uma nova cor de texto.

ÿ Selecione uma nova cor de linha de dimensão.

ÿ Selecione uma nova cor de linha de extensão.

ÿ Selecione uma nova camada para a dimensão.



9 Clique em Concluir.

Anexar notas e arquivos a um estilo de cota AEC

Use este procedimento para anexar notas de texto e arquivos a um estilo de cota AEC.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Documentation Objects e expanda AEC Dimension Estilos.

3 Selecione o estilo que deseja editar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao estilo de dimensão AEC, insira o descrição em Descrição.

6 Clique em Notas.

7 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

Machine Translated by Google

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Edite a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação. Clique em OK quando terminar de editar.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo, clique em Excluir e clique em OK.

9 Clique em OK duas vezes.

Perguntas e Respostas para Trabalhar com Dimensões AEC

Este tópico contém perguntas e respostas que podem ajudá-lo a obter os resultados desejados ao trabalhar com dimensões AEC.

Alteração de cor, tamanho do texto e pontas de seta

Como altero a cor, o tamanho do texto e as pontas de seta de uma dimensão AEC?

Essas configurações são especificadas no estilo de cota do AutoCAD subjacente ao estilo de cota AEC. Para acessá-los facilmente, use o AEC Dimension Style Wizard. Para obter mais informações, consulte O assistente de estilo de cota AEC na página 3416.

Atualizando as dimensões AEC sob demanda Como

posso especificar que as dimensões AEC sejam atualizadas somente sob demanda?

Se você congelar a camada na qual uma dimensão AEC é colocada, a dimensão AEC é atualizada somente quando a camada é descongelada novamente ou se você executar o comando REGEN.

Quando você alterna para outra vista, por exemplo, uma vista tridimensional (3D) e, em seguida, volta para uma vista de planta, a dimensão AEC não é atualizada. Congelando

Machine Translated by Google

a camada de dimensão pode melhorar o desempenho do desenho, especialmente para desenhos grandes.

Você pode adicionar novas dimensões AEC mesmo quando a camada estiver congelada. No entanto, você pode editá-los somente depois que a camada for descongelada novamente.

Alterar a altura do texto de números sobrescritos

Como posso alterar a altura do texto de números sobrescritos em uma dimensão AEC?

Por padrão, a altura do texto de números sobrescritos em cotas AEC é definida como 50 por cento da altura do texto do estilo de cota subjacente do AutoCAD (DIMTXT). Para alterar esse padrão, você deve alterar o valor correspondente no arquivo do Registro.

AVISO Fazer alterações no arquivo do Registro pode ter consequências de longo alcance para todo o aplicativo. Antes de alterar qualquer coisa aqui, certifique-se de que isso é o que você realmente deseja fazer. Se você não tiver certeza, consulte seu gerente de CAD ou departamento de TI.

---

1 Abra o Editor de Registro do Windows.

2 Navegue até *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Autodesk\AutoCAD\R18.0\ACAD-8004:409\AEC\6.0\AecArchDACHBase60\ObjectDefaults\AEC Dimension\SuperscriptScaleFactor.*

3 Insira o valor desejado. O valor aqui é relativo ao AutoCAD altura do texto da dimensão *(DIMTXT).*

Corrigindo o símbolo de erro

A dimensão AEC para uma parede de 1 metro de altura é exibida apenas com um símbolo de erro. Como posso obter uma exibição de dimensão correta?

O plano de corte da cota AEC é obtido do plano de corte da parede cotada na configuração de exibição atual. Se o plano de corte estiver definido para um valor mais alto, você deve alterá-lo para incluir a parede inferior na dimensão. Para obter informações sobre como definir o plano de corte da parede, consulte Especificando a exibição do plano de corte de um estilo de parede na página 1305.

Machine Translated by Google

Encontrar mais pontos de dimensão do que o esperado

Estou dimensionando os pontos de interseção das paredes e recebo mais pontos de dimensão do que o esperado na dimensão. Como posso verificar se esta dimensão está correta?

Quando você recebe mais pontos de dimensão de interseção de parede do que o esperado, é possível que as paredes que você está dimensionando façam interseção com outras paredes que não estão incluídas nesta cadeia de dimensão. Para ver se é assim e se sua dimensão está correta, você pode prolongar as linhas de extensão para que elas realmente encontrem o ponto que dimensionam. Você pode então verificar se os pontos de dimensão em sua corrente estão posicionados corretamente.

Machine Translated by Google

Rótulos de Elevação 44

As legendas de elevação são usadas para dimensionar valores de altura em vistas de planta e de seção.

Rótulos de Elevação

As legendas de elevação são usadas para dimensionar valores de altura em vistas de planta e de seção.

Etiquetas de Elevação e Sistemas de Coordenadas

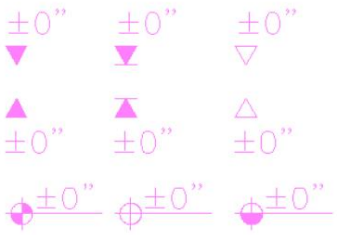
As legendas de elevação são blocos interativos de múltiplas vistas usados para dimensionar alturas em um desenho. Eles são ancorados no sistema de coordenadas mundial (WCS) ou em um sistema de coordenadas de usuário nomeado (UCS). Os rótulos de elevação são usados principalmente para medir as alturas de elementos de construção, como paredes ou janelas, mas podem ser usados para medir todos os pontos do desenho. Você pode adicionar legendas de elevação em vistas de planta e de seção. O AutoCAD Architecture oferece vários blocos predefinidos para legendas de elevação comumente usadas. Você também pode definir seus próprios rótulos de elevação.

Quando as legendas de elevação são movidas ao longo do eixo Z, seus valores Z mudam de acordo. Os rótulos de elevação podem, no entanto, ser ancorados apenas a um UCS ou WCS nomeado; não a qualquer objeto de construção. Se a altura do objeto for alterada, o valor da etiqueta de elevação não será atualizado automaticamente.

Um rótulo de elevação mede a altura de um ponto em relação à altura de referência. A altura de referência pode ser obtida da coordenada Z do WCS ou da coordenada Z de um UCS nomeado.

Machine Translated by Google

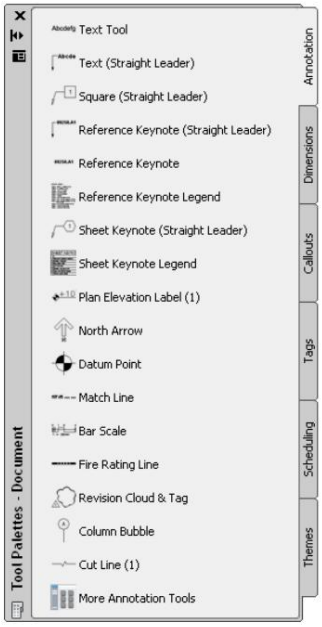
Rótulos de elevação



Usando ferramentas de legenda de elevação para criar legendas de elevação

As ferramentas fornecidas com o AutoCAD Architecture permitem que você coloque legendas de elevação rapidamente usando uma ferramenta de legenda de elevação com propriedades predefinidas específicas. Você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou pode alterar as propriedades.

Paleta de ferramentas contendo ferramentas de legenda de elevação



As paletas de ferramentas padrão na área de trabalho contêm amostras de ferramentas de legenda de elevação que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos

Machine Translated by Google

fornecidos com o software contêm ferramentas de legenda de elevação que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

ÿ Meu catálogo de ferramentas

As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de legenda de elevação com definições e propriedades de bloco de múltiplas vistas que são personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando um rótulo de elevação

Use este procedimento para adicionar uma nova legenda de elevação que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de legenda de elevação selecionada. Para especificar as configurações ao adicionar uma legenda de elevação, consulte Criando legendas de elevação com configurações especificadas pelo usuário na página 3435.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Ferramentas ÿ Ferramentas de anotação **2** .
Selecione uma ferramenta de legenda de elevação.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

3 Especifique o ponto de inserção da legenda de elevação.

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

4 Clique em OK.

Criando legendas de elevação com configurações especificadas pelo usuário

Use este procedimento para adicionar uma legenda de elevação com as configurações que você especificar.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Ferramentas ÿ Ferramentas de anotação .

2 Selecione uma ferramenta de legenda de elevação.

Se necessário, role para exibir a ferramenta que deseja usar.

3 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção da elevação rótulo.

Machine Translated by Google

Você pode mover ou ocultar a paleta Propriedades para expor mais da área de desenho.

A caixa de diálogo Adicionar legenda de elevação é exibida.

4 Selecione o sistema de coordenadas para a legenda de elevação: **Se**

você deseja...	**Então…**
selecione um sistema de coordenadas existente no desenho	em UCS, selecione o sistema de coordenadas na lista.
criar um novo usuário nomeado coordenar sistema de alimentação (UCS)	clique (Definir UCS) e definir o novo UCS na tela. Para mais informações sobre como criar sistemas de coordenadas do usuário, consulte "Usar coordenadas e sistemas de coordenadas" na ajuda do AutoCAD. **DICA** A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e, a seguir, copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar Listar Tópicos.
usar o UCS de uma legenda de elevação existente	clique (Corresponder UCS) e selecione o rótulo de elevação na tela.

5 Insira o valor de elevação de sua legenda.

O valor inserido aqui é sempre calculado em relação ao sistema de coordenadas selecionado. Quando você redefine o

Machine Translated by Google

sistema de coordenadas, o valor Z da etiqueta de elevação é recalculado de acordo.

Por exemplo, você tem um UCS chamado “First Floor,” com sua origem Z em 3 m. Quando você insere um rótulo de elevação no WCS e o define como 2 me, em seguida, altera o sistema de coordenadas para “Primeiro andar”, o valor Z do rótulo de elevação é alterado para -1 m.

6 Se necessário, insira um prefixo e um sufixo para a etiqueta de elevação.

7 Clique em OK.

Criando uma ferramenta de legenda de elevação

Use este procedimento para criar uma ferramenta de legenda de elevação e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de legenda de elevação se estiver colocando várias legendas de elevação de um estilo específico e todas tiverem as mesmas propriedades.

Os rótulos de elevação consistem em uma definição de bloco multivista conectada a um comando AEC personalizado. Portanto, o processo de criação de uma ferramenta de legenda de elevação difere do processo de criação de uma ferramenta de objeto regular, como uma ferramenta de porta.

Para criar uma ferramenta de legenda de elevação, você precisa de uma definição de bloco de vista múltipla com um comando personalizado que é colocado no DesignCenter™. As legendas de elevação predefinidas estão disponíveis no DesignCenter, portanto, verifique se a legenda de elevação desejada já está lá.

Se você não encontrar nenhuma legenda de elevação que atenda às suas necessidades, crie uma, conforme descrito em Criação de legendas de elevação definidas pelo usuário na página 3443, e coloque-a no AutoCAD DesignCenter.

No AutoCAD DesignCenter, você cria uma ferramenta de legenda de elevação.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Conteúdo ÿ Navegador de conteúdo menu suspenso ÿ Design Center .

2 Navegue até a pasta que contém a etiqueta de elevação da qual você deseja criar uma ferramenta.

3 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja adicionar a elevação ferramenta de etiqueta.

Machine Translated by Google

4 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta do AutoCAD Centro de Design	arraste a legenda de elevação desejada do AutoCAD DesignCenter para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Reabra a paleta de ferramentas onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de um catálogo de ferramentas no Navegador de conteúdo	Clique na guia Início ÿ Painel de construção ÿ menu suspenso Ferramentas ÿ Conteúdo Navegador , abra o catálogo e localize a ferramenta que deseja copiar. Posicione o cursor sobre a alça i-drop e arraste a ferramenta para a paleta de ferramentas.

5 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

6 Insira um nome para a ferramenta.

7 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

Modificando rótulos de elevação

Você pode alterar os atributos de uma legenda de elevação, como o UCS associado ou o fator de escala.

ÿ Você pode alterar as configurações de legenda de elevação na paleta Propriedades.

ÿ Você pode selecionar comandos de edição na guia contextual da faixa de opções e no menu de atalho para uma legenda de elevação selecionada.

Machine Translated by Google

Alterar a elevação de uma legenda de elevação

Use este procedimento para alterar o valor da elevação de uma legenda de elevação.

O valor de uma legenda de elevação é sempre calculado em relação ao sistema de coordenadas da legenda.

1 Selecione a legenda de elevação que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Modificar legenda de elevação.
2 Insira o novo valor de elevação.
3 Clique em OK.

Alterando o sistema de coordenadas de uma legenda de elevação

Use este procedimento para alterar o sistema de coordenadas de uma legenda de elevação.

Para obter mais informações sobre como os rótulos de elevação dependem dos sistemas de coordenadas, consulte Rótulos de elevação na página 3433.

1 Selecione a legenda de elevação que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Modificar legenda de elevação.
2 Selecione um novo sistema de coordenadas para a legenda de elevação na lista.
3 Clique em OK.

Alterando a definição do bloco de múltiplas vistas associado

Use este procedimento para alterar a definição de bloco de vista múltipla associada a uma legenda de elevação. Para obter informações sobre definições de bloco de vista múltipla e legendas de elevação, consulte

Criando legendas de elevação definidas pelo usuário na página 3443.

1 Selecione os rótulos de elevação que deseja alterar e clique em Início guia ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Ferramentas ÿ Propriedades .

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique com o botão direito do mouse e escolha Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.
3 Selecione uma definição de bloco de múltiplas vistas diferente para Definição.

Machine Translated by Google

Alterando o fator de escala de uma legenda de elevação

Use este procedimento para alterar o fator de escala de uma legenda de elevação.

1 Selecione os rótulos de elevação que deseja alterar e clique em Home guia ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Ferramentas ÿ Propriedades .

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique com o botão direito do mouse e escolha Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Escala.

3 Altere o fator de escala da legenda de elevação: **Então...**

Se você quiser…	
alterar o fator de escala *X*	insira um novo valor para X.
alterar o fator de escala *Y*	insira um novo valor para Y.
alterar o fator de escala *Z*	insira um novo valor para Z.

Alterar o deslocamento de uma legenda de elevação

Use este procedimento para alterar o deslocamento da legenda de elevação de seu ponto de inserção.

Quando você adiciona um rótulo de elevação a um desenho, o valor de deslocamento é definido como 0. Você pode alterar a posição do rótulo de elevação no desenho deslocando-o de seu ponto de inserção original.

1 Selecione a etiqueta de elevação que deseja alterar e clique em Início guia ÿ painel Construir ÿ menu suspenso Ferramentas ÿ Propriedades .

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique com o botão direito do mouse e escolha Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado.

3 clique ao lado de Deslocamentos de inserção.

4 Selecione o bloco de exibição para a exibição apropriada. Por exemplo, para alterar o deslocamento no Plano 1:100, selecione um bloco de vista para indicar que ele pertence a essa vista (por exemplo, ElevationLabel100).

Machine Translated by Google

5 Altere o deslocamento da legenda de elevação de seu ponto de inserção:

Se você quiser…	Então…
altere o deslocamento do *X* ponto de ção	insira um novo valor para o deslocamento X.
altere o deslocamento do *Y* ponto de ção	insira um novo valor para o deslocamento Y.
altere o deslocamento do *Z* ponto de ção	insert- insira um novo valor para o deslocamento Z.

6 Clique em OK.

Exibir os blocos e atributos da vista de uma legenda de elevação

Use este procedimento para exibir os blocos e atributos contidos em uma legenda de elevação.

Uma legenda de elevação é criada a partir de uma definição de bloco de várias vistas que, por sua vez, é construída a partir de blocos e atributos. Você pode exibir os blocos e atributos para entender como o rótulo é estruturado.

1 Selecione a legenda de elevação para a qual exibir blocos e atributos e clique na guia Home ÿ painel Build ÿ Tools menu suspenso ÿ Propriedades .

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique com o botão direito do mouse e escolha Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado.

3 clique ao lado de Atributos.

Na planilha Atributos de blocos de múltiplas vistas, os blocos dos quais sua legenda de elevação é composta são exibidos.

A lista à direita mostra os atributos dos blocos e seus valores atuais.

Para obter mais informações sobre blocos, blocos e atributos de múltiplas vistas, consulte Criando legendas de elevação definidas pelo usuário na página 3443.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Embora você possa editar os valores na lista, essas modificações não são aplicadas; seus valores modificados são substituídos pelos valores que o rótulo de elevação obtém de seu sistema de coordenadas.

4 Clique em OK.

Anexar hiperlinks, notas ou arquivos a um rótulo de elevação

Use este procedimento para anexar hiperlinks, notas de texto e arquivos a uma legenda de elevação.

1 Selecione a legenda de elevação à qual deseja anexar informações e clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties .

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique com o botão direito do mouse e escolha Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o em link.

Para obter mais informações, consulte “Adicionar hiperlinks a um desenho” na ajuda do AutoCAD.

4 clique ao lado de Notas, adicione uma nota e clique em OK.

5 Clique ao lado de Documentos de Referência.

6 Anexar ou desanexar arquivos de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

7 Clique em OK.

Criando rótulos de elevação definidos pelo usuário

Os modelos do AutoCAD Architecture fornecem várias legendas de elevação predefinidas. No entanto, você pode querer criar legendas específicas que não estão incluídas em nenhum dos modelos.

Você pode escolher atributos para seus próprios rótulos de elevação, combiná-los em blocos e criar rótulos de elevação a partir deles.

Visão geral do processo: criação de legendas de elevação definidas pelo usuário

A criação de uma legenda de elevação definida pelo usuário consiste nas seguintes etapas básicas:

1 Determine o local da definição do conjunto de propriedades do rótulo personalizado.

2 Se necessário, crie uma nova definição de conjunto de propriedades para usar no rótulo.

3 Crie um símbolo gráfico.

4 Adicione atributos da definição do conjunto de propriedades ao desenho.

5 Crie um bloco a partir dos atributos.

6 Crie um bloco de múltiplas vistas a partir do bloco.

7 Adicione a legenda de elevação ao DesignCenter™.

Criando um símbolo gráfico

Os rótulos de elevação geralmente consistem em um símbolo gráfico e atributos que definem a altura da elevação e outras informações.

Você pode criar um símbolo gráfico com qualquer um dos comandos de desenho no AutoCAD ou pode importar um símbolo de outro desenho ou de uma biblioteca de símbolos.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre objetos de desenho no AutoCAD, consulte “Criar e usar blocos (símbolos)” na ajuda do AutoCAD.

Adicionando Atributos

Use este procedimento para adicionar atributos a uma legenda de elevação.

Um rótulo de elevação geralmente contém atributos para exibir a elevação, prefixos e sufixos.

Os atributos do rótulo de elevação vêm de uma definição de conjunto de propriedades. Os atributos predefinidos estão disponíveis quando você começa com um dos modelos ou quando começa do zero e arrasta uma legenda de elevação predefinida do DesignCenter™ para o desenho.

Atributos do rótulo de elevação

Atributo/Tag	Descrição
ELEVAÇÃO	Exibe a altura de uma legenda de elevação em relação ao sistema de coordenadas escolhido.
ELEVAÇÃO: MM	Exibe os milímetros do valor da elevação em sobrescrito. Você precisa desse atributo somente ao trabalhar com unidades métricas.
PREFIXO	Para inserir um prefixo para o rótulo de elevação, você deve adicionar este atributo. Para obter mais informações sobre como inserir prefixos, consulte Criando rótulos de elevação com configurações especificadas pelo usuário na página 3435.
SUFIXO	Para inserir um sufixo para o rótulo de elevação, você deve adicionar este atributo. Para mais informações Para informações sobre como inserir sufixos, consulte Criando legendas de elevação com configurações especificadas pelo usuário na página 3435.

Para usar diferentes atributos em legendas de elevação, crie sua própria Definição de Conjunto de Propriedades para legendas de elevação. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Atributos ÿ Definir atributos .

Machine Translated by Google

2 Para Tag, insira um dos atributos da tabela. Por exemplo, para criar um atributo para a altura da elevação, digite **-ELEVAÇÃO.**

3 Prossiga com a criação do atributo. Para obter mais informações, consulte “Anexar dados a blocos (atributos de bloco)” na ajuda do AutoCAD.

4 Repita as etapas 1–3 para cada atributo que deseja adicionar ao rótulo de elevação.

Criando um bloco

Use este procedimento para criar um bloco a partir dos atributos que você criou.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Bloco ÿ Criar bloco .

2 Insira um nome para o bloco.

3 Clique em Selecionar objetos e selecione o símbolo gráfico e os atributos a serem incluídos na legenda da elevação.

4 Para Inserir unidades, selecione Sem unidade.

5 Prossiga com a criação do bloco conforme descrito em “Caixa de diálogo de definição de bloco” na ajuda do AutoCAD.

Criando um Bloco Multi-View

Use este procedimento para criar um bloco de múltiplas vistas para a legenda de elevação.

Para obter informações detalhadas sobre blocos de múltiplas visualizações, consulte Blocos de múltiplas visualizações na página 2855.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de múltiplas finalidades e expanda Bloco de múltiplas visualizações Definições.

3 Clique com o botão direito do mouse em Definições de bloco de múltiplas vistas e clique em Novo.

4 Insira um nome para a nova definição de bloco de múltiplas vistas.

5 Selecione a nova definição de bloco de múltiplas vistas.

6 Clique na guia Exibir blocos.

7 Selecione uma representação de exibição para a legenda de elevação.

8 Clique em Adicionar.

9 Selecione o bloco definido em Criando um bloco na página 3445 e Clique OK.

Machine Translated by Google

10 Selecione as direções da vista para o bloco.

11 Repita as etapas 6 a 9 para cada representação de exibição em que deseja que o rótulo de elevação seja exibido.

12 Clique em OK.

Adicionando o rótulo de elevação ao AutoCAD DesignCenter

Use este procedimento para adicionar legendas de elevação definidas pelo usuário ao DesignCenter.

Para adicionar a legenda de elevação ao AutoCAD DesignCenter, você precisa criar um arquivo DWG no AEC Content Wizard. Para obter uma descrição detalhada do AEC Content Wizard, consulte Usando o AEC Content Wizard na página 3879.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Comando personalizado.

3 Selecione o bloco de múltiplas visualizações que você criou em Criando um bloco de múltiplas visualizações na página 3445 e clique em Adicionar para adicioná-lo ao Arquivo de conteúdo.

4 Para a string de comando, insira **AecAnnoScheduleTagAdd,** seguido por um espaço e, em seguida, o nome do bloco multi-view e seus parâmetros. O comando é construído da seguinte forma: _**AecAnnoScheduleTagAdd** <nome do desenho que contém a definição do conjunto de propriedades>.dwg _**SYMBOL** <nome do bloco multi-vista criado> _**LEADER** _None _**DIMSTYLE** _Current

Em nosso exemplo, o comando personalizado poderia ser assim:

_**AecAnnoScheduleTagAdd** ElevationLabelPropertySetDefs.dwg _**SYMBOL** ElevationLabelMVBlock _**LEADER** _None _**DIMSTYLE** _Current

5 Clique em Avançar.

6 Selecione Ativar dimensionamento da unidade AEC.

7 Selecione uma chave de camada para o rótulo.

OBSERVAÇÃO A chave de camada padrão para legendas de elevação é DIMLINE.

8 Clique em Avançar.

9 Digite um nome de arquivo e uma pasta para a etiqueta.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Certifique-se de salvar a etiqueta personalizada em uma pasta um nível abaixo do desenho de definição do conjunto de propriedades usado. Se o desenho de definição do conjunto de propriedades for salvo em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels,* o rótulo personalizado poderá ser salvo em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu \AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels\Custom Labels.*

10 Clique em Concluir.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Campos

45

Um campo é um objeto de texto multilinha que consiste em um nome de campo e um valor de campo que pode ser atualizado automaticamente para mostrar o valor mais recente dos dados que podem ser alterados durante o ciclo de vida do projeto. Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho e agregam valor aos dados do desenho.

Visão geral dos campos

Os campos são unidades de dados atualizáveis em um desenho do AutoCAD Architecture. Os campos podem ser inseridos no desenho como elementos autônomos de texto múltiplo, como componentes de elementos de texto ou células de tabela do AutoCAD, como valores de atributo ou como parte dos dados do conjunto de propriedades do AutoCAD Architecture. Você pode escolher entre vários tipos de campo específicos para processos e tarefas de arquitetura. Para obter uma lista completa, consulte Tipos de campos do AutoCAD Architecture na página 3467.

Você pode atualizar valores de campo sob demanda ou especificar vários mecanismos de atualização automática, por exemplo, atualizar um campo quando o desenho é aberto ou salvo.

Para obter informações detalhadas sobre os tipos de campo do AutoCAD, consulte “Usar campos no texto” na ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar Tópicos.

Você pode usar campos nos seguintes componentes de desenho:

Elementos de texto do AutoCAD

Você pode inserir campos em texto do AutoCAD, texto multilinha, células de tabela e atributos. Ao inserir campos em atributos, você pode criar anotações interativas que

Machine Translated by Google

exibe números de folha, detalhes do projeto e outras informações importantes. Por exemplo, consulte Criando novas ferramentas de texto explicativo na página 3694.

Dados do Conjunto de Propriedades

Os campos podem ser inseridos nos dados do conjunto de propriedades. Você pode inserir um campo em uma definição de conjunto de propriedades, adicionando-o a qualquer objeto ou estilo de objeto ao qual o conjunto de propriedades esteja anexado. Você também pode inserir um campo em qualquer propriedade manual anexada a um objeto ou estilo, usando a propriedade manual como espaço reservado para o campo.

Os dados do conjunto de propriedades podem ser usados para criar tabelas de tabela de objetos e desenhos ou para criar identificadores, anotações e outros conteúdos. Os relatórios de tabela podem ser colocados em um desenho do AutoCAD Architecture ou podem ser exportados para XLS, texto delimitado por tabulação ou texto separado por vírgula.

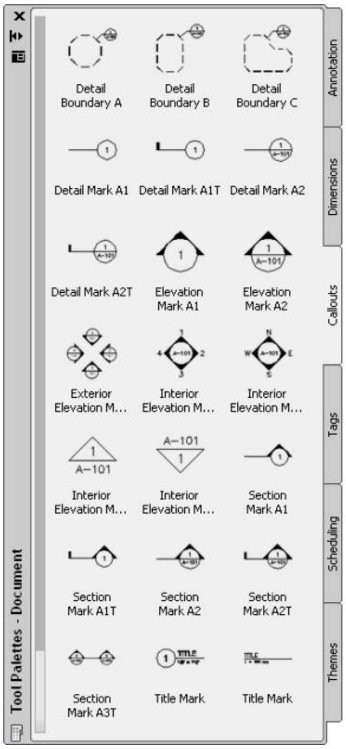
Ferramentas de anotação

O AutoCAD Architecture fornece várias ferramentas de anotação predefinidas que usam diferentes tipos de campos. Por exemplo, as ferramentas de nota-chave usam campos de nota-chave, enquanto as ferramentas de legenda usam campos de conjunto de folhas.

Você também pode usar campos para criar suas próprias ferramentas de anotação. Por exemplo, consulte Criando novas ferramentas de texto explicativo na página 3694.

Machine Translated by Google

Ferramentas de texto explicativo no AutoCAD Architecture



Inserindo Campos

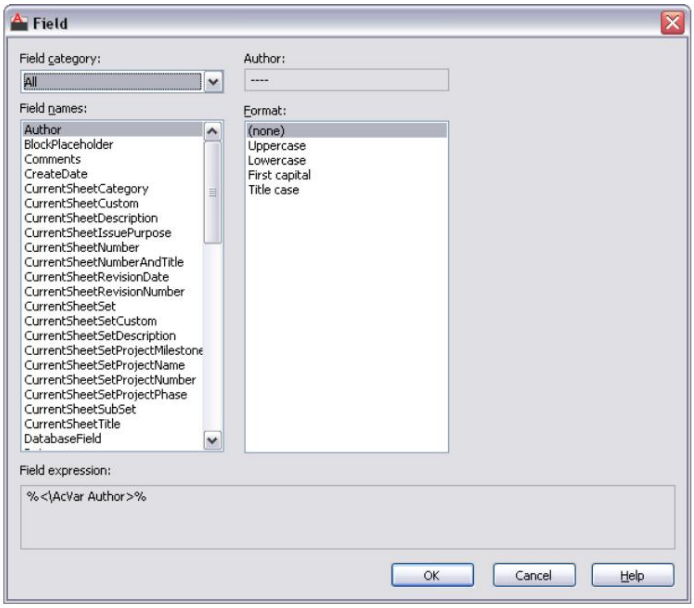
Os campos podem ser inseridos diretamente nos desenhos ou como componentes de outros elementos. Quando um campo é inserido diretamente, ele é inserido como um elemento de texto multilinha. Você também pode inseri-lo em texto existente e texto multilinha, células de tabelas, atributos e definições de conjunto de propriedades.

Inserindo campos em um desenho

Você pode criar campo em qualquer lugar em um desenho. Quando um campo é inserido diretamente, e não dentro de outro elemento, ele é criado como um elemento de texto multilinha.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Texto ÿ ÿ Campo.



2 Selecione uma categoria de campo para escolher.

3 Selecione um campo e, se necessário, especifique informações adicionais sobre esse campo.

Por exemplo, se você deseja inserir um campo Plot Date, precisa especificar o formato da data.

4 Clique em OK.

5 Insira o campo no desenho.

Se você quiser…	**Então…**
insira o campo diretamente	clique onde o campo deve ser inserido a área de desenho.
alterar a altura do campo	insira h (Altura) na linha de comando e pressione *Enter*. Insira a nova altura e pressione *Enter* novamente. Em seguida, selecione o ponto de inserção.
alterar a orientação do cursor de visualização,	insira j (Justificar) e pressione *Enter.* Digite a combinação para a orientação desejada,

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	e pressione *Enter.* Em seguida, selecione o ponto de inserção.

Campo de data inserido no desenho

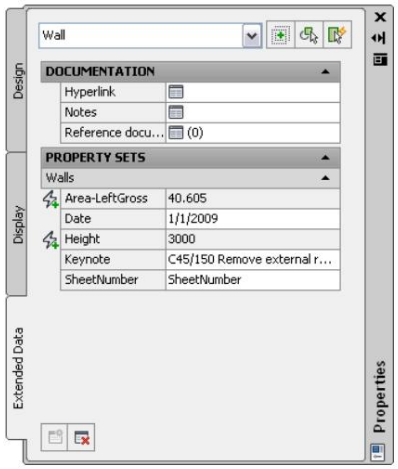
Inserção de campos nas definições do conjunto de propriedades

Use este procedimento para inserir um campo em uma definição de conjunto de propriedades.

Quando você insere um campo em uma definição de conjunto de propriedades, o campo aparecerá nas propriedades de qualquer objeto ou estilo de objeto que tenha o conjunto de propriedades anexado.

NOTA Os campos estão sempre contidos nas propriedades manuais.

Propriedades da parede com notas-chave, data e campos de número de folha



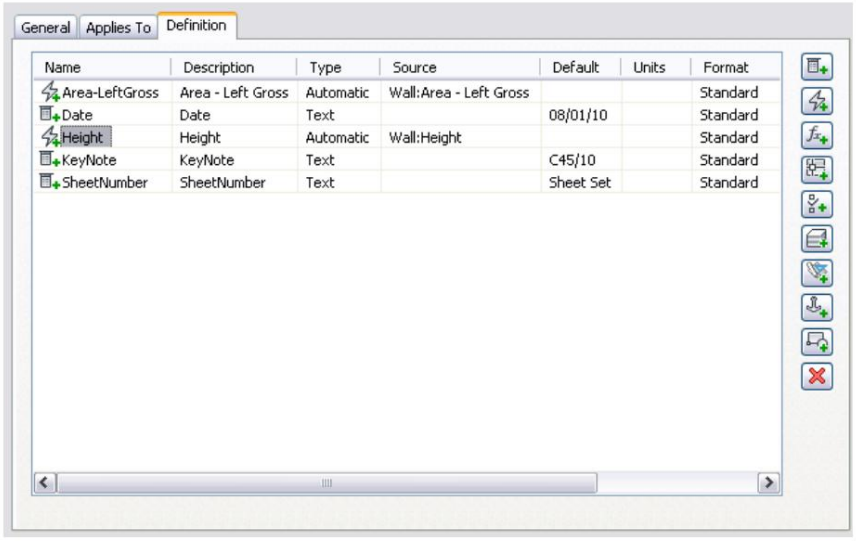
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 No Gerenciador de estilo, expanda Objetos de documentação e, a seguir, expanda Definições do conjunto de propriedades.

3 Clique em uma definição de conjunto de propriedades existente ou clique com o botão direito do mouse e clique em Novo.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Definição.



5 Clique para criar uma propriedade manual.

6 Digite um nome para a propriedade manual, como Keynote.

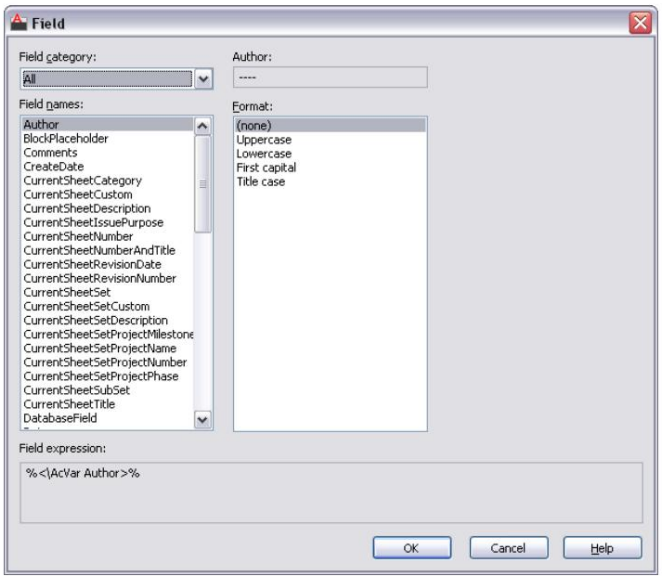
7 Verifique se DEFAULT está selecionado para Start With.

8 Clique em OK.

9 Verifique se Texto está selecionado para Tipo.

10 Clique com o botão direito do mouse no campo Padrão e selecione Inserir campo.

Machine Translated by Google



11 Defina e insira o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um …	Então…
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

Machine Translated by Google

Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto

Use este procedimento para inserir um espaço reservado de campo nas propriedades de um objeto individual.

Você pode adicionar um campo às propriedades de um objeto individual criando uma propriedade manual como um espaço reservado para o campo, a ser preenchido quando necessário.
Isso seria útil se você deseja adicionar informações diferentes para cada objeto e que precisam ser atualizáveis.

Criando o espaço reservado

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .
2. No Gerenciador de estilo, expanda Objetos de documentação e, a seguir, expanda Definições do conjunto de propriedades.
3. Clique em uma definição de conjunto de propriedades existente ou clique com o botão direito do mouse e clique em Novo.
4. Clique na guia Definição.
5. Clique para criar uma propriedade manual.
6. Digite um nome para a propriedade manual, como LinkedFile.
7. Verifique se DEFAULT está selecionado para Start With.
8. Clique em OK.
9. Verifique se Texto está selecionado para Tipo.

   OBSERVAÇÃO Não digite nenhum texto no campo Padrão.

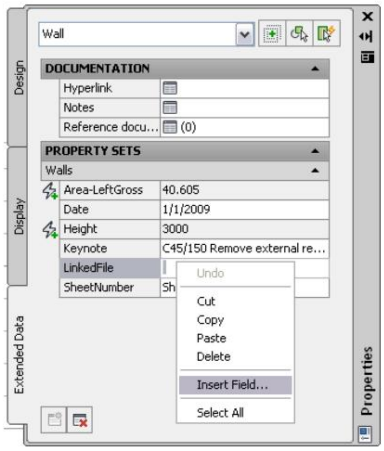
10. Clique em OK.

Inserindo um campo no espaço reservado

11. Clique duas vezes no objeto no desenho e na guia Dados Estendidos guia da paleta Propriedades, clique em .
12. Selecione o conjunto de propriedades que contém a propriedade manual e clique OK.

Machine Translated by Google

13 Clique com o botão direito do mouse na propriedade manual vazia e clique em Inserir campo.



14 Defina e insira o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um… Então…	
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

15 Defina e insira o campo e seu formato.

Se você quiser…	Então…
inserir uma data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável do sistema, expressão Diesel ou campo de plotagem,	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
inserir um campo de projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
inserir um campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
inserir um campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
inserir um campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

Neste exemplo, você provavelmente inseriria um hiperlink para outro arquivo. selecionando Vinculado para a categoria Campo e, em seguida, selecionando um arquivo como hiperlink.

Adicionando campos às propriedades de estilo do objeto

Use este procedimento para adicionar campos às propriedades de estilo do objeto.

Uma vez que um campo tenha sido inserido em um conjunto de propriedades, você pode adicionar o campo a um estilo de objeto anexando o conjunto de propriedades ao estilo. Todos os objetos desse estilo terão o conjunto de propriedades anexado.

1 Crie uma definição de conjunto de propriedades contendo os campos necessários, conforme descrito em Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.

2 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilos .

3 No Gerenciador de estilo, expanda Objetos arquitetônicos e expanda o tipo de objeto para o qual você deseja adicionar um campo.

4 Clique em um estilo de objeto existente.

5 Clique na guia Geral e clique em Conjuntos de propriedades.

6 Clique clique .

7 Selecione o conjunto de propriedades que contém o campo.

8 Clique em OK três vezes.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode visualizar e editar os dados do conjunto de propriedades de estilo na paleta Propriedades do objeto, assim como os dados do conjunto de propriedades do objeto. Para editar os dados do conjunto de propriedades de um estilo na paleta Propriedades, clique no botão de planilha ( ).

Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD

Você pode inserir campos nos seguintes tipos de elementos de texto do AutoCAD:

ÿ Texto

ÿ Texto multilinha (mtext)

ÿ Atributos

ÿ Células da tabela

Inserindo campos no texto do AutoCAD

Use este procedimento para inserir campos em elementos de texto do AutoCAD.

Para obter informações sobre como criar elementos de texto, consulte “Criar texto de linha única” na ajuda do AutoCAD.

1 Selecione o texto do AutoCAD no qual deseja inserir um campo.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Editar texto.

3 Clique com o botão direito do mouse no ponto do texto onde deseja inserir um campo e clique em Inserir campo.

4 Defina o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um …	Então…
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.

Machine Translated by Google

Se você deseja inserir um …	Então…
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

5 Clique em OK.

Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD

Use este procedimento para inserir campos no texto multilinha do AutoCAD.

Para obter informações sobre como criar elementos de texto multilinha, consulte “Criar texto multilinha” na ajuda do AutoCAD.

1 Selecione o texto multilinha do AutoCAD no qual deseja inserir um campo.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Mtext Edit.

3 No Editor de texto multilinha, clique com o botão direito do mouse no texto no ponto onde deseja inserir o campo e clique em Inserir campo.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique no texto no ponto em que deseja inserir o campo e clique na guia Editor de texto ÿ painel Inserir ÿ Campo.

4 Defina o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um …	Então…
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.

Machine Translated by Google

Se você deseja inserir um …	Então…
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

5 Clique em OK.

Inserindo campos em atributos do AutoCAD

Use este procedimento para inserir campos nos atributos do AutoCAD.

Os atributos geralmente são usados para fornecer conteúdo de design e documentação para ferramentas. Quando combinados com gráficos, eles podem ser usados como símbolos de anotação.

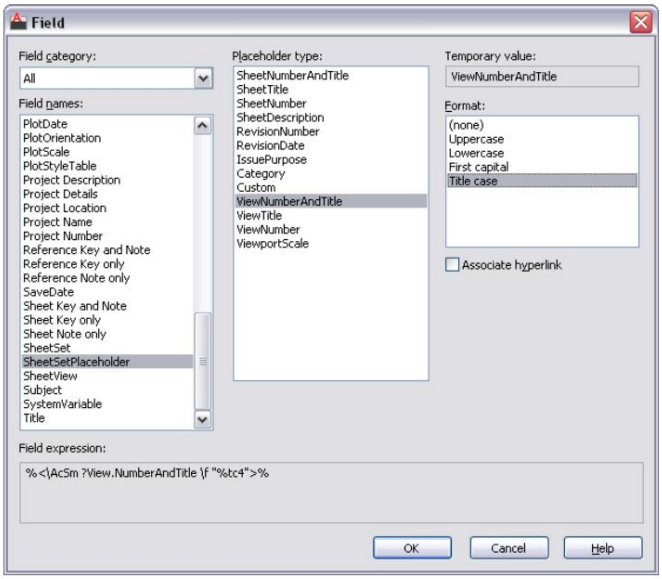
Atributos de campo no símbolo de texto explicativo

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Atributos ÿ Definir atributos.

2 Digite um nome no campo Tag.

Machine Translated by Google

3 Em Valor, clique em .



4 Defina o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um ... Então...	
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte "Usar campos no texto" no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD

Use este procedimento para inserir campos nas células da tabela do AutoCAD.

Para obter informações sobre como criar tabelas do AutoCAD, consulte “Criar e modificar tabelas” na ajuda do AutoCAD.

1 Selecione a célula da tabela do AutoCAD na qual deseja inserir um campo e clique duas vezes nela.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir campo.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, clique na guia Célula da tabela ÿ painel Inserir ÿ Campo.

3 Defina o campo e seu formato.

Se você deseja inserir um…	Então…
data/hora, documento, hiperlink, objeto, variável de sistema, Expressão diesel, ou campo de plotagem	consulte “Usar campos no texto” no AutoCAD ajuda.
campo do projeto	consulte Selecionando um campo de projeto na página 3468.
campo de conjunto de folhas	consulte Selecionando um campo de conjunto de folhas na página 3472.
campo de nota-chave	consulte Selecionando um campo de nota-chave na página 3475.
campo de banco de dados	consulte Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

4 Clique em OK.

Campos de edição

Use este procedimento para editar um campo.

Os campos podem estar contidos em texto do AutoCAD, texto multilinha (mtext), células de tabela, atributos, definições de conjunto de propriedades, propriedades de objeto e estilos de objeto. Para obter informações sobre como inserir campos, consulte Inserindo campos na página 3451.

Machine Translated by Google

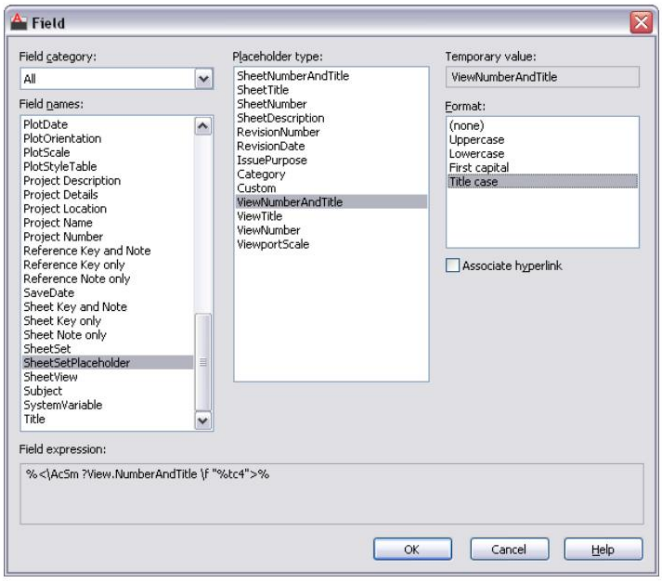
Ao editar um campo, você pode alterar o valor do campo, a categoria do campo e o formato do campo.

1 Navegue até o campo que deseja editar.

Se você quiser…	Então…
editar um campo no AutoCAD texto	selecione o elemento de texto, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar texto. Em seguida, selecione o campo, clique com o botão direito, e clique em Editar campo.
editar um campo em várias linhas texto	selecione o elemento de texto multilinha, clique com o botão direito do mouse e clique em MText Edit. No texto multilinha Editor, selecione o campo, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar atributo.
editar um campo em um atributo	selecione a ferramenta ou bloco que contém o campo de atributo, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar atributos. No Editor de atributo aprimorado, selecione o valor do campo, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar campo.
editar um campo em uma célula da tabela	selecione a célula da tabela e clique duas vezes nela. Em seguida, clique com o botão direito do mouse no campo e clique em Editar campo.
editar um campo em uma definição de conjunto de propriedades	abra a definição do conjunto de propriedades no Gerenciador de estilo e clique na guia Definição. Selecione a propriedade do campo. Clique com o botão direito do mouse no valor do campo Padrão e clique em Editar campo.
editar um campo em um estilo de objeto	abra o Gerenciador de estilos e abra o estilo. Na guia Geral, clique em Conjuntos de propriedades. Na planilha Editar Dados do Conjunto de Propriedades, selecione o valor do campo que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar Campo.
editar um campo nas propriedades de um objeto	selecione o objeto e clique duas vezes nele. Na paleta Propriedades, clique em Dados Estendidos

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	aba. Selecione o valor do campo que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar campo.



2 Altere o campo conforme necessário.

Os parâmetros editáveis de um campo variam dependendo do tipo de campo. Em campos relacionados a datas, por exemplo, você pode alterar o formato de data do campo.

Se você quiser…	Então…
alterar a categoria do campo	selecione uma nova categoria em Categoria do campo e selecione um novo campo em Nome do campo.
mudar o campo	selecione um novo campo em Nome do campo.
alterar a formatação do campo	selecione um formato diferente em Formato.

3 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando a exibição do campo

Você pode escolher se deseja exibir um campo em seu desenho com um retângulo de fundo cinza ou com fundo transparente. Um plano de fundo cinza ajuda a identificar facilmente os valores de campo em seus desenhos. Em alguns casos, no entanto, quando você deseja exibir o valor do campo como outro texto ou valor de atributo, pode desativar o plano de fundo cinza.

Exibição de campo com fundo cinza (esquerda) e transparente (direita)

1 Na linha de comando, digite FIELDDISPLAY.

2 Selecione um valor para a exibição dos planos de fundo do campo.

ÿ Para exibir o fundo de um valor de campo em cinza, digite 1.

ÿ Para exibir o plano de fundo de um valor de campo como transparente, insira 0.

DICA Por padrão, o valor de exibição do campo é definido como 1.

Atualizando Campos

Use este procedimento para atualizar um campo manualmente.

Por padrão, os campos são atualizados automaticamente quando o desenho é aberto, salvo, plotado, regenerado ou enviado via e-transmit. Para obter mais informações, consulte "Atualizar campos" na ajuda do AutoCAD.

Se você alterou esse padrão ou deseja atualizar um campo sem executar nenhuma das operações listadas acima, pode fazê-lo atualizando o campo manualmente.

1 Navegue até o campo que deseja atualizar.

Os campos podem estar contidos no texto do AutoCAD, texto multilinha (mtext), células da tabela, atributos, definições do conjunto de propriedades, propriedades do objeto, estilos do objeto e detalhes do projeto. Para obter informações sobre como inserir campos em componentes de texto, consulte Inserindo campos na página 3451.

Machine Translated by Google

2 Selecione o campo e clique duas vezes no texto. Em seguida, selecione o texto, clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar campo.

DICA Para atualizar todos os campos no desenho, clique na guia Anotar ÿ Texto painel ÿ ÿ Atualizar campos. Em seguida, selecione os campos a serem atualizados e pressione ENTER.

Convertendo Campos em Texto

Use este procedimento para converter um campo em texto.

NOTA Este procedimento não pode ser revertido.

1 Navegue até o campo que deseja converter em texto.

Os campos podem estar contidos em texto do AutoCAD, texto multilinha (mtext), células de tabela, atributos, definições de conjunto de propriedades, propriedades de objeto, estilos de objeto e detalhes do projeto. Para obter informações sobre como inserir campos em componentes de texto, consulte Inserindo campos na página 3451.

2 Selecione o campo, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter campo em texto.

Tipos de campos de arquitetura do AutoCAD

Há vários tipos de campo que foram criados especificamente para usuários do AutoCAD Architecture. Esses campos são gerados por informações de projetos, palestras e bancos de dados do AutoCAD Architecture conectados a um desenho do AutoCAD Architecture.

Campos do Projeto

O AutoCAD Architecture possui vários campos para informações específicas do projeto. Você pode usar campos de projeto, por exemplo, em blocos de título em folhas de plotagem.

Os seguintes campos específicos do projeto estão disponíveis no AutoCAD Architecture:

ÿ Nome do projeto

ÿ Número do projeto

ÿ Descrição do Projeto

Machine Translated by Google

ÿ Localização do projeto

ÿ Detalhes do projeto: ao criar um projeto, você pode criar categorias de detalhes definidas pelo usuário e detalhes relevantes para o projeto. Esses detalhes podem ser inseridos como campos no desenho. Para obter informações sobre como criar detalhes do projeto, consulte Adicionando informações detalhadas às propriedades do projeto na página 322.

ÿ Número de níveis

ÿ Número de Divisões

Selecionando um campo de projeto

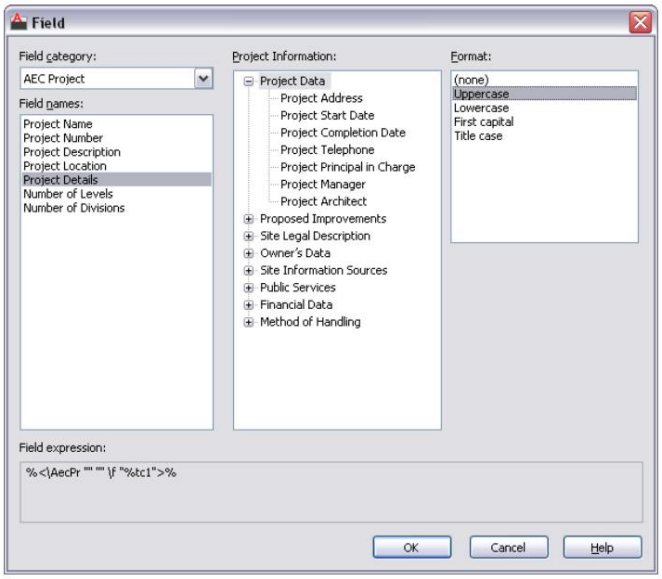
Use este procedimento para selecionar um campo de projeto para inserir em um desenho.

1 Abra a caixa de diálogo Campo a partir de um dos seguintes componentes:

Se você quiser…	Então…
inserir um campo de projeto em um elemento de texto	consulte Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD na página 3459.
inserir um campo de projeto em um elemento de texto multilinha (mtext) mento	consulte Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD na página 3460.
inserir um campo de projeto em um Célula da tabela do AutoCAD	consulte Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD na página 3463.
inserir um campo de projeto em uma definição de atributo	consulte Inserindo campos em atributos do AutoCAD na página 3461.
inserir um campo de projeto em uma definição de conjunto de propriedades	consulte Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.
inserir um campo de projeto em uma propriedade de objeto	consulte Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto na página 3456.
inserir um campo de projeto em um estilo de objeto	consulte Adicionando campos às propriedades de estilo de objeto na página 3458.

Machine Translated by Google

2 Em Categoria do campo, selecione Projeto AEC.



Em Nomes de campo, todos os campos relacionados ao projeto são exibidos.

3 Selecione o campo que deseja inserir.

4 Se você selecionou Detalhes do projeto, precisa selecionar o detalhe nas categorias listadas em Informações do projeto.

5 Em Formato, selecione um formato de texto para o campo. Você pode escolher entre Maiúsculas, Minúsculas, Primeira maiúscula e Título.

6 Clique em OK.

Campos do Conjunto de Folhas

O AutoCAD Architecture possui vários campos para informações do conjunto de folhas.

OBSERVAÇÃO Os campos do conjunto de folhas podem ser usados para conjuntos de folhas de projeto do AutoCAD Architecture e para conjuntos de folhas do AutoCAD. Para obter informações sobre conjuntos de folhas de projeto do AutoCAD Architecture, consulte Folhas na página 467. Para obter informações sobre conjuntos de folhas do AutoCAD, consulte “Trabalhar com folhas em um conjunto de folhas” na ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Os seguintes campos do conjunto de folhas estão disponíveis:

ÿ Folha atual personalizada: você pode selecionar uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a planilha atual aqui.

OBSERVAÇÃO Ao trabalhar com um conjunto de folhas de projeto do AutoCAD Architecture, na maioria dos casos, você usará Detalhes do projeto em vez de Propriedades personalizadas.

ÿ Descrição da planilha atual

ÿ Número da folha atual

ÿ Número e título da folha atual

ÿ Conjunto de folhas atual

ÿ Conjunto de folhas atual personalizado: você pode selecionar aqui uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a folha atual.

ÿ Descrição do Conjunto de Folhas Atual

ÿ Subconjunto de folha atual

ÿ Título da planilha atual

ÿ Conjunto de folhas: você pode selecionar qualquer folha de um conjunto de folhas como o conteúdo do campo aqui. As propriedades da planilha disponíveis para exibição são o título da planilha, o número da planilha e a descrição da planilha.

ÿ Espaço reservado para conjunto de folhas: na categoria de campo Espaço reservado para conjunto de folhas, você pode definir um campo como um espaço reservado para folhas e exibições de folha. Você costuma usar essa funcionalidade em chamadas referenciadas a vistas de espaço do modelo, que posteriormente são referenciadas em folhas. O espaço reservado do campo na chamada é resolvido quando a vista do espaço do modelo é vinculada a uma folha. Para obter mais informações, consulte Criando novas ferramentas de texto explicativo na página 3694. Os campos a seguir estão disponíveis como espaços reservados:

ÿ Número e título da folha

ÿ Título da folha

ÿ Número da Folha

ÿ Descrição da Folha

ÿ Folha personalizada: você pode selecionar uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a folha referenciada aqui.

ÿ (Espaço do modelo) Exibir número e título

Machine Translated by Google

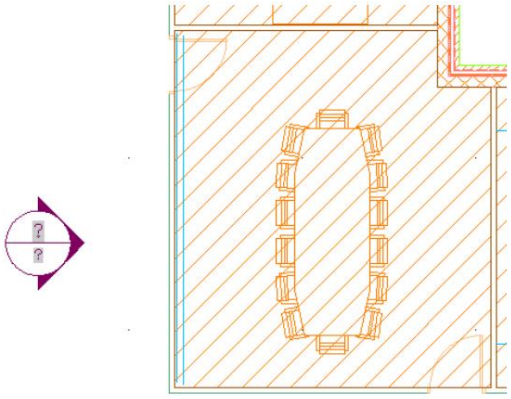
ÿ (Espaço do modelo) Exibir título

ÿ (Espaço do modelo) Número da vista

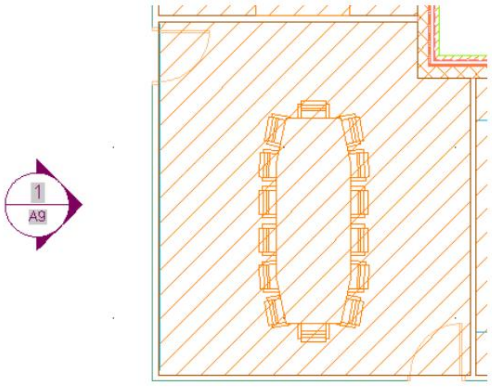
ÿ (Espaço do modelo) Escala da viewport

OBSERVAÇÃO Os campos para título da folha, número da folha, descrição da folha, título da vista e número da vista podem ser associados a um hiperlink que salta para a folha ou vista do espaço do modelo referenciada.

Símbolo de texto explicativo com espaço reservado para conjunto de folhas



Espaços reservados para conjuntos de folhas resolvidos



Machine Translated by Google

Selecionando um campo de conjunto de folhas

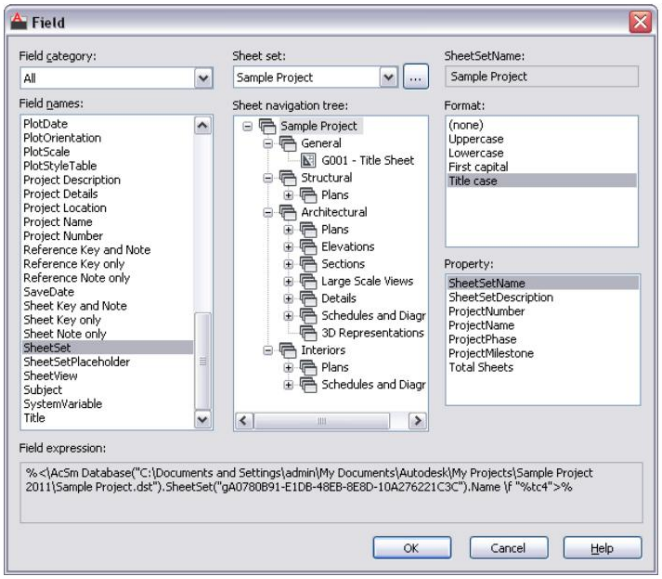
Use este procedimento para selecionar um campo de conjunto de folhas para inserir em um desenho.

1 Abra a caixa de diálogo Campo a partir de um dos seguintes componentes:

Se você quiser…	Então…
inserir um campo de conjunto de folhas em um elemento de texto	consulte Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD na página 3459.
inserir um campo de conjunto de folhas em um elemento de texto multilinha (mtext) mento	consulte Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD na página 3460.
inserir um campo de conjunto de folhas em uma célula de tabela do AutoCAD	consulte Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD na página 3463.
inserir um campo de conjunto de folhas em uma definição de atributo	consulte Inserindo campos em atributos do AutoCAD na página 3461.
inserir um campo de conjunto de folhas em uma definição de conjunto de propriedades	consulte Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.
inserir um campo de conjunto de folhas em uma propriedade de objeto	consulte Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto na página 3456.
inserir um campo de conjunto de folhas em um estilo de objeto	consulte Adicionando campos às propriedades de estilo de objeto na página 3458.

2 Em Categoria do campo, selecione SheetSet.

Machine Translated by Google



Em Nomes de campo, todos os campos relacionados ao conjunto de folhas são exibidos.

3 Selecione o campo que deseja inserir.

4 Se você selecionou CurrentSheetSetCustom ou CurrentSheetCustom, selecione a propriedade desejada em Nome da propriedade personalizada.

5 Se você selecionou SheetSet, pode selecionar qualquer conjunto de folhas e qualquer folha a ser exibida no campo. Você pode inserir o conjunto de folhas ou o campo de folhas como um hiperlink, de modo que clicar no campo no desenho abrirá a folha ou o conjunto de folhas associado ao campo.

Se necessário, navegue até um conjunto de folhas diferente.

6 Se você selecionou SheetSetPlaceholder, selecione o espaço reservado correto em Tipo de espaço reservado.

OBSERVAÇÃO Os campos para título da folha, número da folha, descrição da folha, título da vista e número da vista podem ser criados como um hiperlink que salta para a folha ou vista do espaço do modelo referenciada.

---

7 Em Formato, selecione um formato de texto ou formato de dados para o campo.

8 Clique em OK.

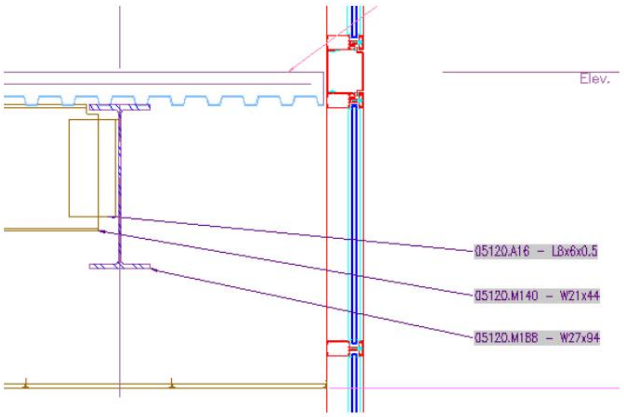
Machine Translated by Google

Campos de nota-chave

Keynoting é uma maneira consistente de anotar os diferentes tipos de desenhos em um conjunto de documentos de construção para identificar materiais de construção ou fornecer instruções ou explicações especiais. O AutoCAD Architecture oferece um método flexível baseado em ferramentas para inserir notas-chave que são vinculadas a um banco de dados de notas-chave e, portanto, podem ser modificadas tanto globalmente quanto individualmente. Este método suporta notas-chave de referência (onde a nota-chave corresponde a uma seção em uma especificação anexa e pode aparecer em desenhos diferentes) e notas-chave de folha (onde as notas-chave são numeradas sequencialmente para cada desenho). O AutoCAD Architecture fornece notas-chave pré-especificadas para seus componentes de detalhe padrão específicos de tamanho e para objetos arquitetônicos que representam montagens com vários componentes (por exemplo, parede CMU de 8 pol.).

Nos casos em que nenhuma nota-chave é pré-especificada, você pode configurar uma ferramenta de inserção de nota-chave contendo um campo de nota-chave.

Palestras com campo



Os seguintes campos de notas principais estão disponíveis no AutoCAD Architecture:

ÿ Somente chave de referência

ÿ Apenas nota de referência

ÿ Chave de referência e nota

ÿ Apenas chave de folha

ÿ Folha de Nota apenas

ÿ Folha de chave e nota

Machine Translated by Google

Você também pode inserir campos de nota-chave como espaços reservados que são preenchidos quando são conectados a um objeto de construção.

Para obter informações detalhadas sobre notas-chave, consulte Ferramentas de notas-chave na página 3570.

Seleção de um campo de nota-chave

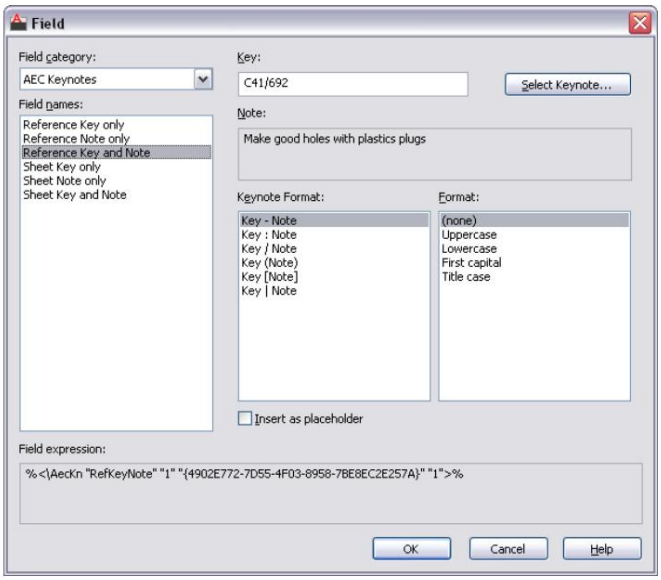
Use este procedimento para selecionar um campo de nota-chave em um desenho.

1 Abra a caixa de diálogo Campo a partir de um dos seguintes componentes: **Em seguida…**

Se você quiser…	
inserir um campo de nota-chave em um elemento de texto	consulte Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD na página 3459.
inserir um campo de nota-chave em um elemento de texto multilinha (mtext) mento	consulte Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD na página 3460.
inserir um campo de nota-chave em uma célula de tabela do AutoCAD	consulte Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD na página 3463.
inserir um campo de nota-chave em uma definição de atributo	consulte Inserindo campos em atributos do AutoCAD na página 3461.
inserir um campo de nota-chave em uma definição de conjunto de propriedades	consulte Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.
inserir um campo de nota-chave em uma propriedade de objeto	consulte Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto na página 3456.
inserir um campo de nota-chave em um estilo de objeto	consulte Adicionando campos às propriedades de estilo de objeto na página 3458.

2 Em Categoria do campo, selecione AEC Keynotes.

Machine Translated by Google



Em Nomes de campo, todos os campos relacionados à nota-chave são exibidos.

3 Em Nomes de campo, selecione o tipo de campo de nota-chave que deseja inserir.

4 Clique em Selecionar nota-chave para selecionar uma nota-chave de um banco de dados.

5 Se desejar inserir notas-chave pré-especificadas ou solicitar a seleção manual de notas-chave quando a nota-chave for inserida, selecione Inserir como espaço reservado.

6 Se você selecionou Chave de referência e nota ou Chave de folha e nota, selecione um formato de nota chave.

7 Em Formato, selecione um formato de texto para o campo de nota-chave.

8 Clique em OK.

Campos do banco de dados

Os campos de banco de dados permitem que o usuário insira uma célula formatada de um banco de dados em um desenho. Um campo de banco de dados consiste em um único campo de uma consulta ou tabela em um banco de dados. Isso permite que os usuários trabalhem com dados em um ambiente de banco de dados completo, criando relatórios, consultas, links para outros bancos de dados e vinculando esses dados a qualquer desenho.

Machine Translated by Google

Tipos de dados suportados

Os seguintes tipos de dados são suportados nos campos do banco de dados do AutoCAD Architecture:

ÿ Texto

ÿ Memorando

ÿ Data/Hora

ÿ Número inteiro

ÿ Real

ÿ Booleano

Todos os outros tipos de dados são ignorados e não serão exibidos no desenho.

Provedores de banco de dados e fontes de dados compatíveis

Os seguintes provedores de banco de dados são suportados no AutoCAD Architecture:

ÿ Provedor OLE DB Microsoft Jet 4.0 (Acesso)

ÿ Microsoft OLE DB Provider para drivers ODBC

Esses provedores de banco de dados permitem vincular às seguintes fontes de dados:

ÿ Banco de dados do Microsoft Access (MDB)

ÿ Arquivo do Microsoft Excel (XLS)

ÿ Arquivo Microsoft Text (TXT, CSV)

Os campos de banco de dados oferecem suporte a bancos de dados seguros na medida em que o recurso Microsoft Data Link os suporta. Eles podem precisar criptografar as informações de conexão para evitar que usuários errados obtenham inadvertidamente conhecimento das senhas.

Os campos do banco de dados suportam acesso multiusuário.

Criando um link de banco de dados para uma fonte de dados de 64 bits

Se você estiver usando um computador com arquitetura de 64 bits, poderá criar um link para uma fonte de banco de dados usando o modelo de 64 bits. Você também pode vincular a qualquer fonte de dados herdada de 32 bits.

Machine Translated by Google

Selecionando um campo de banco de dados

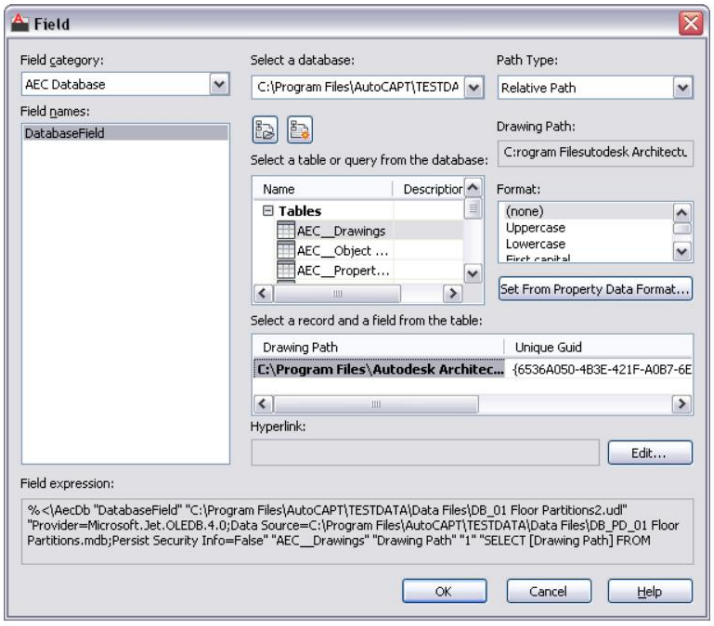
Use este procedimento para selecionar um campo de banco de dados para inserir em um desenho.

1 Abra a caixa de diálogo Campo a partir de um dos seguintes componentes:

Se você quiser…	Então…
inserir um campo de banco de dados em um elemento de texto	consulte Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD na página 3459.
inserir um campo de banco de dados em um elemento de texto multilinha (mtext)	consulte Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD na página 3460.
inserir um campo de banco de dados em uma célula de tabela do AutoCAD	consulte Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD na página 3463.
inserir um campo de banco de dados em uma definição de atributo	consulte Inserindo campos em atributos do AutoCAD na página 3461.
inserir um campo de banco de dados em uma definição de conjunto de propriedades	consulte Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.
inserir um campo de banco de dados em uma propriedade de objeto	consulte Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto na página 3456.
inserir um campo de banco de dados em um estilo de objeto	consulte Adicionando campos às propriedades de estilo de objeto na página 3458.

2 Em Categoria do campo, selecione Banco de dados AEC.

Machine Translated by Google



3 Em Nomes de campo, selecione DatabaseField.

4 Para selecionar um arquivo de link de banco de dados (UDL) existente, clique em .

Na caixa de diálogo Selecionar vínculo de dados, procure o arquivo UDL necessário.

5 Para criar um novo arquivo de link de banco de dados (UDL), clique em um dos seguintes botões:

Botão	Descrição
	Use este botão se desejar criar um novo link UDL em um computador de 32 bits.
32-bit	Use este botão se estiver trabalhando em um computador de 64 bits, mas deseja criar um link para uma fonte de dados de 32 bits.
64-bit	Use este botão se estiver trabalhando em um computador de 64 bits e quiser criar um link para uma fonte de dados de 64 bits.

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Criando um link de dados para uma fonte ODBC na página 3481.

6 Em Tipo de caminho, especifique se deseja um caminho completo para o banco de dados ou um caminho relativo.

7 Em Selecione uma tabela ou consulta do banco de dados, selecione uma tabela ou consulta.

ÿ Para selecionar uma tabela de banco de dados, expanda Tabelas e clique no entrada na tabela desejada.

ÿ Para selecionar uma consulta de banco de dados, expanda Consultas e clique no consulta desejada.

8 Em Selecionar um registro e um campo da tabela, selecione o banco de dados campo que deseja inserir no desenho.

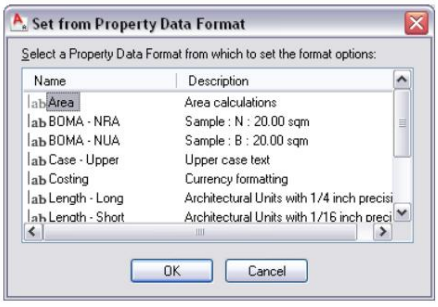
OBSERVAÇÃO Você pode visualizar o valor do campo do banco de dados no campo de texto estático no canto superior direito da caixa de diálogo Campo. Você pode visualizar a expressão de campo em Expressão de campo na parte inferior da caixa de diálogo.

Formatando o campo ou consulta

9 Em Formato, selecione um formato de texto.

Se você selecionou um campo ou consulta que não recupera uma string de texto, pode formatar o valor com um formato de dados de propriedade existente.

10 Clique em Definir a partir do formato de dados de propriedade.



11 Selecione um formato de dados de propriedade e clique em OK.

As configurações do formato de dados de propriedade selecionado são copiadas para os códigos de formato no campo.

12 Clique em OK para inserir o campo do banco de dados no desenho.

Machine Translated by Google

Criando um link de dados para uma fonte ODBC

Você pode vincular dados de várias fontes de dados a um desenho do AutoCAD Architecture. Você pode usar os seguintes provedores de banco de dados para vincular aos dados fontes:

ÿ Provedor OLE DB Microsoft Jet 4.0 (Acesso)

ÿ Microsoft OLE DB Provider para drivers ODBC

Esses provedores de banco de dados permitem vincular às seguintes fontes de dados:

ÿ Banco de dados do Microsoft Access (MDB)

ÿ Arquivo do Microsoft Excel (XLS)

ÿ Arquivo Microsoft Text (TXT, CSV)

NOTA As instruções abaixo descrevem o processo de criação de um link para uma fonte de dados a partir de um arquivo do Microsoft Excel. Da mesma forma, pode criar links de dados para bancos de dados do Microsoft Access, arquivos de texto ASCII simples e arquivos separados por vírgulas.

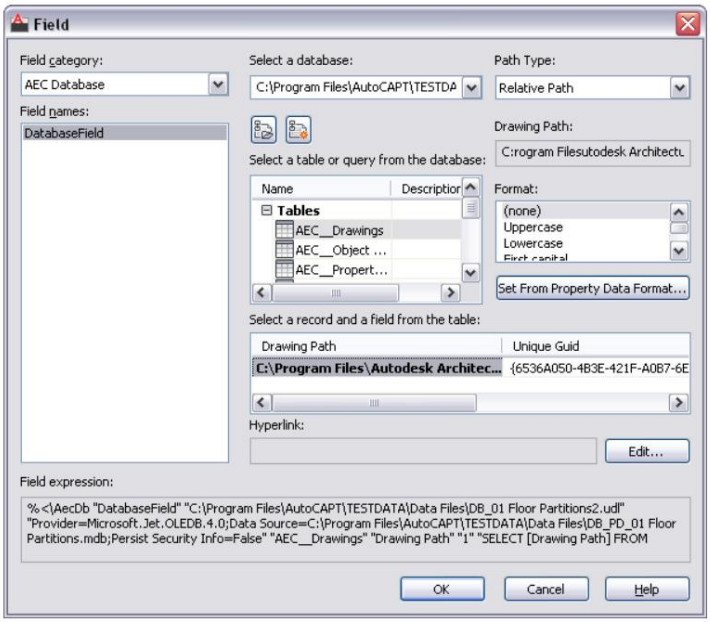
1 Abra a caixa de diálogo Campo a partir de um dos seguintes componentes: **Em seguida…**

Se você quiser…	seguida…
inserir um campo de banco de dados em um elemento de texto	consulte Inserindo campos em elementos de texto do AutoCAD na página 3459.
inserir um campo de banco de dados em um elemento de texto multilinha (mtext)	consulte Inserindo campos no texto multilinha do AutoCAD na página 3460.
inserir um campo de banco de dados em uma célula de tabela do AutoCAD	consulte Inserindo campos nas células da tabela do AutoCAD na página 3463.
inserir um campo de banco de dados em uma definição de atributo	consulte Inserindo campos em atributos do AutoCAD na página 3461.
inserir um campo de banco de dados em uma definição de conjunto de propriedades	consulte Inserindo campos em definições de conjunto de propriedades na página 3453.
inserir um campo de banco de dados em uma propriedade de objeto	consulte Inserindo espaços reservados de campo nas propriedades do objeto na página 3456.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
inserir um campo de banco de dados em um estilo de objeto	consulte Adicionando campos às propriedades de estilo de objeto na página 3458.

2 Em Categoria do campo, selecione Banco de dados AEC.



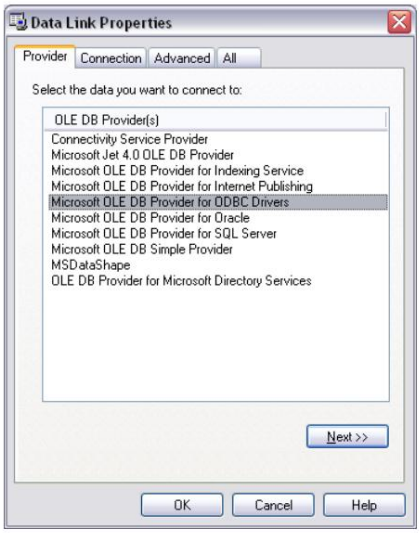
3 Em Nomes de campo, selecione DatabaseField.

4 Clique em um dos seguintes botões:

Botão	Descrição
	Use este botão se desejar criar um novo link UDL em um computador de 32 bits.
	Use este botão se estiver trabalhando em um computador de 64 bits, mas deseja criar um link para uma fonte de dados de 32 bits.
	Use este botão se estiver trabalhando em um computador de 64 bits e quiser criar um link para uma fonte de dados de 64 bits.

Machine Translated by Google

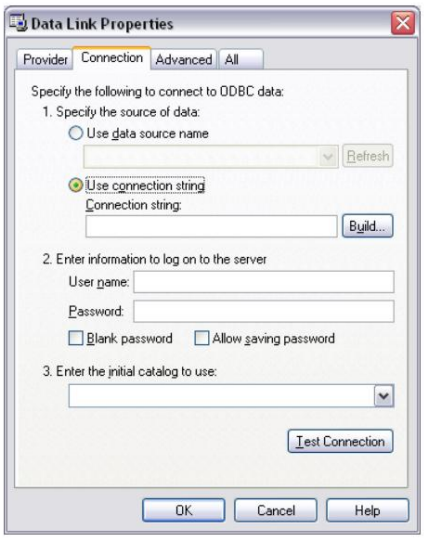
5 Clique na guia Provedor.



Criando um link de dados para um arquivo do Microsoft Excel

6 Selecione Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers e clique em Próximo.

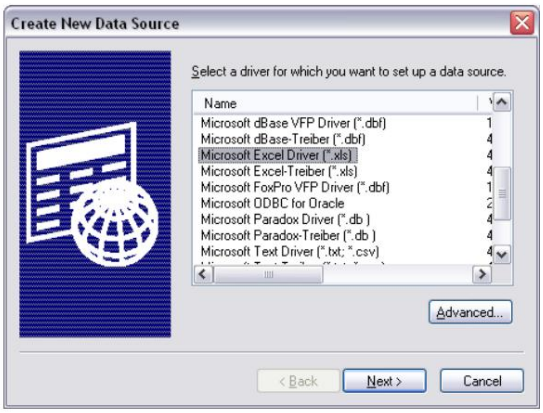
7 Na guia Conexão, clique em Usar string de conexão.



Machine Translated by Google

8 Clique em Construir.

9 Clique em Novo para criar um novo arquivo DSN.

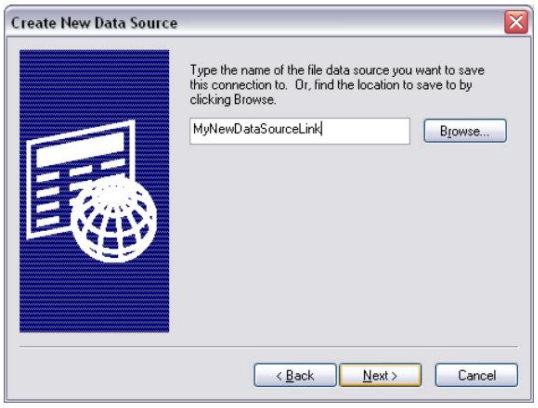


10 Na caixa de diálogo Criar nova fonte de dados, selecione o Microsoft Excel Driver (*.xls).

NOTA Os outros drivers suportados aqui são Microsoft Access Driver (*.mdb) e Microsoft Text Driver (*.txt, *.csv). Você pode usá-los para criar um link para um banco de dados do Access, um arquivo de texto ASCII simples ou um arquivo separado por vírgulas.

Machine Translated by Google

11 Clique em Avançar.

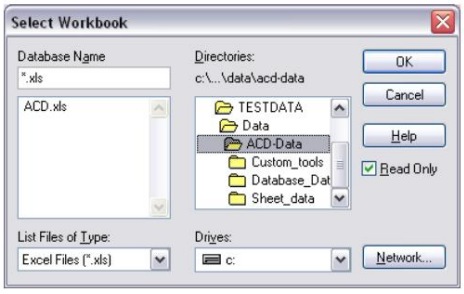


12 Digite um nome para o novo arquivo DSN e clique em Avançar.

13 Confirme se as configurações da fonte de dados estão corretas e clique em Concluir.

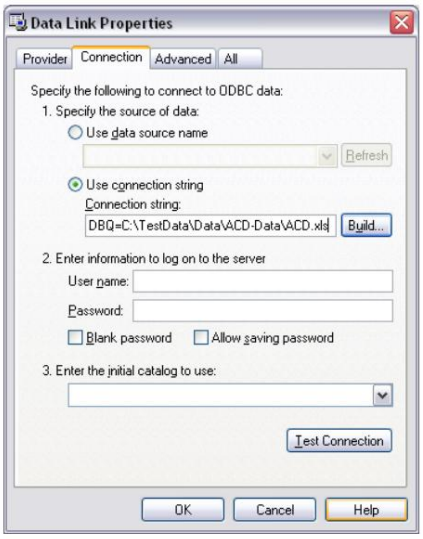
14 Na caixa de diálogo ODBC Microsoft Excel Setup, selecione a versão do Microsoft Excel que o arquivo DSN deve suportar.

15 Clique em Selecionar pasta de trabalho.



Machine Translated by Google

16 Selecione um arquivo XLS que deve ser usado como fonte de dados e clique em OK três vezes até voltar à guia Conexão da caixa de diálogo Propriedades do vínculo de dados.



O arquivo do Microsoft Excel que você selecionou como fonte de dados é exibido em String de conexão.

17 Para verificar se a conexão com a fonte de dados está funcionando corretamente, clique em Test Connection.

18 Digite um nome de usuário e, opcionalmente, uma senha para o banco de dados conexão.

19 Em Digite o catálogo inicial a ser usado, selecione o arquivo Excel na lista suspensa.

20 Opcionalmente, você pode clicar na guia Avançado para definir as configurações de rede e permissão.

21 Se você selecionou uma fonte de dados em um servidor de rede, pode definir as configurações de rede.

22 Defina as permissões de acesso para a fonte de dados.

23 Opcionalmente, você pode clicar na guia Todos para visualizar e editar as propriedades de inicialização OLE DB disponíveis para o provedor OLE DB selecionado.

24 Clique em OK.

25 Na caixa de diálogo Campo, o arquivo Excel selecionado é exibido como o fonte de dados.

Machine Translated by Google

Você pode selecionar tabelas de dados e entradas conforme descrito em Selecionando um campo de banco de dados na página 3478.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Componentes de detalhe 46

O AutoCAD Architecture usa um sistema baseado em ferramentas para gerenciar os componentes que compõem os desenhos detalhados. Além da ampla seleção de ferramentas de inserção de componentes de detalhes pré-configuradas fornecidas nas paletas de ferramentas de amostra e no Catálogo de paletas de amostras, um extenso banco de dados de componentes pode ser acessado por meio do Gerenciador de componentes de detalhes. Esses componentes podem ser inseridos diretamente em um desenho ou arrastados e soltos nas paletas de ferramentas.
Todas as ferramentas podem ser personalizadas e estão totalmente integradas com o recurso de keynoting. Você também pode usar seus próprios bancos de dados.

Compreendendo os componentes de detalhe

Os componentes de detalhe representam materiais e produtos de construção específicos e são compostos de entidades de linha de trabalho bidimensionais (2D) simples, como linhas, polilinhas, arcos, círculos e hachuras. Na maioria dos casos, o componente de detalhe é uma coleção dessas entidades agrupadas como um bloco, que pode ser facilmente copiado ou movido como uma única entidade. A seguir estão exemplos de componentes de detalhe que são inseridos como blocos:

- Cabeças de parafuso
- Pregos de comprimento fixo
- Vistas de seção de vigas e colunas
- A maioria das vistas de seção de membros de estrutura
- Unidades como CMUs, tijolos e pavimentadoras
- Conectores
- Materiais com visualizações geradas a partir de parâmetros inter-relacionados; por exemplo, treliças, concreto pré-moldado e estruturas metálicas ocas

Machine Translated by Google

Outros componentes de detalhe são inseridos como entidades de linha de trabalho soltas se representarem material de comprimento variável, forma amorfa ou algo que provavelmente seria cortado ou modificado de outra forma no campo. Este é o caso de vistas que mostram o comprimento de um material, como membros de estrutura, material de revestimento ou fixadores, para os quais o banco de dados de componentes de detalhe não inclui uma tabela de comprimento fixo.

Os componentes de detalhe são inseridos nos desenhos parametricamente, usando uma ferramenta que solicita as informações necessárias para executar a rotina de desenho associada a um determinado componente. Uma vez inseridos em um desenho, os componentes são em grande parte estáticos: embora possam ser redimensionados ou reposicionados usando as configurações da paleta Propriedades, eles não têm inteligência de objeto que permite modificações de parâmetros na medida em que os objetos arquitetônicos o fazem.
Você pode, no entanto, executar várias operações de edição em componentes de detalhe usando as ferramentas disponíveis na faixa de opções e no menu de contexto.

O Detail Component Manager fornece um local centralizado para armazenar e acessar componentes de detalhes. Seu mecanismo de filtro permite localizar rapidamente um determinado componente em um banco de dados. Você pode inserir o componente diretamente em um desenho ou, se for usá-lo com frequência, pode arrastá-lo e soltá-lo em uma paleta de ferramentas para um acesso ainda mais conveniente.

Muitos componentes de detalhe também estão disponíveis como ferramentas nas paletas de ferramentas de detalhamento padrão, que podem ser transferidas para a área de trabalho do Catálogo de paletas de amostra. Você também pode criar uma ferramenta arrastando um componente de detalhe de um desenho e soltando-o em uma paleta de ferramentas. Como as ferramentas de componentes de detalhes podem ser movidas entre paletas de ferramentas e catálogos de ferramentas, ou copiadas pela Internet usando a funcionalidade i-drop®, elas são facilmente compartilhadas pelos membros da equipe do projeto. As ferramentas podem ser modificadas usando a planilha Propriedades da ferramenta associada. Você também pode aplicar as propriedades da ferramenta do componente de detalhe a qualquer trabalho de linha em um desenho para que possa ser referenciado de acordo com o sistema organizacional que você está usando.

Além do banco de dados fornecido com o software (baseado no CSI MasterFormat™ 2004), você pode adicionar e acessar seus próprios bancos de dados de componentes de detalhes conforme necessário (consulte Configuração da disponibilidade do banco de dados de componentes de detalhes na página 3545). O Detail Component Manager inclui um assistente que permite que usuários avançados definam as rotinas de desenho e outros parâmetros necessários para adicionar novas tabelas de componentes a um banco de dados.

Inserindo Componentes de Detalhe

Todos os componentes de detalhe são inseridos nos desenhos usando a mesma ferramenta básica, que executa a rotina de inserção associada a um componente selecionado.

Machine Translated by Google

Cada ferramenta de componente de detalhe fornecida nas paletas de ferramentas de amostra representa uma configuração diferente da ferramenta básica. Você pode ativar a ferramenta de inserção de componente de detalhe de cinco maneiras diferentes:

ÿ Selecione um componente no Gerenciador de componentes de detalhes e clique em Inserir componente (ou clique duas vezes no componente).

ÿ Clique em um ícone de ferramenta de componente de detalhe em uma paleta de ferramentas.

ÿ Arraste e solte uma ferramenta de componente de detalhe de um catálogo de ferramentas do navegador de conteúdo diretamente em um desenho.

ÿ Selecione um componente em um desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar selecionado. Isso executa novamente a ferramenta com as mesmas configurações de propriedade usadas para inserir o componente existente, para que você possa inserir rapidamente cópias adicionais do mesmo componente.

ÿ Selecione um componente em um desenho, clique com o botão direito do mouse e clique em Substituir selecionado. Isso apaga o componente selecionado e executa novamente a ferramenta com as mesmas configurações de propriedade usadas para inserir o componente apagado; no entanto, você pode modificar a ferramenta para inserir um componente diferente alterando as propriedades do componente (Categoria, Tipo, Descrição ou Exibição) na paleta Propriedades.

Uma vez acionada a ferramenta, o procedimento de inserção do componente de detalhe varia de acordo com o tipo de material ou produto que o componente representa e a direção de visualização. Alguns componentes estão disponíveis apenas em uma direção de visualização. Por exemplo, um componente de aterro, como cascalho, é sempre orientado para uma vista de seção. Por outro lado, um componente de viga de aço está disponível em vista de elevação, vista de corte e vista de planta. As diferentes rotinas de desenho envolvem diferentes solicitações de entrada do usuário. Ao representar um material de comprimento variável com um padrão repetitivo, como uma chapa metálica corrugada, você precisa especificar o ponto inicial e o ponto final. No caso de tijolos, você tem a opção de especificar um número de cursos. Para outros produtos, como parafusos ou porcas, você pode querer virar ou girar o componente para alterar sua orientação. Os procedimentos descritos nas seções a seguir oferecem exemplos de rotinas básicas de inserção e opções para componentes de detalhe.

Componentes do carimbo

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe que podem precisar ser representados várias vezes em uma orientação específica, como pregos ou parafusos. Neste exemplo, a ferramenta para inserir uma viga de aço tem a propriedade Vista definida como Corte.

Machine Translated by Google

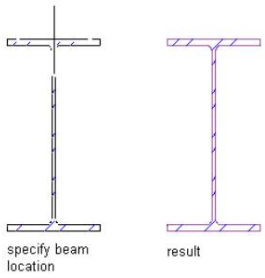
1 Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.

2 Clique em um ponto de inserção na área de desenho para inserir o componente na orientação padrão ou selecione uma das seguintes opções: **Se desejar…**

Então…	
especificar um ponto base diferente	insira **b** (para Ponto base), selecione o novo ponto base e pressione *ENTER* para inserir o componente usando o novo ponto base.
alterar o ângulo de orientação padrão do componente	insira **r** (para Girar) e, a seguir, insira o número de graus para girar o componente no sentido anti-horário ou gire manualmente o componente no ângulo desejado e clique para definir a nova orientação. Clique novamente para inserir o componente no ângulo especificado.
virar o componente ao longo de seu eixo *X*	insira **x** (para Xflip) e clique para inserir o componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	digite **y** (para Yflip) e clique para inserir o componente.

3 Clique em outro lugar na área de desenho para “carimbar” cópias adicionais do componente, seja na orientação padrão ou conforme especificado na Etapa 2.

Componente de viga de aço inserido na orientação padrão



Machine Translated by Google

Componentes de Matriz Linear

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe que consistem em um padrão repetido como uma matriz linear, como telhas ou chapas metálicas corrugadas. Neste exemplo, a ferramenta para inserir chapas metálicas corrugadas tem a propriedade View definida como End, mas os mesmos prompts do usuário são exibidos se a configuração View for Side.

1 Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.

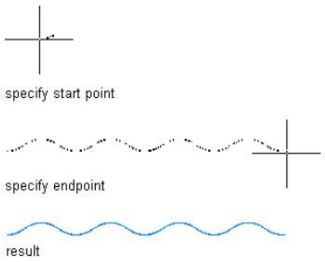
2 Clique em um ponto inicial na área de desenho para inserir o componente na orientação padrão ou selecione uma das seguintes opções: **Se desejar…**

Então…	
virar o componente ao longo de seu eixo *X*	digite **x** (para Xflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	digite **y** (para Yflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
posicione o componente à esquerda do linha de base quando desenhada verticalmente	insira **l** (para Esquerda) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
posicione o componente à direita da linha de base quando desenhado verticalmente	insira **r** (para Direita) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
centrar o componente na linha de base quando desenhado em qualquer direção	insira **c** (para Centro) e clique para especificar o ponto inicial do componente.

3 Clique na extremidade desejada para inserir o componente.

Machine Translated by Google

Chapa de metal corrugada em vista final

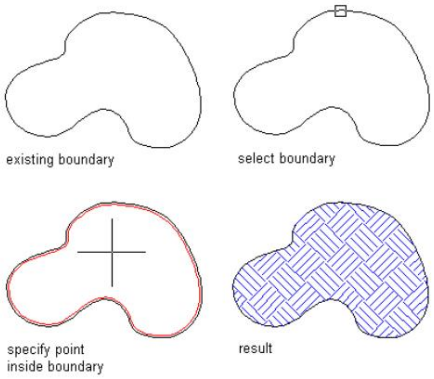


Componentes de preenchimento

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe de aterro, como cascalho ou solo, que são posicionados dentro de um limite fornecido por linhas de trabalho existentes ou um objeto existente. Neste exemplo, a ferramenta de inserção de Solo Não Perturbado tem a propriedade Vista definida como Corte, que é a única vista disponível para este tipo de componente.

1. Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.
2. Selecione o objeto que deseja que seja o limite do preenchimento.
3. Clique dentro do limite do objeto selecionado para inserir o componente de preenchimento.

Componente de preenchimento inserido dentro do limite da polilinha



Machine Translated by Google

Componentes de Bookends

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe, como venezianas e aberturas de ventilação, que consistem em um padrão repetido como uma matriz linear, mas limitado por itens exclusivos em cada extremidade. Neste exemplo, a ferramenta de inserção de persianas tem a propriedade Vista definida como Corte, que é a única vista disponível para este tipo de componente.

1 Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para um determinado componente.

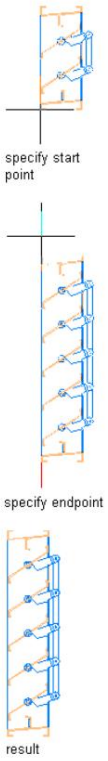
2 Clique em um ponto inicial na área de desenho para inserir o componente na orientação padrão ou selecione uma das seguintes opções: **Se desejar… Então…**

virar o componente ao longo de seu eixo *X*	digite **x** (para Xflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	digite **y** (para Yflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.

3 Especifique o ponto final desejado para inserir o componente.

Machine Translated by Google

Componente Bookends inserido na vista de corte



Componentes de Matriz Linear Contável

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe que precisam ser representados várias vezes em uma matriz linear, como tijolos. Neste exemplo, a ferramenta de inserção de tijolos tem a propriedade Vista definida como Corte. Os mesmos prompts são exibidos se a configuração de Visualização for Planta. Se a configuração for Elevação, serão usados os prompts descritos em Componentes do carimbo na página 3491. Se a configuração for Elevação (Padrão), os prompts descritos em Componentes de preenchimento na página 3494 serão usados.

1. Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.
2. Clique em um ponto de inserção na área de desenho.

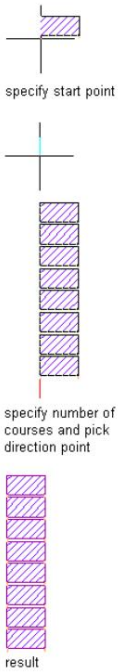
Machine Translated by Google

3 Oriente a imagem do componente e clique para inseri-la ou selecione uma das seguintes

opções: **Se desejar… Então…**	
virar o componente ao longo de seu eixo *X*	digite **x** (para Xflip) e clique para especificar o ponto de inserção do componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	insira **y** (para Yflip) e clique para especificar o ponto de inserção do componente.
inserir um número específico de componentes	insira **c** (para Contagem), insira o número de unidades a serem inseridas e clique para especificar o ponto inicial da matriz. Observe que as opções x e y ainda estão disponíveis neste ponto.

4 Oriente o componente ou a matriz de componentes e clique em para completar a inserção.

Curso de tijolos inseridos na vista de seção



Machine Translated by Google

Componentes de superfície

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe retangulares de uma profundidade específica que tenham uma hachura, como fiadas de base. Neste exemplo, a ferramenta de inserção da fiada base tem a propriedade Vista definida como Corte, que é a única vista disponível para este tipo de componente.

1 Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.

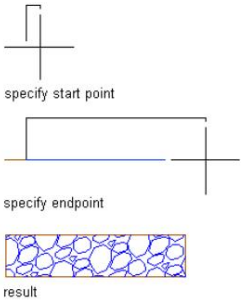
2 Especifique um ponto inicial na área de desenho para inserir o componente na orientação padrão ou selecione uma das seguintes opções: **Se desejar…**

Então…	
virar o componente ao longo de seu eixo *X*	digite **x** (para Xflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	digite **y** (para Yflip) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
posicione o componente à esquerda do linha de base quando desenhada verticalmente	insira **l** (para Esquerda) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
posicione o componente à direita da linha de base quando desenhado verticalmente	insira **r** (para Direita) e clique para especificar o ponto inicial do componente.
centrar o componente na linha de base quando desenhado em qualquer direção	insira **c** (para Centro) e clique para especificar o ponto inicial do componente.

3 Clique na extremidade desejada para inserir o componente.

Machine Translated by Google

Curso base inserido na vista de seção



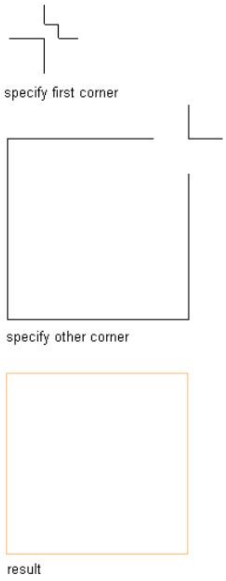
Componentes de superfície dimensionados dinamicamente

Use este procedimento para inserir componentes de detalhe retangular, como vigas de concreto ou lajes com deck de metal, para os quais você determina as dimensões. Neste exemplo, a ferramenta para inserir uma laje de concreto com deck metálico tem a propriedade View definida como Plan. Se a configuração for Seção ou Elevação, os prompts descritos em Componentes de matriz linear na página 3493 serão usados.

1. Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.
2. Especifique o primeiro canto do retângulo.
3. Especifique o canto oposto para inserir o componente.

Machine Translated by Google

Laje de concreto em vista de planta



Componentes do Parafuso

Use este procedimento para inserir componentes de parafuso quando precisar especificar a distância entre a cabeça do parafuso e a porca. Neste exemplo, a ferramenta para inserir o parafuso tem a propriedade View definida como Side. Se a configuração for Cabeçote ou Porca, você não será solicitado a executar as duas primeiras etapas.

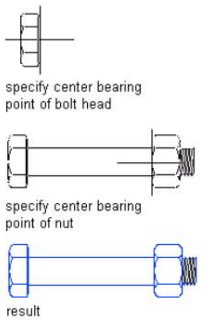
1. Ative a ferramenta de inserção de componente de detalhe para o componente usando qualquer um dos métodos descritos em Inserção de componentes de detalhe na página 3490.
2. Especifique o ponto de apoio central para a cabeça do parafuso.
3. Oriente a imagem do componente e, a seguir, especifique o ponto de orientação central da porca para inserir o componente.

Machine Translated by Google

4 Se desejar, você pode “carimbar” componentes adicionais no desenho na mesma orientação ou pode alterar a orientação para inserções subsequentes: **Se desejar…**

	Então…
especificar um ponto base diferente	insira **b** (para Ponto base), selecione o novo ponto base e pressione *ENTER* para inserir o componente usando o novo ponto base.
altere o ângulo de orientação padrão do componente	insira **r** (para Girar) e, a seguir, insira o número de graus para girar o componente no sentido anti-horário ou gire manualmente o componente no ângulo desejado e clique para definir a nova orientação. Clique novamente para inserir o componente no ângulo especificado.
virar o componente ao longo de seu eixo *X*	insira **x** (para Xflip) e clique para inserir o componente.
virar o componente ao longo de seu eixo *Y*	insira **y** (para Yflip) e clique para inserir o componente.

Parafuso inserido na vista lateral



Editando componentes de detalhe em um desenho

Uma vez que um componente de detalhe tenha sido inserido em um desenho, você pode editar o componente usando as ferramentas encontradas no painel Modificar da guia Início ou a opção Ferramentas de modificação AEC no menu de contexto do componente de detalhe. (Para obter instruções detalhadas sobre como usar essas ferramentas, consulte Ferramentas de desenho detalhado na página

Machine Translated by Google

2793.) O uso dessas ferramentas em componentes de detalhe baseados em bloco cria definições de bloco exclusivas para inserções editadas, para que as edições não afetem as inserções do mesmo bloco em outros locais. No entanto, se você usar a opção do menu de contexto Editar bloco no local para editar uma definição de bloco usada em vários locais, poderá usar a opção Copiar definição e atribuição de bloco (também no menu de contexto) para criar uma definição de bloco exclusiva para o bloco inserir que deseja editar.

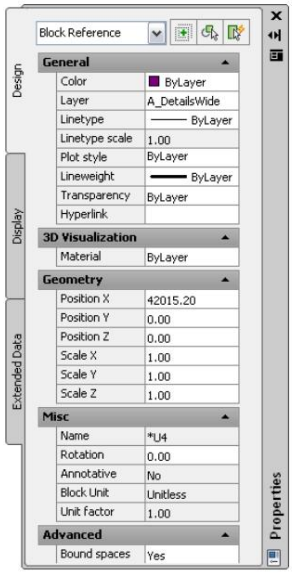
Você pode visualizar e modificar certas propriedades de um componente de detalhe clicando em

Guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Properties . As ilustrações a seguir mostram exemplos das guias Design e Extended Data da paleta Properties para um componente de detalhe. Você pode modificar muitas das configurações na guia Design inserindo texto ou por meio de uma lista suspensa associada.
Na guia Dados Estendidos, você pode especificar hiperlinks, inserir notas de texto ou definir referências usando os ícones da planilha em Documentação. Os dados do componente são somente leitura, pois exibem dados ativos do banco de dados de componentes de detalhes.

OBSERVAÇÃO Quando a opção de menu de contexto Adicionar selecionado ou Substituir selecionado é selecionada, os dados do componente são exibidos na guia Projeto da paleta Propriedades (em vez da guia Dados estendidos) e podem ser modificados. Para obter mais informações sobre essas duas opções, consulte Inserindo componentes de detalhe na página 3490.

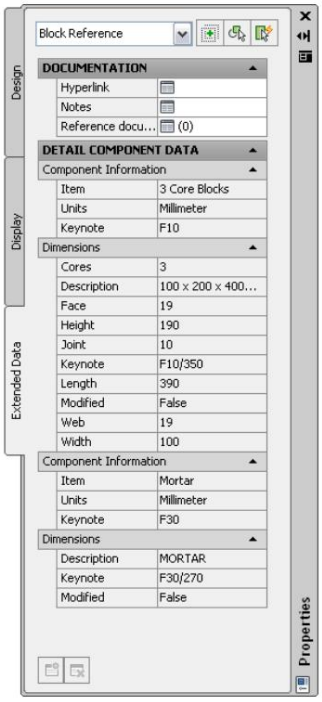
Machine Translated by Google

A imagem a seguir mostra a guia Projeto da paleta Propriedades para um bloco de detalhe de unidade de alvenaria de concreto.



Machine Translated by Google

A imagem a seguir mostra a guia Dados Estendidos da paleta Propriedades para um bloco de detalhe de unidade de alvenaria de concreto.



Usando ferramentas de componente de detalhe

Assim como outras ferramentas do AutoCAD Architecture, as ferramentas para inserir componentes de detalhe oferecem grande flexibilidade nas formas de criá-los, personalizá-los, armazená-los e aplicá-los. Esta seção inclui tópicos relacionados à configuração e gerenciamento dessas ferramentas. Para obter descrições das várias maneiras de inserir componentes de detalhe usando essas ferramentas, consulte Inserir componentes de detalhe na página 3490.

Adicionando ferramentas de componente de detalhe a uma paleta de ferramentas

As ferramentas para inserir componentes de detalhes específicos podem ser adicionadas a uma paleta de ferramentas a partir de três fontes principais: o Gerenciador de componentes de detalhes, o Navegador de conteúdo e linhas de trabalho em um desenho.

Machine Translated by Google

Criando ferramentas a partir do Gerenciador de componentes de detalhes

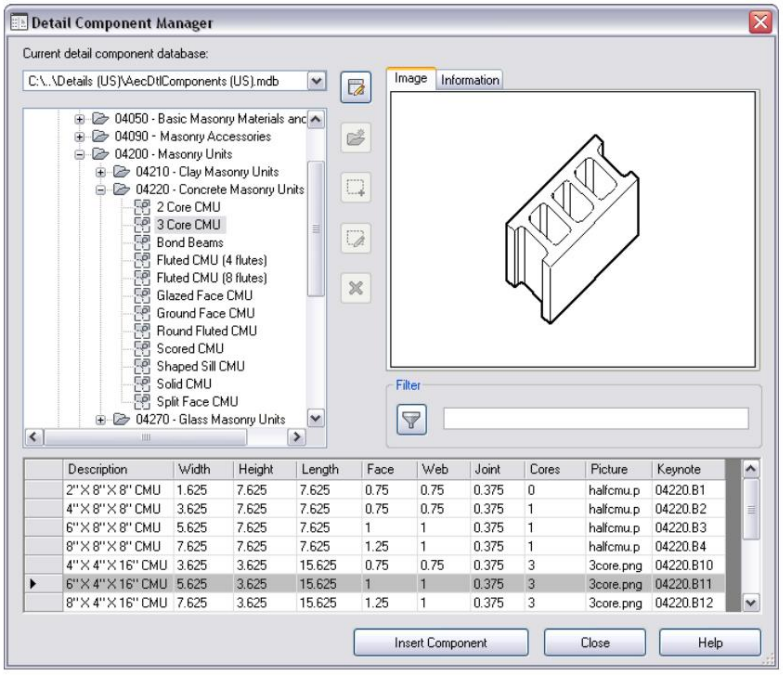
Use este procedimento para arrastar e soltar um componente de detalhe selecionado do Gerenciador de componentes de detalhe para uma paleta de ferramentas na área de trabalho, instanciando assim a ferramenta de inserção de componente de detalhe básico para esse componente).

1 Abra a paleta de ferramentas à qual deseja adicionar uma ferramenta de componente de detalhe.

2 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

OBSERVAÇÃO Alternativamente, você pode clicar com o botão direito do mouse em qualquer ferramenta de componente de detalhe e clicar em Gerenciador de componentes de detalhe.

O Gerenciador de Componentes de Detalhes



3 Navegue pela exibição em árvore ou use o mecanismo de filtro para exibir o componente de detalhe desejado na tabela na parte inferior da caixa de diálogo. (Para visualizar todo o conteúdo de grandes tabelas de componentes, você pode usar a barra de rolagem vertical à direita da tabela.)

Machine Translated by Google

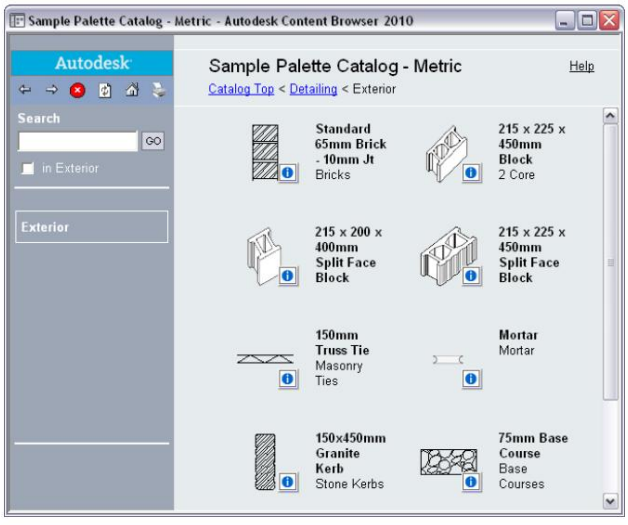
4 Clique na coluna seletora à esquerda da linha da tabela desejada e arraste o componente selecionado para a paleta de ferramentas.

Agora você pode usar a ferramenta para inserir o componente em um desenho. Para obter mais informações, consulte Inserindo componentes de detalhe na página 3490.

Copiando ferramentas do navegador de conteúdo

Use este procedimento para copiar uma ferramenta de inserção de componente de detalhe ou uma paleta de ferramentas do Catálogo de Paletas de Amostras no Navegador de Conteúdo para suas paletas de ferramentas definidas na área de trabalho. A maioria dessas paletas também está incluída no conjunto de paletas de ferramentas de amostra disponível na área de trabalho, mas esse catálogo no Navegador de conteúdo serve como um repositório de ferramentas de backup e uma fonte de ferramentas que você pode personalizar sem alterar as ferramentas que já estão em uma paleta da área de trabalho. Geralmente, essas ferramentas são predefinidas para inserir um determinado tipo e tamanho de componente, mas uma vez que estão em uma paleta na área de trabalho, elas podem ser personalizadas para inserir um tamanho diferente de componente ou até mesmo um componente em uma categoria diferente. Para obter mais informações, consulte Modificando ferramentas de componentes de detalhe na página 3507. O mesmo procedimento básico pode ser usado para copiar ferramentas ou paletas de catálogos que você cria para armazenar ferramentas pré-configuradas e agrupadas para projetos específicos.

Navegador de conteúdo mostrando paletas de detalhes no Catálogo de paletas de amostra



Machine Translated by Google

1 Confirme se o conjunto de paletas de ferramentas está aberto na área de trabalho. Se você deseja copiar uma ferramenta específica para uma paleta específica, certifique-se de que a paleta esteja aberta.

2 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

3 Clique duas vezes em Sample Palette Catalog em sua biblioteca de catálogos.

4 Clique duas vezes na pasta *Detalhamento* .

5 Clique no ícone i-drop® da paleta (ou clique duas vezes na paleta e clique no ícone i-drop de uma ferramenta nessa paleta) e arraste a paleta ou ferramenta para a paleta aberta na área de trabalho.

Se você estiver copiando uma paleta inteira do Navegador de conteúdo, uma nova paleta será adicionada ao conjunto.

Criando ferramentas a partir do trabalho de linha em um desenho

Você pode criar uma ferramenta de inserção de componente de detalhe a partir do trabalho de linha em um desenho simplesmente arrastando e soltando o trabalho de linha em uma paleta de ferramentas. A linha de trabalho pode ser um detalhe que você desenhou usando comandos bidimensionais (2D) do AutoCAD ou pode ser um componente de detalhe inserido de uma ferramenta ou do Gerenciador de componentes de detalhe. Depois de adicionada à paleta de ferramentas, a nova ferramenta pode ser renomeada ou modificada de outra forma por meio de sua planilha Propriedades da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Modificando ferramentas de componentes de detalhe na página 3507.

Modificando ferramentas de componentes de detalhes

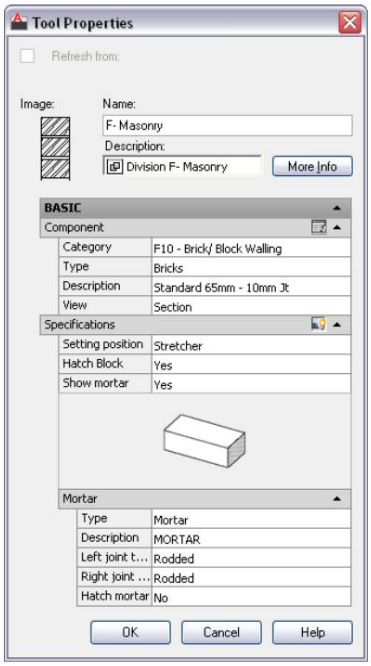
As ferramentas do componente de detalhe em uma paleta de ferramentas na área de trabalho podem ser modificadas por meio da planilha Propriedades da ferramenta. Você acessa a planilha Propriedades da ferramenta clicando com o botão direito do mouse na ferramenta e clicando em Propriedades. Para modificar uma ferramenta em um catálogo no Navegador de conteúdo, você deve primeiro copiar a ferramenta para uma paleta na área de trabalho.

A aparência da planilha Propriedades da ferramenta varia dependendo do tipo de componente e da configuração atual das configurações de propriedade. As ilustrações a seguir mostram duas configurações da planilha Propriedades da ferramenta para a ferramenta 04 - Alvenaria incluída na paleta de ferramentas Básica de amostra. A ferramenta está configurada para adicionar tijolo comum de 3/8” em ambos os casos, mas a primeira configuração tem a propriedade Vista definida como Corte, enquanto a segunda tem essa propriedade definida como Elevação (Padrão). Para componentes de detalhe que podem ser orientados de forma diferente em vistas diferentes, a configuração Vista determina a rotina de desenho específica usada para inserir a imagem no desenho. Observe que as diferentes configurações de Visualização

Machine Translated by Google

resultam em diferentes ilustrações de orientação na planilha. Observe também que as especificações da argamassa não são aplicáveis para a configuração Elevation (Padrão) e não são exibidas para essa configuração. As propriedades exibidas em Especificações também podem variar dependendo de outras configurações. Por exemplo, se a propriedade Mostrar argamassa for Não quando a configuração Vista for Seção, nenhuma outra propriedade da argamassa será exibida. Para alguns componentes de detalhe, nenhuma especificação se aplica e o cabeçalho não é exibido.

Detalhes das configurações da planilha Propriedades da ferramenta do componente



A tabela a seguir descreve as categorias e configurações da planilha Propriedades da ferramenta que são comuns à maioria das ferramentas de inserção de componentes de detalhe.

Propriedade/Categoria Nome	Descrição
Imagem	Exibe a imagem especificada para o componente em sua tabela no banco de dados. Se nenhuma imagem for especificada, a imagem da tabela será exibida. Você pode clicar com o botão direito do mouse na imagem e clicar em Atualizar imagem para recuperar a imagem de estoque da ferramenta no banco de dados ou clicar com o botão direito do mouse e clicar em Especificar imagem para procurar uma imagem diferente.

Machine Translated by Google

Propriedade/Categoria Nome	Descrição
Nome	O nome da ferramenta. Este pode ser o nome originalmente atribuído a uma das ferramentas nas paletas de amostra ou, se você copiou a ferramenta do Gerenciador de componentes de detalhe, é o nome especificado na coluna Descrição de sua tabela de tamanho pai. Observe que o nome não é atualizado se você alterar as propriedades Categoria, Tipo ou Tamanho em Componente. No entanto, você pode editar o nome.
Descrição	Esta é a descrição da ferramenta usada se a ferramenta for publicada em um catálogo. Você pode alterar essa descrição clicando no ícone da planilha para abrir uma caixa de edição Descrição.
Componente	Clicar no ícone da planilha nesta linha acessa o Gerenciador de componentes de detalhes por meio da caixa de diálogo Selecionar componente e permite alterar as configurações para Descrição, Descrição e tipo ou Descrição, tipo e categoria. Observe que, se você alterar a configuração de Categoria, as propriedades Nome, Descrição e Imagem não serão atualizadas automaticamente.
Categoria	Especifica o grupo ou subgrupo que é o pai da tabela que contém o componente especificado pela propriedade Descrição. Se existirem outros grupos ou subgrupos no mesmo nível hierárquico dentro do mesmo grupo pai, eles poderão ser selecionados em uma lista suspensa.
Tipo	Especifica a tabela que contém o componente específico especificado pela propriedade Description. Uma lista suspensa permite selecionar outras tabelas dentro do mesmo grupo pai ou subgrupo.
Descrição	Especifica um componente específico do Tipo e Categoria especificados. Outros componentes da mesma tabela podem ser selecionados na lista suspensa.
Visualizar	Especifica o tipo de vista para a qual o componente é orientado. Os valores possíveis são Corte, Planta, Elevação e Elevação (Padrão). Para componentes como parafusos, a terminologia específica do componente é usada, como Cabeça, Lateral, Parafuso ou Porca. Uma lista suspensa está presente se mais de uma exibição

Machine Translated by Google

Propriedade/Categoria Nome	Descrição
	é aplicável para o componente especificado. Essa configuração determina a rotina de desenho e a linha de comando solicita o processo de inserção. Para obter mais informações, consulte Inserindo componentes de detalhe na página 3490.
Especificações	Clicar no ícone nesta linha exibe uma imagem representando a orientação na qual o componente de detalhe será inserido (determinado pela propriedade View). Outras propriedades exibidas aqui fornecem os parâmetros de nível superior necessários para inserir o componente com a configuração de exibição especificada. Para componentes com apenas uma configuração de visualização possível, nenhuma propriedade de especificação é exibida.

Aplicando as propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha

Linhas de trabalho que você desenhou usando comandos bidimensionais (2D) do AutoCAD podem ser anotadas usando uma ferramenta de anotação chave para selecionar uma nota chave do banco de dados. Se você tiver várias ocorrências do trabalho de linha e desejar que elas tenham a mesma nota-chave, poderá especificar uma nota-chave aplicando as propriedades do componente de detalhe para o qual a nota-chave desejada já foi especificada. Se já existir uma ferramenta para inserir o componente, você pode aplicar as propriedades da ferramenta ao trabalho de linha. Se essa ferramenta não existir, você pode usar o comando **DtlComp** para selecionar um componente do Detail Component Manager e sua opção de linha de comando ASsign id para atribuir suas propriedades ao trabalho de linha.

Aplicando as propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha a partir de uma ferramenta

Use este procedimento para aplicar as propriedades de uma ferramenta de inserção de componente de detalhe ao trabalho de linha em um desenho para que o trabalho de linha possa ser marcado com a nota chave do componente que a ferramenta selecionada insere.

1 Desenhe o trabalho de linha.

2 Clique com o botão direito do mouse em uma ferramenta em uma paleta de ferramentas e clique em Aplicar detalhes

Dados do componente para linha de trabalho.

3 Selecione o trabalho de linha e pressione *ENTER*.

A linha de trabalho agora pode ser anotada como se fosse um componente inserido usando a ferramenta selecionada.

Machine Translated by Google

Aplicando as propriedades do componente de detalhe ao trabalho de linha a partir do Gerenciador de componentes de detalhes

Use este procedimento para aplicar as propriedades de um componente de detalhe selecionado ao trabalho de linha em um desenho, para que o trabalho de linha possa ser referenciado com a nota-chave desse componente.

1. Desenhe o trabalho de linha.
2. Na linha de comando, digite **DtlComp.**
3. Digite **como** (para ASsign).
4. Selecione o trabalho de linha e pressione *ENTER*.
5. Na caixa de diálogo Selecionar componente, selecione o componente cujas propriedades deseja atribuir ao trabalho de linha e clique em Selecionar componente. Para obter mais informações, consulte Localizando um componente de detalhe na página 3512.

   A linha de trabalho agora pode ser anotada como se fosse um componente inserido diretamente do Detail Component Manager.

Usando o Gerenciador de componentes de detalhes

Usando a caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes, você pode navegar entre diferentes bancos de dados de componentes de detalhes. Uma visualização em árvore hierárquica e um recurso de filtro facilitam a localização de componentes individuais em um banco de dados. Depois de encontrar o componente necessário, você pode inseri-lo em um desenho ou arrastá-lo e soltá-lo em uma paleta de ferramentas para uso repetido. Observe que os cinco botões organizados verticalmente no meio da caixa de diálogo não estão disponíveis, a menos que você tenha privilégios de edição para o banco de dados selecionado. Para obter mais informações, consulte Criando e modificando bancos de dados de componentes de detalhes na página 3515.

Você pode acessar o Detail Component Manager das seguintes maneiras:

ÿ Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

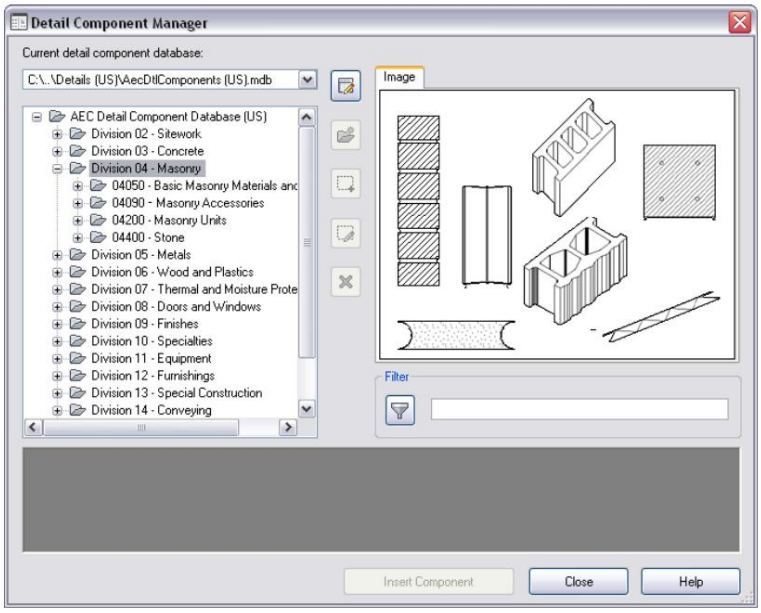
ÿ Clique com o botão direito do mouse em qualquer ferramenta de inserção de componente de detalhe em uma paleta de ferramentas na espaço de trabalho e, em seguida, clique em Detail Component Manager.

ÿ Na planilha Propriedades da ferramenta para uma ferramenta de componente de detalhe, clique no Selecione um ícone de Componente na linha Componente.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Quando acessado a partir da planilha Tool Properties, o Detail Component Manager é exibido no modo somente leitura e a caixa de diálogo é intitulada “Select Component”. A visualização em árvore hierárquica é expandida para destacar o componente atualmente especificado para a ferramenta e a tabela de componentes é aberta na parte inferior da caixa de diálogo. Observe também que o botão Inserir componente foi substituído pelo botão Selecionar componente.

A caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes



Localizando um componente de detalhe

Use este procedimento para localizar um componente de detalhe.

1 Use qualquer um destes métodos para abrir o Gerenciador de componentes de detalhes (às vezes também chamado de caixa de diálogo Selecionar componente):

Para iniciar o comando	**Então... de...**
a fita	clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Componentes .

Machine Translated by Google

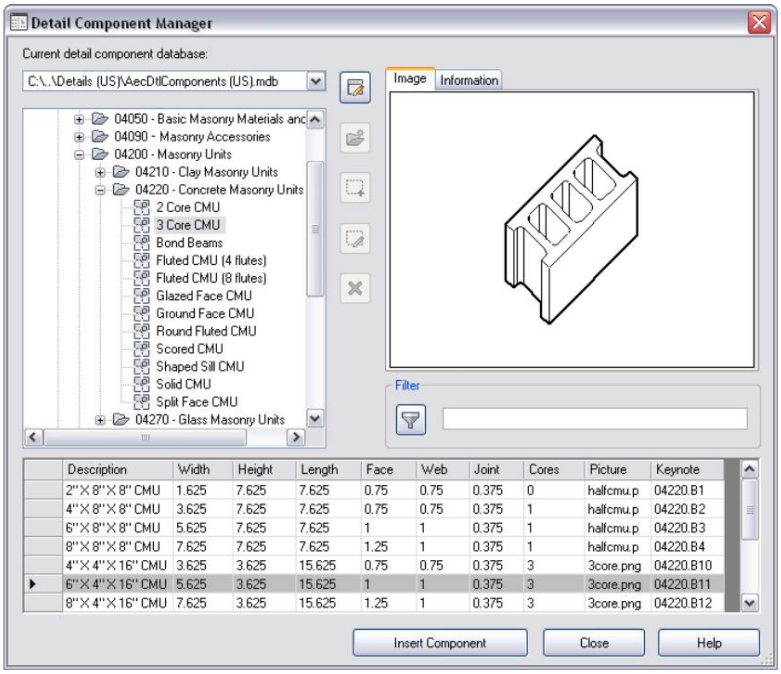
Para iniciar o comando	Then... from...
uma ferramenta em uma paleta de ferramentas	clique com o botão direito na ferramenta e escolha Detail Component Manager.
uma planilha de propriedades da ferramenta	abra a planilha Propriedades da ferramenta para uma ferramenta e clique no ícone Selecionar um componente na barra de título do componente.
a linha de comando	insira **DtlComp** e, em seguida, insira **as** (para ASsign).

2 Para Banco de dados de componentes de detalhe atual, selecione um banco de dados na lista suspensa. O banco de dados fornecido com o software é o banco de dados AEC Detail Component *(AecDtlComponents(US).mdb),* que é baseado no padrão CSI MasterFormat 2004. Você também pode acessar outros bancos de dados instalados localmente. Para obter mais informações, consulte Configuração da disponibilidade do banco de dados de componentes de detalhes na página 3545.

3 Navegue até o nível da tabela de componentes de detalhes da hierarquia do banco de dados selecionado usando um dos seguintes métodos: ÿ Expanda os nós na visualização em árvore hierárquica até chegar o nível da tabela e selecione um nome de tabela para exibir seu conteúdo na grade na parte inferior da caixa de diálogo.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes com a tabela de alvenaria de concreto exibida

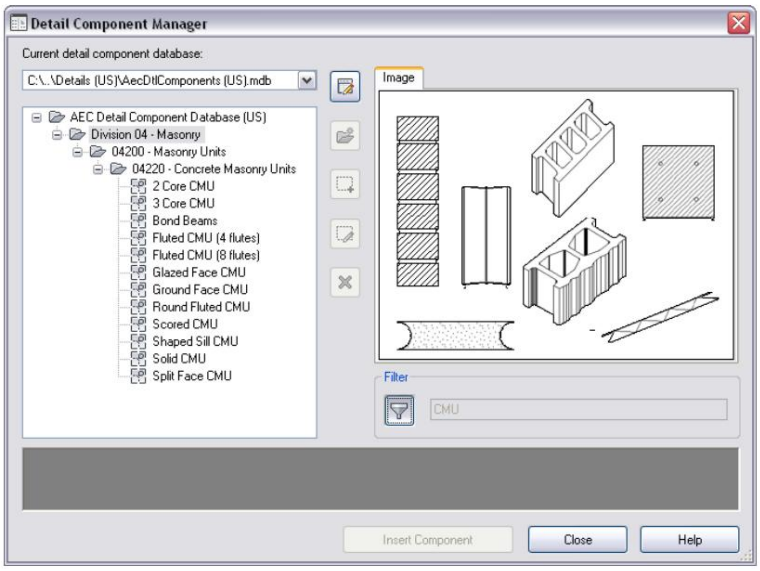


ÿ Digite uma palavra ou cadeia de caracteres na caixa Filtro e, em seguida,

clique **,** ou pressione *Tab,* ou pressione *ENTER.* Isso expande todos os nós em qualquer nó cujo nome inclua a string inserida e exibe a tabela de componentes para o primeiro nome de tabela que contém essa string. Esta é uma maneira rápida de navegar para um componente cujo nome você conhece, mas pode expandir vários grupos ou subgrupos em várias divisões. Se você conhece a divisão ou grupo que contém a tabela de componentes que deseja, é mais rápido expandir os nós você mesmo.

Machine Translated by Google

Usando o filtro Gerenciador de componentes de detalhes



4 Assim que os componentes da tabela selecionada forem exibidos no painel inferior da caixa de diálogo, você poderá usar a barra de rolagem vertical ou a roda de rolagem do mouse para localizar um componente específico.

Clicar em qualquer lugar em uma linha seleciona esse componente. Observe que o número de cabeçalhos de coluna varia de uma tabela de componentes para outra. Para algumas tabelas, você precisa expandir a janela ou usar a barra de rolagem horizontal para visualizar todas as colunas.

Criando e modificando bancos de dados de componentes de detalhes

O AutoCAD Architecture usa o Microsoft® Access para seus bancos de dados de componentes detalhados. Você pode criar e modificar bancos de dados de componentes de detalhes usando o Microsoft Access diretamente se estiver familiarizado com esse produto e com a estrutura dos bancos de dados de componentes de detalhes. (Para obter mais informações, consulte Personalizando e adicionando novo conteúdo para componentes de detalhe na página 3907.)

Se você tiver privilégios de edição, também poderá criar e modificar bancos de dados de componentes de detalhes por meio do Gerenciador de componentes de detalhes, sem usar o Microsoft Access. No entanto, antes de tentar edições avançadas usando o Detail Component Manager, você deve estar familiarizado com o esquema para bancos de dados de componentes de detalhes, conforme descrito no tópico mencionado acima.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você estiver trabalhando em um ambiente multiusuário, é recomendável modificar um banco de dados de notas-chave somente quando nenhum outro usuário estiver acessando-o.

Editando propriedades do banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para editar um componente em um banco de dados de componentes de detalhes.

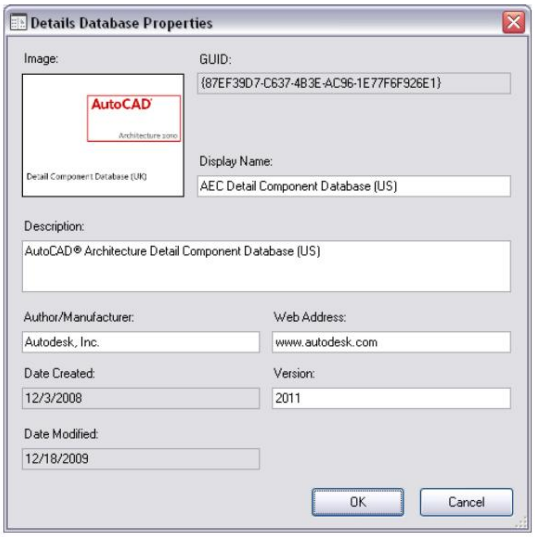
1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Clique com o botão direito do mouse no nó raiz na exibição em árvore e clique em Editar.

A caixa de diálogo Propriedades do banco de dados de detalhes é exibida para o banco de dados selecionado.



5 Edite as seguintes propriedades do banco de dados conforme aplicável.

Nome da propriedade	Descrição/Instruções
Imagem	Clique com o botão direito do mouse na caixa Imagem e clique em Especificar imagem para procurar imagens disponíveis para o grupo selecionado no local especificado por seu valor de Chave de caminho. A imagem que você selecionar será exibida

Machine Translated by Google

Nome da propriedade	Descrição/Instruções
	na guia Imagem do Gerenciador de componentes de detalhes quando o nó do banco de dados é selecionado. Este é um campo opcional.
Nome de exibição	O nome da tabela de impressões digitais do banco de dados.
Descrição	A descrição exibida para este banco de dados na guia Informações no Gerenciador de componentes de detalhes. Este é um campo opcional.
Autor/Fabricante	O nome da pessoa ou outra entidade responsável por este banco de dados. Este é um campo opcional.
Endereço da Web	A URL do autor/fabricante. Isto é um campo opcional.

6 Clique em OK.

Editando grupos em um banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para editar um grupo de componentes em um banco de dados de componentes de detalhes.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

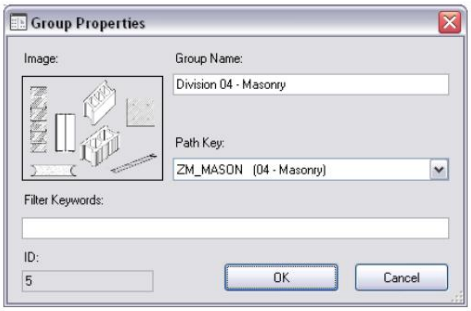
3 clique para entrar no modo de edição.

4 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localize o grupo que deseja editar.

5 Clique com o botão direito do mouse no grupo e clique em Editar.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Propriedades do grupo é exibida.



6 Edite as seguintes propriedades conforme aplicável:

Nome da propriedade	Descrição/Instruções
Imagem	A imagem exibida na guia Imagem do Gerenciador de componentes de detalhe quando este grupo é selecionado. Para alterar a imagem, clique com o botão direito do mouse na caixa Imagem e clique em Especificar imagem para procurar imagens disponíveis para o grupo selecionado no local especificado por seu valor de Chave de caminho. Este é um campo opcional.
Nome do grupo	O nome da tabela Groups do banco de dados exibido para este grupo no Detail Component Manager.
Chave de caminho	Uma entrada da tabela DirKeys do banco de dados, esse valor é um alias de atalho que identifica o local dos arquivos de desenho e imagem externos ao banco de dados para esse grupo.
Filtrar palavras-chave	Uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave a serem usadas ao pesquisar componentes dentro desse grupo no Gerenciador de componentes de detalhes. Este é um campo opcional.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando componentes em um banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para editar as propriedades de componentes individuais em um banco de dados de componentes de detalhes. As propriedades nas guias Geral e Parâmetros da caixa de diálogo Propriedades do componente são a base para uma ou mais receitas que o software usa para desenhar o componente em diferentes visualizações. Cada receita especifica o tipo de gabarito, ou rotina de desenho, para colocar o componente em uma vista específica. A receita também pode conter informações relativas à camada e ao padrão de hachura (para obter mais informações, consulte Especificações da receita na página 3916). Você também pode usar este procedimento para personalizar componentes nos bancos de dados de componentes de detalhes imperiais e métricos padrão fornecidos com o software ou para editar componentes em bancos de dados criados por você.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

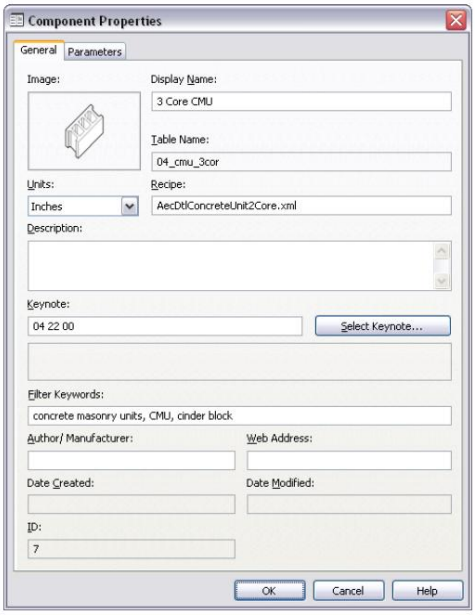
4 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Clique com o botão direito do mouse no componente e clique em Editar.

A caixa de diálogo Propriedades do componente é exibida. O campo ID somente leitura mostra o identificador do banco de dados para o grupo ao qual o componente pertence. Na maioria dos casos, você pode editar valores na guia Geral e na guia Parâmetros nessa caixa de diálogo. Para componentes que usam um gabarito diferente de um dos seis tipos suportados (Stamp, Bookends, Linear Array, Surface, Surface Linetype e Surface Top), nenhum parâmetro é exibido na guia Parâmetros. Para obter informações sobre como editar esse tipo de componente, consulte

Machine Translated by Google

Personalizando e adicionando novo conteúdo para componentes de detalhe
na página 3907.



6 Na guia Geral, edite os seguintes valores conforme aplicável:

Nome da propriedade	Descrição/Instruções
Imagem	A imagem exibida na guia Imagem do Gerenciador de componentes de detalhes quando esse componente é selecionado. Para alterar a imagem, clique com o botão direito do mouse na caixa Imagem e clique em Especificar imagem para procurar imagens disponíveis para o grupo selecionado no local especificado por seu valor de Chave de caminho. Este é um campo opcional.
Nome de exibição	O nome exibido para este componente no Detail Component Manager.
Nome da tabela	O nome da tabela de tamanho para este componente, conforme especificado no campo TableName na tabela de componentes do banco de dados.
Unidades	A unidade de medida para este componente.

Machine Translated by Google

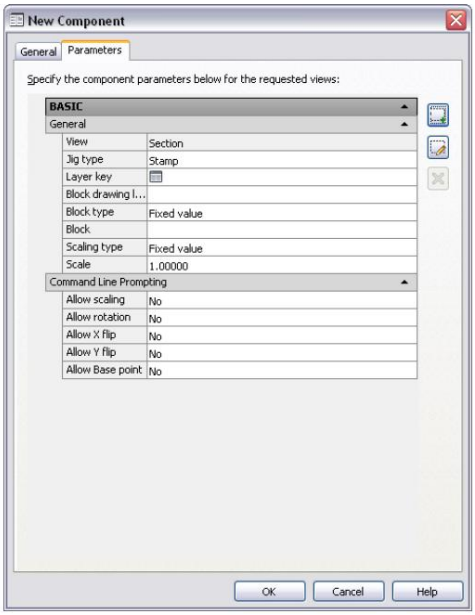
Nome da propriedade	Descrição/Instruções
Receita	O nome do arquivo XML RecipeSpec contendo as receitas para desenhar esses componentes.
Descrição	A descrição exibida para este componente na guia Informações no Gerenciador de componentes de detalhe.
Palestra	A nota-chave padrão para este componente. Clique em Selecionar nota-chave para procurar ou criar uma nota-chave diferente. Este é um campo opcional.
Filtrar palavras-chave	Uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave a serem usadas na procura desse componente. Este é um campo opcional.
Autor/Fabricante	O nome da pessoa ou outra entidade responsável por este componente, conforme especificado no campo Autor na tabela de impressões digitais do banco de dados. Este é um campo opcional.
Endereço da Web	O endereço especificado no campo URL na tabela Fingerprint para o banco de dados que contém este componente. Este é um campo opcional.
Data Criada	Esta propriedade somente leitura mostra a data de criação do componente se ele foi criado usando o Detail Component Manager.
Data modificada	Esta propriedade somente leitura mostra a data da última modificação para este componente se ele foi modificado usando o Detail Component Manager.

7 Se a guia Parâmetros estiver disponível para o componente selecionado, você pode alterar o tipo de gabarito, se desejar, e então editar os valores dos parâmetros de acordo com as instruções seguindo a ilustração abaixo.

Você também pode alterar a visualização especificada renomeando-a (clique em) ou pode criar exibições adicionais clicando em . Quaisquer exibições que você criar ou renomear estarão disponíveis na lista suspensa.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode especificar apenas um tipo de gabarito para cada exibição.



Para definir uma receita usando este tipo de gabarito...	Ver...
Carimbo	Parâmetros para receitas usando gabaritos de carimbo na página 3535.
suportes para livros	Parâmetros para receitas usando gabaritos Bookends na página 3536.
Matriz linear	Parâmetros para receitas usando gabaritos de matriz linear na página 3539.
Superfície	Parâmetros para receitas usando Surface Jigs na página 3541.
Tipo de linha de superfície	Parâmetros para receitas usando gabaritos de tipo de linha de superfície na página 3543.
Superfície superior	Parâmetros para receitas usando gabaritos de superfície superior na página 3544.

Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

Excluindo grupos ou componentes de um componente de detalhe

Base de dados

Use este procedimento para excluir um grupo, subgrupo ou componente de um banco de dados de componentes de detalhes. Observe que a exclusão de um grupo também exclui todos os subgrupos e componentes desse grupo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore, selecione o nó que representa o grupo, subgrupo, ou componente que deseja excluir.

5 Clique .

O nó selecionado e todos os seus filhos são excluídos da visualização em árvore hierárquica no Detail Component Manager.

Movendo grupos ou componentes em um banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para mover um grupo, subgrupo ou componente para um grupo ou nível diferente na hierarquia do banco de dados. Observe que mover um grupo também move quaisquer subgrupos e componentes desse grupo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Selecione o nó (grupo, subgrupo ou componente) para mover e arraste-o para o local desejado na visualização em árvore hierárquica.

Machine Translated by Google

Editando Tabelas de Tamanho de Componente

Uma tabela de tamanho de componente é exibida no painel na parte inferior do Detail Component Manager sempre que um componente é selecionado na visualização em árvore. Se você tiver privilégios de edição para o banco de dados atualmente selecionado, poderá adicionar linhas à tabela, remover linhas ou editar células individuais. Você também pode adicionar ou remover colunas e alterar os nomes das colunas.

Adicionando uma linha a uma tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para adicionar uma linha à tabela de tamanho para um componente selecionado no Detail Component Manager.

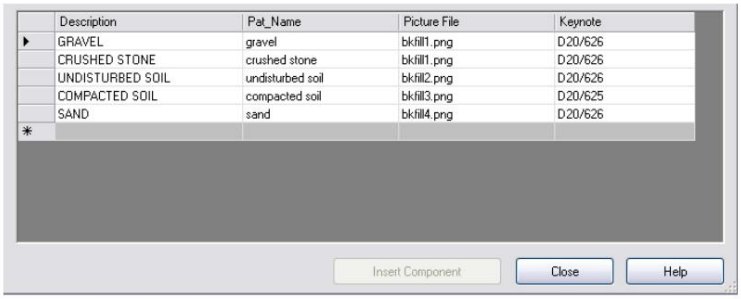
1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

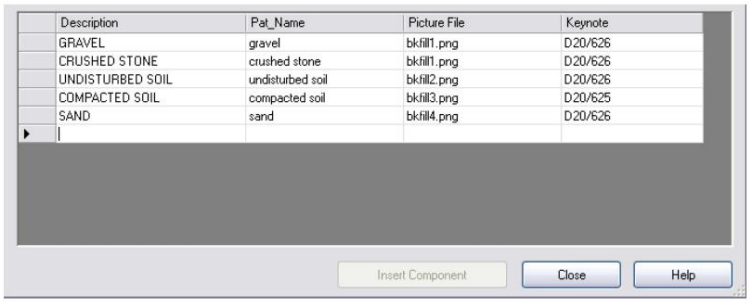
4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Se necessário, role até o final da tabela e clique em qualquer lugar na linha em branco que tenha um asterisco (*) na primeira coluna.



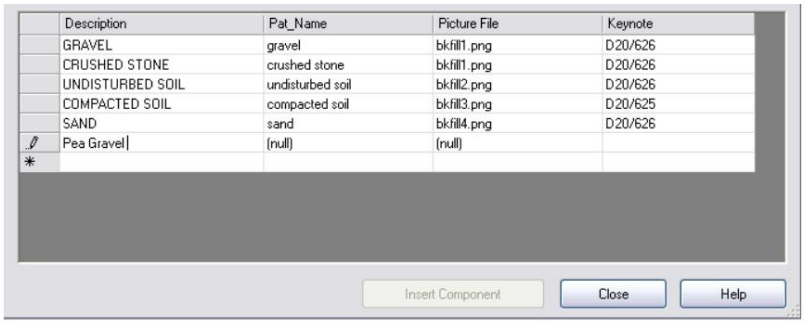
Machine Translated by Google

A linha é selecionada.



6 Digite o texto conforme necessário para as células na linha.

Quando você começa a editar uma célula, um símbolo de edição aparece na primeira coluna e a linha em branco é exibida novamente abaixo da linha que você está editando.



OBSERVAÇÃO A coluna Keynote não pode ser editada diretamente. Clique com o botão direito do mouse na célula e clique em Editar para abrir a caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Para obter mais informações, consulte Especificando notas-chave para componentes de detalhe na página 3595.

7 Clique para sair do modo de edição (ou clique em Fechar) e clique em OK quando solicitado a salvar as alterações na tabela. Se você esqueceu de inserir um valor obrigatório, será solicitado que volte e insira-o.

Removendo uma linha de uma tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para remover uma linha da tabela de tamanho para um componente selecionado no Gerenciador de componentes de detalhes.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Se necessário, redimensione a janela ou use a barra de rolagem vertical para encontre a linha que deseja remover da tabela. Em seguida, clique na célula cinza na primeira coluna da linha e clique em *EXCLUIR* para remover a linha.

6 Clique para sair do modo de edição (ou clique em Fechar) e clique em OK quando solicitado a salvar as alterações na tabela.

Editando valores dentro de uma linha da tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para editar células individuais na tabela de tamanho para um componente selecionado no Gerenciador de componentes de detalhes.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Se necessário, redimensione a janela ou use as barras de rolagem para localizar a célula que deseja editar na tabela. Você pode adicionar ou alterar o texto existente em uma célula ou clicar em uma célula e pressionar *Excluir* para limpá-la e adicionar um novo texto.

OBSERVAÇÃO Para editar a coluna Keynote, clique com o botão direito do mouse na célula e clique em Edit para abrir a caixa de diálogo Select Keynote. Para obter mais informações, consulte Especificando notas-chave para componentes de detalhe na página 3595.

Machine Translated by Google

6 Clique para sair do modo de edição (ou clique em Fechar) e clique em OK quando solicitado a salvar as alterações na tabela. Se você esqueceu de inserir um valor obrigatório, será solicitado que volte e insira-o.

Adicionando uma coluna a uma tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para adicionar uma coluna à tabela de tamanho para um componente selecionado no Detail Component Manager.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Na tabela, clique com o botão direito em qualquer título de coluna e clique em Adicionar coluna.

6 Na caixa de diálogo Adicionar nova coluna, insira um nome para Nome do campo. Se o nome inserido corresponder a um dos valores GlobalName na tabela ColumnDisplay desse banco de dados, o valor LocalName associado a esse nome global será exibido quando você clicar no campo Nome de exibição. Você pode usar isso como o nome de exibição para a nova coluna ou pode inserir um nome diferente; nesse caso, uma nova entrada será adicionada à tabela ColumnDisplay para refletir o novo valor LocalName que você criou para um valor GlobalName existente. (Uma nova entrada de tabela ColumnDisplay também será criada se o nome inserido para o Nome do campo não corresponder a um valor GlobalName existente.)

7 Selecione um tipo de dados (String, Memo, Integer ou Real), especifique um comprimento (até 255 caracteres) e clique em OK.

A coluna especificada é adicionada à direita de qualquer coluna existente.

Removendo uma coluna de uma tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para remover uma coluna da tabela de tamanho para um componente selecionado no Gerenciador de componentes de detalhes.

Machine Translated by Google

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Na tabela, clique com o botão direito do mouse no título da coluna que deseja remover e clique em Excluir coluna.

6 Clique em OK quando solicitado para confirmar que deseja excluir o coluna.

Editando uma coluna em uma tabela de tamanho de componente

Use este procedimento para editar o nome de uma coluna na tabela de tamanho para um componente selecionado no Gerenciador de componentes de detalhes.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

3 clique para entrar no modo de edição.

4 Na visualização em árvore hierárquica, expanda o nó raiz e nós de grupo/subgrupo conforme necessário para localizar o componente que deseja editar.

5 Na tabela, clique com o botão direito do mouse no título da coluna que deseja editar e clique em Renomear coluna.

6 Na caixa de diálogo Renomear coluna, digite um novo nome para a coluna no campo Nome de exibição e clique em OK. Observe que o nome do campo exibe o valor GlobalName para esta coluna da tabela ColumnDisplay para este banco de dados. Quando você altera o nome de exibição, uma nova entrada é adicionada à tabela ColumnDisplay para refletir o novo nome de exibição que você criou para um valor GlobalName existente.

Machine Translated by Google

Criando um banco de dados de componentes de detalhes

Usar o Gerenciador de componentes de detalhes para criar um novo banco de dados de componentes de detalhes requer as seguintes etapas básicas:

1. Crie um banco de dados do Microsoft® Access em branco copiando e renomeando o modelo de banco de dados de componentes de detalhes *(AecDtlComponents-Template.mdb)* localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template\Details and Keynotes.*
2. Adicione o banco de dados renomeado à lista de bancos de dados disponíveis. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionando um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis na página 3545.)
3. Usando o Detail Component Manager, adicione grupos e subgrupos para refletir as divisões principais e secundárias no esquema de detalhamento. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionar grupos a um banco de dados de componentes detalhados na página 3530.)
4. Adicione componentes individuais dentro de grupos e subgrupos como aplicável. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionando componentes a um banco de dados de componentes detalhados na página 3531.)
5. Adicione linhas às tabelas de tamanho conforme aplicável para cada grupo/subgrupo, editando as colunas da tabela conforme desejado. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionando uma linha a uma tabela de tamanho de componente na página 3524.)

Quando você sai do Detail Component Manager, o novo banco de dados fica disponível para outros usuários com privilégios de acesso.

Criando um banco de dados de componentes de detalhes em branco

Use este procedimento para criar um banco de dados em branco do Microsoft® Access com todas as tabelas e consultas necessárias para armazenamento e recuperação de componentes de detalhes. Esta é a primeira etapa no processo de criação de um novo banco de dados de componentes de detalhes usando o Gerenciador de componentes de detalhes.

1. Navegue *até C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Template\Details e Keynotes.*
2. Copie o arquivo *AecDtlComponents-Template.mdb* e renomeie-o como desejado.
3. Adicione o novo banco de dados em branco à lista de bancos de dados ativos, como descrito em Adicionando um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis na página 3545.

Machine Translated by Google

Adicionando grupos a um banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para adicionar um grupo a um banco de dados de componentes de detalhes. Você pode usar o mesmo procedimento básico para adicionar vários subgrupos dentro de um grupo.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

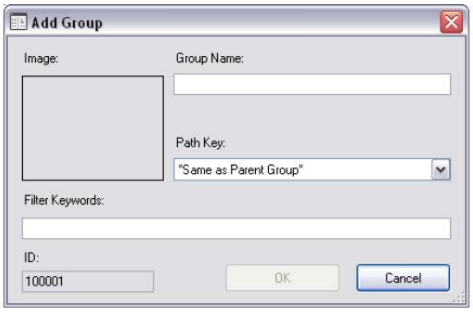
2 clique para entrar no modo de edição.

3 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

4 Selecione o nó raiz para o banco de dados selecionado se desejar adicionar um grupo de nível superior ou expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário até poder selecionar o nó ao qual deseja adicionar um subgrupo.

5 Clique .

A caixa de diálogo Adicionar Grupo de Componentes é exibida com o campo ID somente leitura mostrando o valor atribuído a este grupo na tabela Grupos no banco de dados.



6 Para Group Name, insira o nome que deseja exibir no Detail Component Manager para este grupo. Esse valor será adicionado à entrada da tabela Grupos do banco de dados.

7 Se você estiver usando o banco de dados padrão, selecione uma Chave de caminho na lista suspensa para especificar um alias de atalho identificando a localização dos arquivos de desenho e imagem para este grupo. Os valores de Path Key são recuperados da tabela DirKeys do banco de dados. Você pode adicionar novos valores de chave a esta tabela manualmente usando o Microsoft® Access. Se você estiver criando um novo banco de dados a partir do arquivo de modelo, nenhum valor de Path Key estará disponível para seleção nesta caixa de diálogo, a menos que você tenha preenchido primeiro a tabela DirKeys usando o Microsoft® Access. Para

Machine Translated by Google

mais informações, consulte Personalizando e adicionando novo conteúdo para componentes de detalhe na página 3907.

8 Para Filtrar palavras-chave, insira uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave a serem usadas ao pesquisar componentes neste grupo.

9 Clique em OK.

O grupo ou subgrupo que você definiu é exibido como um novo nó na visualização em árvore hierárquica.

Adicionando componentes a um banco de dados de componentes de detalhes

Use este procedimento para adicionar um componente a um banco de dados de componentes de detalhes e criar uma tabela de tamanho em branco à qual você pode adicionar linhas que representam os tamanhos nos quais o componente está disponível. Ao adicionar um componente, os valores especificados nas guias Geral e Parâmetros da caixa de diálogo Novo componente são usados para criar uma ou mais receitas para desenhar o componente em diferentes vistas. Cada receita especifica o tipo de gabarito, ou rotina de desenho, para colocar o componente em uma vista específica. A receita também pode conter informações relativas à camada e ao padrão de hachura (para obter mais informações, consulte Especificações da receita na página 3916). Observe que este procedimento pode ser usado para adicionar componentes aos bancos de dados de componentes de detalhes imperiais e métricos padrão fornecidos com o software ou para preencher bancos de dados criados por você.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 clique para entrar no modo de edição.

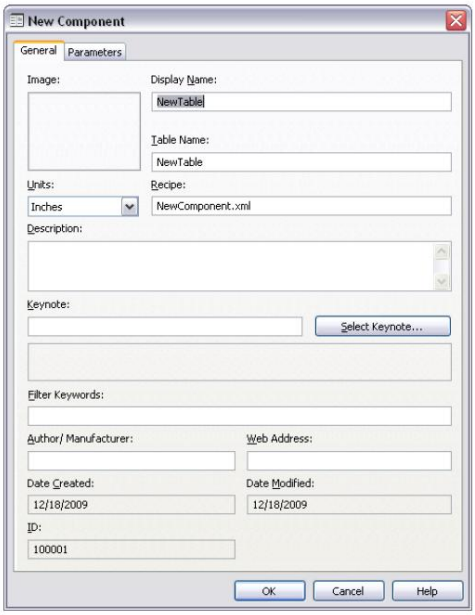
3 Selecione um banco de dados do banco de dados do componente de detalhe atual lista.

4 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário até poder selecionar o nó ao qual deseja adicionar uma tabela de componentes.

5 Clique .

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Novo componente é exibida.



6 Na guia Geral, especifique os seguintes valores aplicáveis ao componente que você está adicionando:

Nome do valor	Descrição/Instruções
Imagem	Clique com o botão direito do mouse na caixa Imagem e clique em Especificar imagem para procurar imagens disponíveis para o grupo selecionado no local especificado por seu valor de Chave de caminho. A imagem selecionada será exibida na guia Imagem do Gerenciador de componentes de detalhes quando este componente for selecionado.
Nome de exibição	Insira o nome que deseja exibir para este componente no Detail Component Manager.
Nome da tabela	Digite o nome da tabela de tamanho para este compon ent.
Unidades	Selecione uma unidade na lista suspensa.

Machine Translated by Google

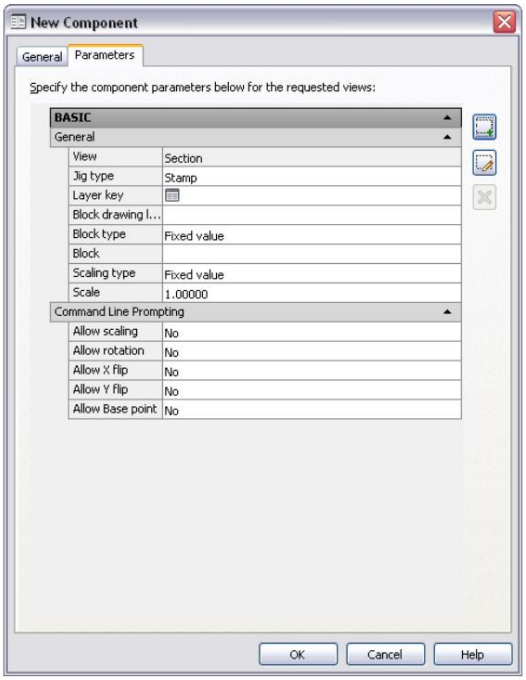
Nome do valor	Descrição/Instruções
Receita	Insira um nome para o arquivo XML RecipeSpec para conter as receitas especificadas para desenhar este componente.
Descrição	Insira a descrição que deseja exibir para este componente na guia Informações no Gerenciador de componentes de detalhes.
Palestra	Clique em Selecionar nota-chave para procurar ou criar uma nota-chave para ser o padrão para este componente.
Filtrar palavras-chave	Insira uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave a serem usadas na pesquisa desse componente.
Autor/Fabricante	Insira o nome da pessoa ou outra entidade responsável por este componente.
Endereço da Web	Insira a URL do autor/fabricante.

OBSERVAÇÃO A propriedade ID na guia Geral é um valor somente leitura que identifica uma tabela de Grupos específica no banco de dados selecionado. Esses valores são atribuídos automaticamente à medida que os grupos são adicionados a um banco de dados.

7 Na guia Parâmetros, se desejado, selecione um tipo de gabarito diferente do padrão (Estampa) para a vista de seção padrão e, a seguir, especifique os valores dos parâmetros para definir o componente de acordo com as instruções referenciadas na tabela após a ilustração abaixo. Você também pode alterar a visualização padrão renomeando-a (clique em), ou você pode criar exibições adicionais clicando em exibições que . Qualquer você cria ou renomeia e ficam disponíveis na lista suspensa.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode especificar apenas um tipo de gabarito para cada exibição.



Para definir uma receita usando este tipo de gabarito...	Ver...
Carimbo	Parâmetros para receitas usando gabaritos de carimbo na página 3535.
suportes para livros	Parâmetros para receitas usando gabaritos Bookends na página 3536.
Matriz linear	Parâmetros para receitas usando gabaritos de matriz linear na página 3539.
Superfície	Parâmetros para receitas usando Surface Jigs na página 3541.
Tipo de linha de superfície	Parâmetros para receitas usando gabaritos de tipo de linha de superfície na página 3543.

Machine Translated by Google

Para definir uma receita usando este tipo de gabarito...	Ver...
Superfície superior	Parâmetros para receitas usando gabaritos de superfície superior na página 3544.

8 Clique em OK.

Agora você pode adicionar uma linha de tabela para cada tamanho de componente disponível. Você também pode adicionar, editar ou excluir colunas conforme necessário. Para obter instruções detalhadas, consulte Editando Tabelas de Tamanho de Componente na página 3524.

Parâmetros para receitas usando gabaritos de carimbo

Gabaritos de carimbo são usados para inserir componentes que consistem em um único bloco. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que foi criado usando a opção Novo componente) e deseja definir uma receita que usa um gabarito de estampa para inserir o componente na vista especificada.

Nome do parâmetro	Descrição/Instruções
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o componente será atribuído na exibição especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique na planilha ícone ( ) para acessar a caixa de diálogo Selecionar chave de camada.
Localização do desenho do bloco	O nome do arquivo de desenho (um arquivo DWG, DWT ou DWS) contendo os blocos para a tabela de componentes.
Tipo de bloco	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho para este componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna será adicionada à tabela permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Bloquear	Exibido somente se o Tipo de bloco for Valor fixo, este parâmetro especifica a definição de bloco a ser inserida para este componente.

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição/Instruções
campo de bloqueio	Exibido somente se o tipo de Bloco for Banco de dados, este parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual o bloco a ser inserido é especificado para cada tamanho.
Tipo de escala	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor fornecido será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho para este componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna será adicionada à tabela permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Escala	Exibido apenas se o tipo de escala for Valor fixo, este parâmetro especifica o valor de escala para o bloco.
Campo de escala	Exibido apenas se o tipo de dimensionamento for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual o valor de dimensionamento do bloco é especificado para cada tamanho.
Permitir dimensionamento	Especifica se a opção de linha de comando para especificar o dimensionamento é exibida para este componente.
Permitir Rotação	Especifica se a opção de linha de comando para especificar a rotação é exibida para este componente.
Permitir virada X	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.
Permitir ponto base	Especifica se a opção de linha de comando para especificar um ponto base alternativo é exibida para este componente.

Parâmetros para receitas usando gabaritos de suporte para livros

Os gabaritos Bookends são usados para inserir componentes que consistem em um padrão repetido como uma matriz linear, mas limitado por itens exclusivos em cada extremidade. Assim, a receita deve definir um bloco inicial, um bloco de repetição e um bloco final. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que

Machine Translated by Google

foi criado usando a opção Novo componente) e você deseja definir uma receita que usa um gabarito de suporte para inserir o componente na vista especificada.

OBSERVAÇÃO Os parâmetros precedidos por um asterisco (*) são especificados separadamente para o bloco inicial, o bloco de repetição e o bloco final.

Nome do parâmetro	Descrição/Instruções
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o componente será atribuído na exibição especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique na planilha ícone ( ) para acessar a caixa de diálogo Selecionar chave de camada.
Bloquear componente inteiro	Especifica se os blocos que compõem o componente são inseridos como um único bloco.
Localização do desenho do bloco	Especifica o arquivo de desenho (um arquivo DWG, DWT ou DWS) que contém os blocos para a tabela de componentes.
*Tipo de bloco	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Bloco correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro do campo Bloco correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que diferentes definições de bloco sejam especificadas para tamanhos individuais.
*Bloquear	Exibido apenas se o Tipo de bloco for Valor fixo, esse parâmetro especifica a definição de bloco a ser usada para todos os tamanhos.
* Campo de bloqueio	Exibido apenas se o tipo de bloco for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a definição de bloco é especificada para cada tamanho.
*Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o bloco será atribuído na exibição especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar o existente, clique no ícone da planilha ( ) para acessar a caixa de diálogo Select Layer Key.
*Tipo de escalonamento	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição/Instruções
	para o parâmetro Scale correspondente será aplicado a cada linha na tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro do campo Escala correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
*Escala	Exibido apenas se o tipo de escala for Valor fixo, este parâmetro especifica o valor de escala para o bloco.
*Campo de escala	Exibido apenas se o tipo de dimensionamento for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual o valor de dimensionamento do bloco é especificado para cada tamanho.
*Tipo de largura	Uma lista suspensa permite especificar extensões de valor fixo, banco de dados ou bloco. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Largura correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho para este componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro de campo Largura correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais. Se você selecionar Extensões de bloco, a largura do bloco será calculada dinamicamente à medida que o bloco for inserido.
*Largura	Exibido apenas se o tipo de largura for um valor fixo, esse parâmetro especifica a largura do bloco.
* Campo de largura	Exibido apenas se o tipo de largura for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a largura do bloco é especificada para cada tamanho.
Brecha	Especifica a distância entre os blocos de repetição. Um valor negativo faz com que os blocos se sobreponham.
Iniciar prompt	Especifica a string a ser exibida para o prompt do ponto inicial.
Solicitação final	Especifica a sequência a ser exibida para o prompt do nó de extremidade.
Orientação do bloco	Especifica se o bloco é orientado ao longo do eixo *X* ou do eixo *Y*.

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição/Instruções
Orientação do gabarito	Especifica se o gabarito é orientado ao longo do eixo *X* ou o eixo *Y*.
Permitir X flip	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.

Parâmetros para receitas usando gabaritos de matriz linear

Gabaritos Linear Array são usados para inserir múltiplas cópias de um bloco em uma linha ao longo do eixo *X* ou *Y*. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que foi criado usando a opção Novo componente) e deseja definir uma receita que usa um gabarito de matriz linear para inserir o componente na vista especificada.

Nome do parâmetro	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o componente será atribuído na exibição especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique na planilha ícone ( ) para acessar a caixa de diálogo Selecionar chave de camada.
Bloquear componente inteiro	Especifica se os blocos que compõem o componente são inseridos como um único bloco.
Localização do desenho do bloco	Especifica o arquivo de desenho (um arquivo DWG, DWT ou DWS) que contém os blocos para a tabela de componentes.
Tipo de bloco	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Bloco correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro do campo Bloco correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que diferentes definições de bloco sejam especificadas para tamanhos individuais.

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição
Bloquear	Exibido apenas se o Tipo de bloco for Valor fixo, esse parâmetro especifica a definição de bloco a ser usada para todos os tamanhos.
campo de bloqueio	Exibido apenas se o tipo de bloco for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a definição de bloco é especificada para cada tamanho.
Tipo de escala	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Escala correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho desse componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro do campo Escala correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Escala	Exibido apenas se o tipo de dimensionamento for Valor fixo, esse parâmetro especifica o valor de dimensionamento do bloco para todos os tamanhos.
Campo de escala	Exibido apenas se o tipo de dimensionamento for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual o valor de dimensionamento do bloco é especificado para cada tamanho.
Tipo de largura	Uma lista suspensa permite especificar extensões de valor fixo, banco de dados ou bloco. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Largura correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho para este componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro de campo Largura correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais. Se você selecionar Extensões de bloco, a largura do bloco será calculada dinamicamente à medida que o bloco for inserido.
Largura	Exibido apenas se o tipo de largura for um valor fixo, esse parâmetro especifica a largura do bloco para todos os tamanhos.
Campo de largura	Exibido apenas se o tipo de largura for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a largura do bloco é especificada para cada tamanho.

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição
Brecha	Especifica a distância entre os blocos de repetição. Um valor negativo faz com que os blocos se sobreponham.
Iniciar prompt	Especifica a string a ser exibida para o prompt do ponto inicial.
Solicitação final	Especifica a sequência a ser exibida para o prompt do nó de extremidade.
Exibir opção de contagem	Especifica se as opções de linha de comando para especificar uma contagem são exibidas (consulte O parâmetro de prompt de contagem deve ser baixo).
Prompt de contagem	Exibido apenas se o parâmetro da opção Exibir contagem for Sim, esse parâmetro especifica o prompt da linha de comandos a ser exibido.
Orientação do bloco	Especifica se o bloco é orientado ao longo do eixo *X* ou do eixo *Y*.
Orientação do gabarito	Especifica se o gabarito é orientado ao longo do eixo *X* ou do eixo *Y*.
Permitir virada X	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.

Parâmetros para receitas usando gabaritos de superfície

Gabaritos de superfície são usados para inserir componentes que têm uma profundidade especificada e um limite retangular preenchido com hachura com pontos iniciais e finais especificados pelo usuário. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que foi criado usando a opção Novo componente) e deseja definir uma receita que usa um gabarito de superfície para inserir o componente na vista especificada.

Nome do parâmetro	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o limite do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique no botão

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição
	ícone da planilha (caixa) para acessar a tecla Selecionar Camada de diálogo.
Chave de camada (para hachura)	Especifica a chave de camada para a camada à qual o preenchimento de hachura do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique no botão ícone da planilha (caixa) para acessar a tecla Selecionar Camada de diálogo.
Tipo de hachura	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro de alias de hachura correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro de hachura correspondente) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Hatch alias	Exibido somente se o Tipo de hachura for Valor fixo, esse parâmetro especifica o alias da hachura (da tabela Hachuras desse banco de dados) para todos os tamanhos do componente.
Incubação	Exibido apenas se o tipo de hachura for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a hachura é especificada para cada tamanho.
Iniciar prompt	Especifica a string a ser exibida para o prompt do ponto inicial.
Solicitação final	Especifica a sequência a ser exibida para o prompt do nó de extremidade.
Permitir virada X	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.

Machine Translated by Google

Parâmetros para receitas usando gabaritos de tipo de linha de superfície

Os gabaritos de tipo de linha de superfície são semelhantes aos gabaritos de superfície, pois são usados para inserir componentes que têm uma profundidade especificada e um limite retangular com pontos iniciais e finais especificados pelo usuário. No entanto, em vez de um limite preenchido com hachura, o gabarito de tipo de linha de superfície preenche o limite com uma polilinha larga de um tipo de linha especificado. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que foi criado usando a opção Novo componente) e quiser definir uma receita que use um gabarito de tipo de linha de superfície para inserir o componente na vista especificada.

Nome do parâmetro	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o limite do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique no botão ícone da planilha (caixa) para acessar a tecla Selecionar Camada de diálogo.
Tecla de tipo de linha/camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o preenchimento do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique na planilha ícone ( ) para acessar a caixa de diálogo Selecionar chave de camada.
Tipo de linha	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro Tipo de linha correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o parâmetro correspondente do campo Tipo de linha) será adicionada à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Tipo de linha	Exibido somente se o tipo de linha for um valor fixo, este parâmetro especifica o alias do tipo de linha para todos os tamanhos do componente.
Campo de tipo de linha	Exibido apenas se o tipo de linha for Banco de dados, este parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual o tipo de linha é especificado para cada tamanho.
Iniciar prompt	Especifica a string a ser exibida para o prompt do ponto inicial.

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição
Solicitação final	Especifica a sequência a ser exibida para o prompt do nó de extremidade.
Permitir virada X	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.

Parâmetros para receitas usando gabaritos de topo de superfície Os gabaritos de topo de superfície são semelhantes aos gabaritos de superfície, pois são usados para inserir componentes com uma profundidade especificada e um limite retangular preenchido com hachura. No entanto, o gabarito de superfície superior é projetado para componentes como cobertura de concreto que são despejados ou delimitados por outra entidade, que fornece a borda inferior do retângulo. Assim, o gabarito superior da superfície desenha apenas as bordas superior e lateral do retângulo. Consulte a tabela a seguir se estiver adicionando um novo componente de detalhe (ou editando um que foi criado usando a opção Novo componente) e deseja definir uma receita que usa um gabarito de superfície superior para inserir o componente na vista especificada.

Nome do parâmetro	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual o limite do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique no botão ícone da planilha (caixa) para acessar a tecla Selecionar Camada de diálogo.
Chave de camada (para hachura)	Especifica a chave de camada para a camada à qual o preenchimento de hachura do componente será atribuído na vista especificada. Para especificar uma chave de camada ou alterar a existente, clique no botão ícone da planilha (caixa) para acessar a tecla Selecionar Camada de diálogo.
Tipo de hachura	Uma lista suspensa permite especificar o valor fixo ou o banco de dados. Se você selecionar Valor fixo, o valor inserido para o parâmetro de alias de hachura correspondente será aplicado a todas as linhas da tabela de tamanho deste componente. Se você selecionar Banco de dados, uma coluna (com o nome especificado para o cor

Machine Translated by Google

Nome do parâmetro	Descrição
	parâmetro de hachura correspondente) será adicionado à tabela de componentes, permitindo que valores sejam inseridos para tamanhos individuais.
Hatch alias	Exibido somente se o Tipo de hachura for Valor fixo, esse parâmetro especifica o alias da hachura (da tabela Hachuras desse banco de dados) para todos os tamanhos do componente.
Incubação	Exibido apenas se o tipo de hachura for Banco de dados, esse parâmetro especifica o nome da coluna da tabela de componentes na qual a hachura é especificada para cada tamanho.
Iniciar prompt	Especifica a string a ser exibida para o prompt do ponto inicial.
Solicitação final	Especifica a sequência a ser exibida para o prompt do nó de extremidade.
Permitir X flip	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *X* é exibida para este componente.
Permitir virada Y	Especifica se a opção de linha de comando para inverter o bloco em seu eixo *Y* é exibida para este componente.

Configurando a disponibilidade do banco de dados de componentes de detalhes

O AutoCAD Architecture fornece um banco de dados de componentes detalhados *(AecDtlComponents.mdb),* baseado no padrão CSI MasterFormat 2004. Você pode adicionar outros bancos de dados de componentes de detalhes para acomodar seus padrões de escritório ou outros requisitos específicos do projeto. Você também pode remover bancos de dados da lista ativa, dependendo se deseja que eles estejam disponíveis para um projeto específico. Para um determinado projeto, você também pode controlar se os usuários podem ver e acessar todos os bancos de dados de componentes de detalhes ou apenas aqueles associados ao projeto. Para obter mais informações, consulte Especificando os bancos de dados de componentes de detalhes do projeto para um projeto na página 328.

Adicionando um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis

Use este procedimento para adicionar um banco de dados à lista de bancos de dados de componentes de detalhes ativos a partir dos quais os componentes podem ser selecionados para inserção, copiados para uma paleta de ferramentas ou usados para modificar uma ferramenta existente.

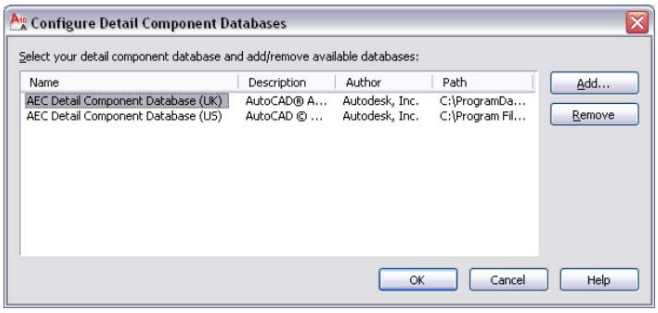
Machine Translated by Google

1 Clique ÿ Opções.

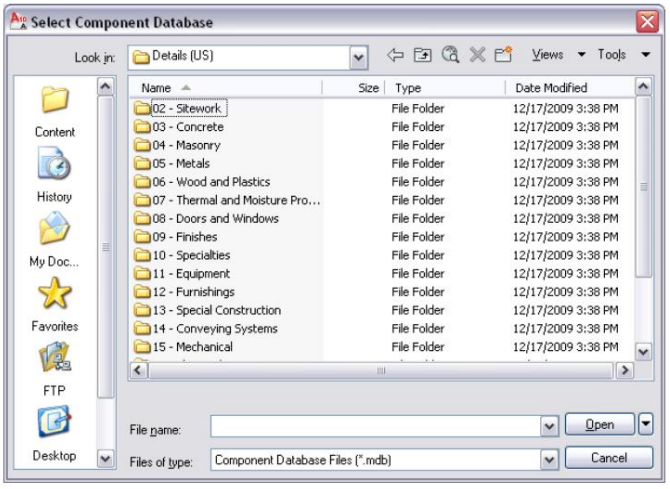
2 Na caixa de diálogo Opções, clique na guia Conteúdo AEC.

3 Na página AEC Content, clique no botão Add/Remove para Detail
Bancos de dados de componentes.

4 Na caixa de diálogo Configurar bancos de dados de componentes de detalhes, clique em
Adicionar.



5 Na janela do navegador Selecionar banco de dados de componentes, localize o banco de dados
que deseja adicionar e clique em Abrir.



O banco de dados selecionado é adicionado ao final da lista na caixa de diálogo Configurar
bancos de dados de componentes detalhados.

6 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Removendo um banco de dados de componentes de detalhes de disponível bancos de dados

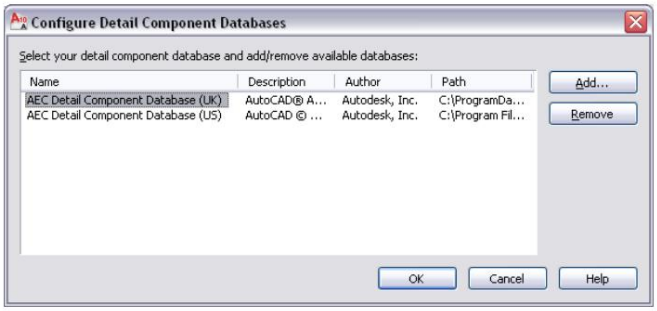
Use este procedimento para remover um banco de dados da lista de bancos de dados de componentes de detalhes ativos.

1 Clique ÿ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, clique na guia Conteúdo AEC.

3 Na página AEC Content, clique no botão Add/Remove para Detail Bancos de dados de componentes.

4 Na caixa de diálogo Configurar bancos de dados de componentes de detalhes, selecione o banco de dados que deseja remover da lista e clique em Remover.



5 Clique em OK duas vezes. Observe que, se você remover o banco de dados superior da lista, o próximo banco de dados listado se tornará a seleção atual na caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes.

Configurando permissões de banco de dados de componentes de detalhes em um Ambiente multiusuário

Se você estiver trabalhando em um ambiente de rede multiusuário com keynote e conteúdo detalhado em um servidor remoto, talvez queira permitir que alguns usuários editem bancos de dados e outros tenham acesso somente leitura. Para que isso funcione corretamente, todos os usuários devem ter permissão de gravação na pasta onde os bancos de dados estão instalados. Sem permissão de gravação para a pasta, um usuário não poderá abrir nenhum banco de dados dentro da pasta, porque o arquivo de bloqueio necessário não pode ser gerado em nome desse usuário, independentemente de o usuário ter permissão de gravação para o próprio banco de dados. Depois que todos os usuários tiverem permissão de gravação para o

Machine Translated by Google

pasta, as permissões para bancos de dados individuais (arquivos *.mdb) podem ser definidas por usuário. Observe, no entanto, que esse arranjo permite que os usuários acessem e editem outro conteúdo dentro da pasta, como desenhos, imagens e arquivos de receita XML, a menos que você defina permissões nesses arquivos individualmente para evitar isso. Por esta razão, você pode querer manter as pastas contendo conteúdo de keynote e detalhe separadas de outro conteúdo instalado com o AutoCAD Architecture para que a permissão de gravação não esteja disponível para todos os usuários para todo o conteúdo.

Mesclando bancos de dados de componentes de detalhes antigos e novos

Se você modificou um dos bancos de dados de componentes de detalhes padrão fornecidos com uma versão anterior do AutoCAD Architecture e deseja migrar suas modificações para o banco de dados correspondente na versão atual, pode fazê-lo usando o utilitário Migração de banco de dados de componente/chave de detalhe.
Para obter instruções detalhadas, consulte Migrando componentes de detalhes e bancos de dados Keynote na página 3963.

IMPORTANTE A partir do AutoCAD Architecture 2011, os componentes de detalhes dos EUA e os bancos de dados de notas principais fornecidos com o software usam o padrão CSI MasterFormat 2004. Não há suporte para o uso do utilitário Migração de banco de dados de componente/chave de detalhe para migrar suas personalizações de um banco de dados que usa o padrão CSI MasterFormat 95 (como no Autodesk Architectural Desktop 2007 e versões anteriores). O utilitário não migrará corretamente os registros personalizados do banco de dados mais antigo e poderá sobrescrever incorretamente os registros no novo banco de dados com dados MasterFormat 95. Se quiser usar um banco de dados MasterFormat 95 com a versão atual do AutoCAD Architecture, você pode carregá-lo conforme descrito em Adicionar um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis na página 3545 ou Adicionar um banco de dados Keynote na página 3597. Observe que o banco de dados mais antigo deve estar localizado com o conteúdo da versão anterior e deve manter essa estrutura de pasta de conteúdo para funcionar corretamente. Um banco de dados de componentes de detalhes mais antigo não funcionará com conteúdo de detalhes dos EUA de 2008 ou posterior. Da mesma forma, um banco de dados de keynotes mais antigo não será automaticamente keynote de 2008 ou posterior com detalhes do conteúdo dos EUA; ele apenas destacará componentes de detalhes inseridos usando detalhes de versões anteriores ou detalhes em desenhos de versões anteriores. O utilitário Detail Component/Keynote Database Migration ainda pode ser usado para migrar registros de um banco de dados CSI MasterFormat 95 para outro

Machine Translated by Google

47

Anotação e Keynoting

Ferramentas

As ferramentas de anotação permitem inserir facilmente anotações de texto de várias linhas com ou sem linhas de chamada, notas-chave que dimensionam e estratificam automaticamente e cortam linhas com quebras simples ou duplas que podem mascarar ou aparar objetos subjacentes. Você pode editar atributos multilinha usados em blocos multi-view. Você pode criar e manipular muitos tipos de líderes multilinha. A escala de anotação permite plotar anotações na mesma altura ou tamanho em diferentes escalas de anotação especificadas. Você também pode vincular configurações de exibição a escalas de anotação específicas e transportar escalas de anotação participantes de um objeto AEC para outro. As ferramentas de nota-chave suportam notas-chave de referência e notas-chave de folha. Você pode selecionar manualmente notas-chave para inserir ou pode aplicar notas-chave pré-especificadas em vários níveis: objeto, componente de objeto, linha de trabalho de corte/elevação bidimensional (2D) ou componente de detalhe.

A ferramenta de anotação básica

O AutoCAD Architecture usa a mesma ferramenta personalizável básica para adicionar os seguintes tipos de anotações aos desenhos:

ÿ Notas de texto multilinha com linhas de chamada únicas ou multilinhas

ÿ Notas baseadas em símbolos com atributos

ÿ Palestras de referência

ÿ Notas-chave da folha

ÿ Marcas de quebra

O tipo específico de anotação, sua aparência e outras características são determinados por valores editáveis na planilha Propriedades da ferramenta, que é acessada a partir do menu de contexto da ferramenta. Os objetos de anotação são criados em uma escala baseada na escala de anotação especificada.

Machine Translated by Google

Várias versões padrão dessa ferramenta de anotação são fornecidas com o software, cada uma representando uma configuração diferente da planilha Propriedades da ferramenta.
Dependendo de como seu sistema está configurado, você pode encontrar uma ou mais dessas ferramentas (ou versões customizadas localmente delas) na amostra de paleta de ferramentas Anotação na área de trabalho. Essas ferramentas também estão disponíveis no Catálogo de Ferramentas do Stock e no Catálogo de Ferramentas de Documentação no Navegador de Conteúdo. Usando o recurso i-drop®, você pode copiar qualquer uma dessas ferramentas para uma paleta de ferramentas na área de trabalho e personalizá-la para atender às suas necessidades.

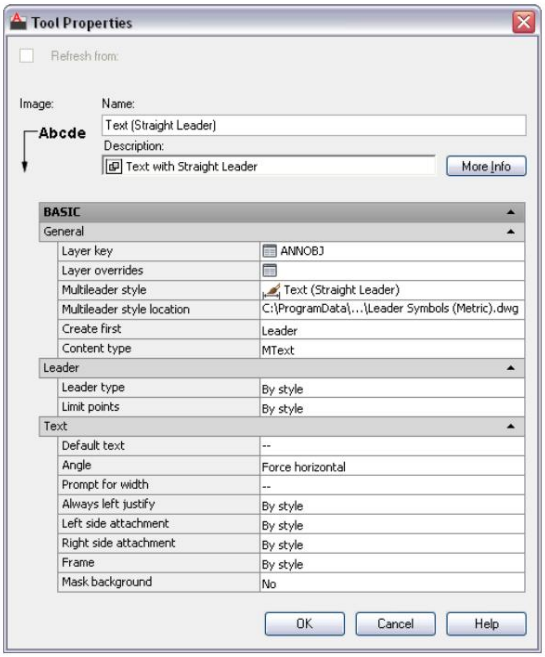
A ferramenta de anotação básica permite inserir anotações baseadas em texto ou em bloco. Em ambos os casos, a anotação pode ser criada com ou sem uma chamada de detalhe que a conecte visualmente a um determinado objeto ou ponto no desenho.
A ferramenta de anotação também oferece suporte a notas-chave, em que uma nota-chave predefinida é recuperada de um banco de dados, por meio de seleção direta ou automaticamente, com base em um objeto selecionado no desenho. Geralmente, as anotações baseadas em texto são usadas para notas-chave de referência e as anotações baseadas em blocos são usadas para notas-chave de folha. No entanto, a ferramenta de anotação acomoda muitos estilos diferentes de anotação de desenho, como marcas de quebra.

Propriedades da ferramenta de anotação

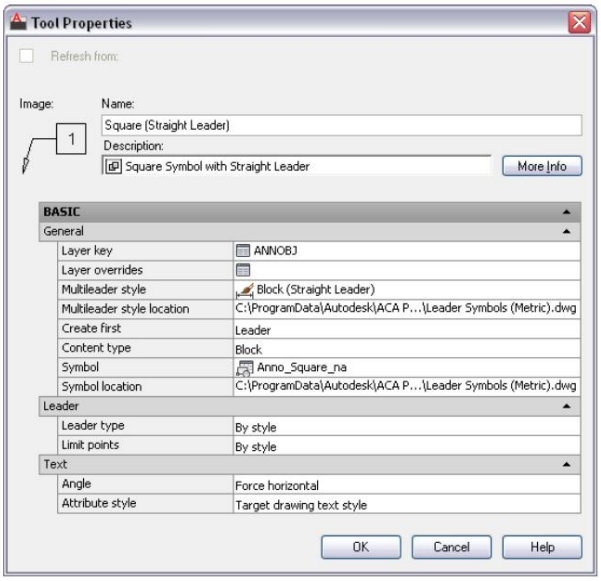
As ilustrações a seguir mostram as configurações da planilha Propriedades da ferramenta para duas das versões padrão da ferramenta de anotação: a ferramenta Texto (linha de chamada reta) baseada em texto e a ferramenta Quadrado (linha de chamada reta) baseada em bloco.
Observe os diferentes valores para o tipo de conteúdo na categoria Geral. Quando o tipo de conteúdo é texto multilinha (Mtext), configurações adicionais são exibidas na categoria Texto. Da mesma forma, quando o tipo de conteúdo é Bloco, as configurações são exibidas para Símbolo e Localização do símbolo. As configurações disponíveis na categoria Líder também variam com base no valor atual para o tipo de Líder.

Machine Translated by Google

Propriedades da ferramenta de anotação MText



Propriedades da ferramenta de anotação de bloco



Machine Translated by Google

A tabela a seguir lista e descreve as propriedades da ferramenta de anotação que podem ser configuradas por meio da planilha Propriedades da ferramenta. Uma vez que uma anotação é inserida em um desenho, as propriedades da anotação ou sua chamada de detalhe podem ser modificadas usando a paleta Propriedades associada. Para obter mais informações sobre como modificar o texto de uma anotação existente, consulte Editando uma anotação baseada em texto na página 3568.

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a anotação é atribuída. Para alterar, clique no valor atual (o padrão é ANNOBJ) para acessar a caixa de diálogo Select Layer Key.
Sobreposição geral/camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da folha de trabalho para acessar a caixa de diálogo Selecionar Substituições de Camada.
estilo multileader	Especifica o estilo de chamada múltipla para a anotação. Os estilos possíveis incluem Texto, Bloco e Padrão.
Geral/Tipo de conteúdo	Os valores possíveis são Mtext (para notas de texto multilinha básicas e notas-chave de referência) ou Bloco (para símbolos com atributos e notas-chave de folha). Ao inserir um objeto Mtext usando as configurações padrão, você será solicitado a especificar a largura do texto.
Geral/Símbolo	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for Bloco, esta propriedade especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a notação. Para notas-chave de folha, o bloco contém um valor de campo atualizável automaticamente que determina o formato da nota-chave e especifica uma nota-chave específica ou serve como um espaço reservado. O valor do espaço reservado é então substituído por qualquer nota-chave associada ao objeto ou componente selecionado ou por uma nota-chave selecionada manualmente durante o processo de inserção. Para obter mais informações, consulte Configurando a ferramenta de anotação para anotações-chave na página 3571.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados.
Líderes/Tipo de líder	Os valores possíveis são Nenhum, Reto ou Spline.

Machine Translated by Google

Categoria/ Nome da propriedade	Descrição
Estilo de dimensão Líder/Líder	Por padrão, essa propriedade não é especificada (--) e o estilo de dimensão do desenho atual é usado. Ou você pode clicar na propriedade e selecionar um estilo na lista suspensa. O estilo controla a ponta da seta de chamada, bem como as opções de texto definidas na guia Texto do estilo.
Localização do estilo de dimensão Leaders/Leader	Especifica a localização do estilo de cota se for diferente do estilo de cota de desenho atual. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o estilo selecionado. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os estilos do desenho atual serão usados.
Líderes/pontos limite	Exibida apenas se um tipo de líder for especificado, esta propriedade indica se há um limite para o número de pontos no líder. Se não especificado (--), a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada.
Líderes/máximo de pontos	Exibida somente se a configuração Limit points for sim, esta propriedade especifica o número máximo de pontos permitidos na linha de chamada antes que o texto ou símbolo seja inserido. Se não especificado, a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada, se aplicável.
Texto/Texto padrão	Exibido apenas se o tipo de conteúdo for Mtext. Para notas de texto básicas, esse valor não é especificado (--) e você insere o texto após a inserção. Para notas-chave de referência, o valor deve ser um campo de nota-chave de espaço reservado. O valor do espaço reservado é então substituído por qualquer nota-chave associada ao objeto ou componente selecionado ou por uma nota-chave selecionada manualmente durante o processo de inserção. Para obter mais informações, consulte Configurando a ferramenta de anotação para anotações-chave na página 3571.
Texto/Ângulo	Especifica o ângulo para texto multilinha ou texto de atributo. O padrão é Forçar horizontal. Outras opções da lista suspensa são Como inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento de chamada) e Leitura à direita (que mantém o texto com o lado direito para cima, independentemente do ângulo de rotação).

Machine Translated by Google

Categoria/ Nome da propriedade	Descrição
Estilo de texto/atributo	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for Bloco, esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto de desenho de destino ou o estilo definido pela tag de atributo.
Texto/Prompt para largura	Indica se você é solicitado a especificar uma largura para a anotação. Se não especificado (--), a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada.
Texto/Sempre justificado à esquerda	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for Mtext e o tipo de Leader for diferente de None, esta propriedade especifica se cada palavra no texto de anotação é sempre justificada à esquerda. Se não especificado (--), a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada.
Texto/Anexo do lado esquerdo	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for TextoM e o tipo de linha de chamada for diferente de Nenhum, esta propriedade especifica onde o texto é anexado a uma linha de chamada posicionada à sua esquerda. Essa configuração pode ser selecionada em uma lista suspensa. Se não especificado (--), a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada.
Texto/Anexo do lado direito	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for TextoM e o tipo de linha de chamada for diferente de Nenhum, esta propriedade especifica onde o texto é anexado a uma linha de chamada posicionada à sua direita. A configuração pode ser selecionada na lista suspensa. Se não especificado (--), a configuração correspondente para o desenho atual é usada.
Linha inferior do texto/sublinhado	Exibida somente se o tipo de conteúdo for TextoM e o tipo de linha de chamada for diferente de Nenhum, esta propriedade especifica se uma linha de chamada é anexada ao texto como um sublinhado abaixo da parte inferior linha de texto. Se não especificado (--), a configuração de linha de chamada correspondente para o desenho atual é usada.
Texto/Quadro	Exibida apenas se o tipo de conteúdo for Texto M e o tipo de Líder for diferente de Nenhum, esta propriedade especifica se o texto está incluído em um quadro. Se não for especificado (--), a configuração de chamada de detalhe correspondente para o desenho atual é usada.

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Fundo de texto/máscara	Exibida somente se o tipo de conteúdo for Mtext, esta propriedade especifica se o texto tem um fundo opaco para mascarar os objetos abaixo dele. A configuração padrão é Não.

Editando Atributos Multilinha em Blocos Multi-View

Você pode editar atributos de múltiplas linhas em blocos de múltiplas visualizações usando alças para reposicionar ou reconfigurar o texto. Altere a largura e a justificação dos atributos multilinha para refinar o layout do texto de anotação em seus desenhos. Por exemplo, você pode editar os atributos de um identificador de ambiente para ajustar o texto dentro dos limites de um ambiente.

Exibindo alças de justificação de atributo de edição

Siga este procedimento para exibir as alças de largura e justificação de um atributo multilinha, bem como sua localização padrão, rotação e alças de edição de saída.

1 Selecione uma marca existente.

As alças Localização e Editar Atributos do atributo são exibidas.

2 Selecione a alça Editar atributos.

Alternativamente, você pode clicar na guia Tag ÿ painel Modify ÿ Edit Atributos .

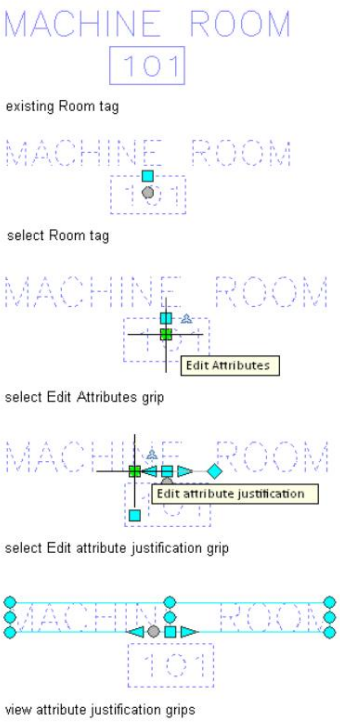
As alças Rotação, Largura, Editar justificação do atributo e Sair da edição do atributo são exibidas.

3 Selecione a alça Editar justificação de atributo.

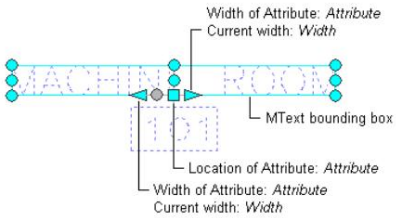
As oito alças disponíveis de justificação de caixa de texto e justificação de atributo de saída são exibidas.

Machine Translated by Google

4 Depois de editar a largura ou justificação do atributo, selecione Sair justificação do atributo e, em seguida, selecione Sair da edição de atributos para salvar suas alterações.

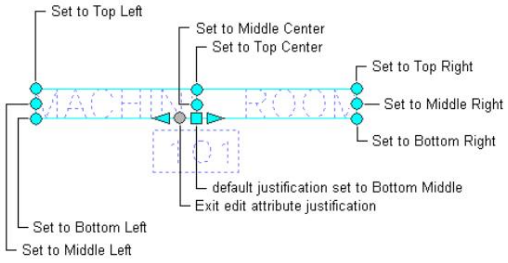


A ilustração a seguir mostra as alças Location e Width do atributo, bem como a caixa delimitadora do atributo multilinha. Por padrão, a largura de atribuição é 0 (zero). Você especifica um valor de largura para redimensionar as extensões da caixa delimitadora.

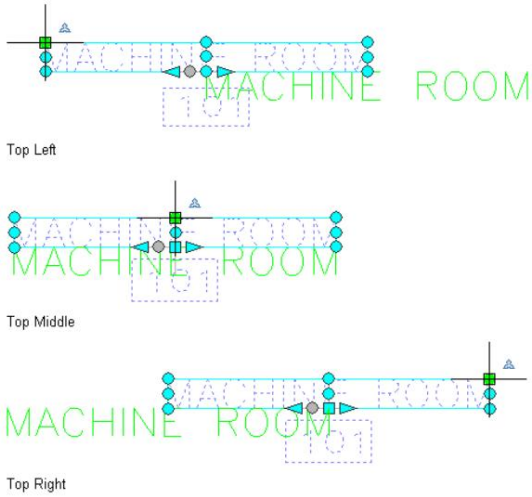


Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra a justificação da caixa delimitadora disponível e as alças de justificação do atributo de edição de saída. Por padrão, a justificação inferior central é a atual.



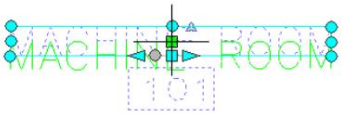
A ilustração a seguir mostra os resultados da especificação das 3 alças superiores como a justificação do atributo multilinha atual. O texto em verde mostra como o atributo multilinha seria reposicionado.



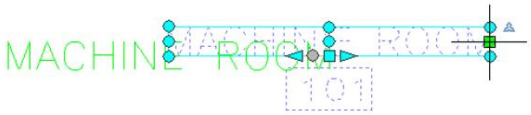
Machine Translated by Google

A ilustração a seguir mostra os resultados da especificação das 3 alças intermediárias como a justificação de atributo multilinha atual. O texto em verde mostra como o atributo multilinha seria reposicionado.

Middle Left



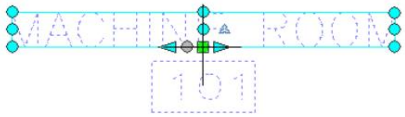
Middle Center



Middle Right

A ilustração a seguir mostra os resultados da especificação das 3 alças inferiores como a justificação do atributo multilinha atual. O texto em verde mostra como o atributo multilinha seria reposicionado.

Bottom Left



Bottom Center (default)

Bottom Right

Editando a largura de um atributo multilinha

Use este procedimento para alterar a largura de um atributo multilinha.

1 Selecione o identificador de ambiente.

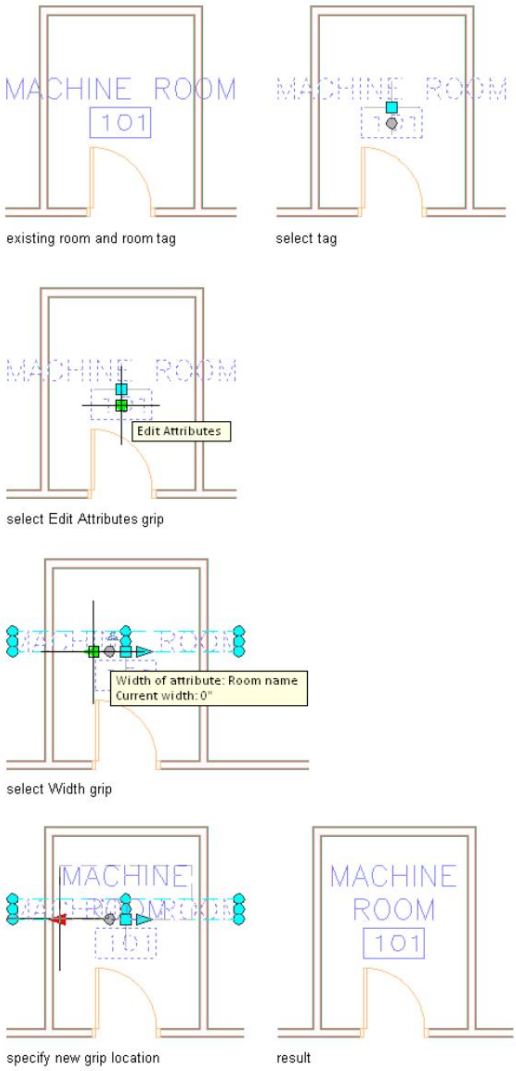
Machine Translated by Google

2 Selecione a alça Editar atributos.

3 Selecione uma das alças de largura.

4 Especifique um novo local de alça.

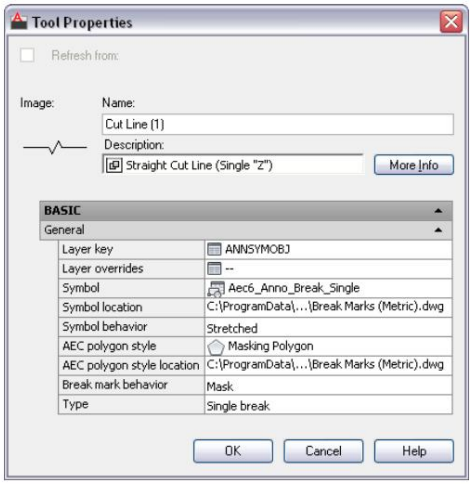
Usando alças para alterar a largura de um atributo multilinha



Machine Translated by Google

Propriedades da Ferramenta de Marca de Quebra

As ferramentas de marca de quebra baseadas em bloco são usadas para mascarar ou aparar objetos subjacentes com uma polilinha e um polígono AEC. A ferramenta de marca de quebra padrão é a ferramenta Linha de corte fornecida na paleta de ferramentas Anotação. Tipos adicionais de marcas de quebra estão disponíveis nos catálogos de ferramentas e documentação do Stock Browser. Para obter mais informações sobre como trabalhar com polígonos AEC, consulte Estilos de polígonos AEC na página 1842.



A tabela a seguir lista e descreve as propriedades da ferramenta para marcas de quebra que podem ser configuradas por meio da planilha Propriedades da ferramenta. Depois que uma marca de quebra é inserida em um desenho, suas propriedades podem ser modificadas usando a paleta Propriedades associada.

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a marca de quebra é atribuída. Para alterar, clique no valor atual (o padrão é ANNSYMOBJ) para acessar a caixa de diálogo Select Layer Key.
Sobreposição de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da folha de trabalho para acessar a caixa de diálogo Selecionar Substituições de Camada.
Símbolo	Especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a marca de quebra. Para notas-chave de folha, o bloco contém um valor de campo atualizável automaticamente que determina o formato da nota-chave

Machine Translated by Google

Categoria/ Nome da propriedade	Descrição
	e especifica uma tônica específica ou serve como um marcador de posição. O valor do espaço reservado é então substituído por qualquer nota-chave associada ao objeto ou componente selecionado ou por uma nota-chave selecionada manualmente durante o processo de inserção. Para obter mais informações, consulte Configurando a ferramenta de anotação para anotações-chave na página 3571.
Localização do símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo de marca de quebra especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados.
Comportamento do símbolo	Especifica se a marca de quebra é inserida como Escalada ou Esticada. Se Esticado for selecionado, a linha de corte é esticada para corresponder ao ponto inicial e final, mas o gráfico do corte permanece o mesmo. Se Scaled for selecionado, o gráfico na linha de corte será dimensionado para corresponder ao ponto inicial e final da linha de corte.
Estilo Polígono AEC	Especifica se a marca de quebra tem propriedades de mascaramento. Se esta propriedade não for especificada (--), o estilo padrão será o estilo padrão.
Localização estilo polígono AEC	Especifica a localização do arquivo de desenho que contém o polígono AEC. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os polígonos AEC no arquivo de desenho atual serão listados.
Comportamento da marca de quebra	Especifica se a marca de quebra mascara ou apara o objeto subjacente. Um polígono AEC e uma polilinha juntos representam o comportamento da máscara de uma marca de quebra e não modificam o objeto subjacente. Uma polilinha representa o comportamento de corte de uma marca de quebra e recorta o objeto subjacente.
Tipo	Esta propriedade especifica se a linha de corte é representada por uma única aresta de um polígono AEC (quebra única) ou duas arestas paralelas de um polígono AEC (quebra dupla).

Machine Translated by Google

Criando uma anotação somente de texto

Use este procedimento para adicionar um objeto de texto multilinha (sem uma chamada de detalhe) em qualquer lugar na área de desenho. A anotação não precisa estar associada a nenhum objeto ou linha de trabalho.

NOTA Estas instruções são baseadas em uma das configurações da ferramenta de anotação fornecida com o software. Dependendo da personalização, a mesma ferramenta pode ou não aparecer em sua paleta de ferramentas de anotação. No entanto, o mesmo procedimento básico se aplica a qualquer configuração de ferramenta de anotação na qual o tipo de conteúdo é definido como Mtext, o tipo Leader é definido como None e o texto padrão não é especificado (--). Uma ferramenta de texto básica também está incluída no Catálogo de ferramentas de estoque em seu navegador de conteúdo.

---

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique na ferramenta Texto.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Texto ÿ Texto.

2 Na área de desenho, especifique o ponto onde deseja que o anotação para começar.

3 Pressione *ENTER* para aceitar a largura padrão da anotação ou especifique uma largura inserindo um valor ou especificando um segundo ponto.

4 Insira a primeira linha de texto e pressione *ENTER* para indicar o final a linha.

5 Pressione *ENTER* novamente para indicar o fim da anotação ou repita Etapa 3 para cada linha de texto subsequente.

Cada linha de texto é exibida na linha de comando à medida que você a insere. A anotação concluída é exibida horizontalmente na área de desenho quando você pressiona *ENTER* duas vezes seguidas.

Criando texto com anotação de linha de chamada única

Use este procedimento para adicionar um objeto de texto multilinha com uma única linha de chamada que aponta para qualquer ponto especificado na área de desenho. As linhas de chamada são desenhadas da mesma maneira que as polilinhas: você especifica dois pontos para inserir um segmento de linha reta. Ou, dependendo da configuração da propriedade Limit points, você pode especificar pontos adicionais para inserir uma linha de chamada angular composta por dois ou mais segmentos.

Machine Translated by Google

NOTA Estas instruções são baseadas em uma das configurações da ferramenta de anotação fornecida com o software. Dependendo da personalização, a mesma ferramenta pode ou não aparecer em sua paleta de ferramentas de anotação. No entanto, o mesmo procedimento básico se aplica a qualquer configuração de ferramenta de anotação na qual o tipo de conteúdo é definido como Mtext, o tipo Leader é definido como Straight e o texto padrão não é especificado (--). As propriedades da linha de chamada podem ser modificadas na planilha Propriedades da ferramenta da ferramenta de anotação. Quaisquer propriedades não especificadas usam as configurações de líder em vigor para o desenho atual, que podem ser modificadas usando a caixa de diálogo Configurações de líder.

Uma ferramenta de texto básica também está incluída no Catálogo de ferramentas de estoque em seu navegador de conteúdo.

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique no ícone Text (Straight Leader) ferramenta.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Nota-chave ÿ menu suspenso Texto ÿ Texto (linha de chamada reta).

2 Especifique o ponto inicial para o líder. (Isso determina onde a seta líder é exibida.)

3 Especifique um ou mais pontos adicionais para criar a chamada de detalhe desejada e pressione *ENTER*.

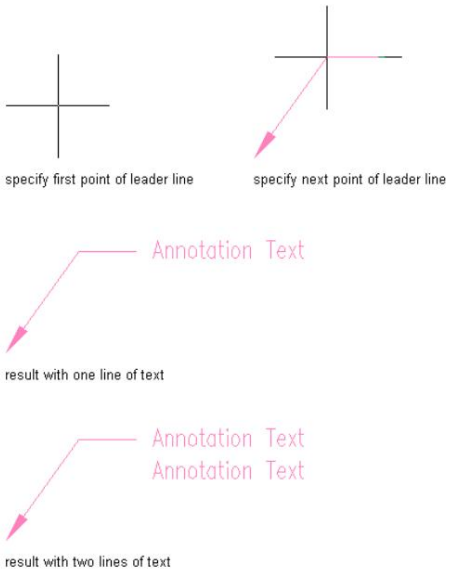
4 Pressione *ENTER* para aceitar a largura padrão da anotação ou especifique uma largura inserindo um valor ou especificando um segundo ponto.

5 Insira a primeira linha de texto e pressione *ENTER* para indicar o final a linha.

6 Pressione *ENTER* novamente para indicar o final da anotação ou repita Etapa 4 para cada linha de texto subsequente.

Machine Translated by Google

Desenhando texto de anotação com líderes



Cada linha de texto é exibida na linha de comando à medida que você a insere. Quando você pressiona *ENTER* duas vezes seguidas, a anotação concluída é exibida na área de desenho.

Adicionando e Removendo Linhas Líderes de Líderes

Use este procedimento para adicionar e remover linhas de chamada dos seguintes Ferramentas de anotação:

ÿ Texto (líder direto)

ÿ Quadrado (Líder Reto)

ÿ Keynote de referência (líder direto)

ÿ Nota-chave da folha

Adicionando uma linha líder

1 Selecione um líder existente.

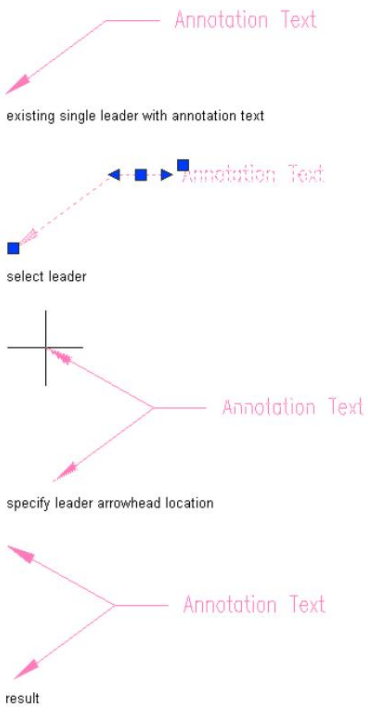
2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar líder.

Machine Translated by Google

Uma nova chamada de detalhe é adicionada a partir do ponto mais próximo na linha de chamada ou símbolo especificado.

3 Especifique a localização da nova ponta de seta líder.

Adicionando uma linha líder



Removendo Linha Líder

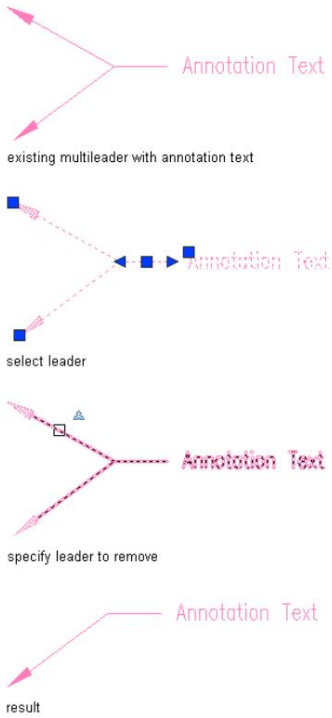
1 Selecione uma chamada de detalhe multilinha existente.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Remover linha de chamada.

3 Selecione o líder a ser removido.

Machine Translated by Google

Removendo uma linha líder



Criando uma Marca de Quebra

Use este procedimento para adicionar uma nova marca de quebra que tenha as propriedades especificadas na ferramenta de marca de quebra selecionada.

NOTA Estas instruções são baseadas na ferramenta Cut Line padrão fornecida com o software. Dependendo da personalização, a mesma ferramenta pode ou não aparecer em sua paleta de ferramentas de anotação. No entanto, o mesmo procedimento básico se aplica a qualquer ferramenta de marca de quebra.

---

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique na ferramenta Linha de corte.

2 Na área de desenho, especifique o ponto onde deseja que a linha de corte comece.

3 Especifique o ponto onde deseja que a linha de corte termine.

4 Especifique as extensões da quebra.

Machine Translated by Google

Criando uma anotação baseada em bloco com uma linha de chamada

Use este procedimento para adicionar um símbolo baseado em bloco com uma linha de chamada que aponta para qualquer ponto especificado na área de desenho.

NOTA Estas instruções são baseadas em uma das configurações da ferramenta de anotação fornecida com o software. Dependendo da personalização, a mesma ferramenta pode ou não aparecer em sua paleta de ferramentas de anotação. No entanto, o mesmo procedimento básico se aplica a qualquer configuração de ferramenta de anotação na qual o tipo de conteúdo é definido como bloco, o tipo de linha de chamada é definido como reto e as propriedades símbolo e localização do símbolo especificam um símbolo baseado em bloco que pode ser acessado pela ferramenta.
As propriedades da linha de chamada podem ser modificadas na planilha Propriedades da ferramenta da ferramenta de anotação. Quaisquer propriedades não especificadas usam as configurações de líder em vigor para o desenho atual, que podem ser modificadas usando a caixa de diálogo Configurações de líder.

---

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique no botão Quadrado (Chapa Reta) ferramenta.

Clique na guia Anotar ÿ painel Nota-chave ÿ menu suspenso Texto ÿ Quadrado (linha de chamada reta).

2 Especifique o ponto inicial para o líder. (Isso determina onde a seta líder é exibida.)

3 Especifique um ou mais pontos adicionais para criar o líder desejado, e então pressione *ENTER*.

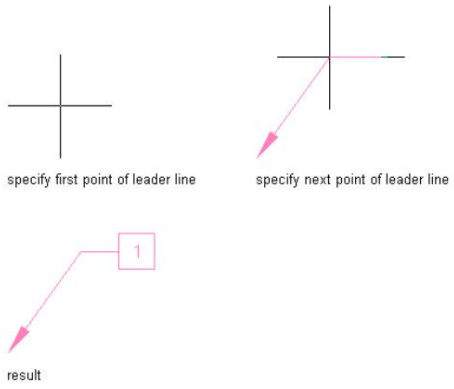
O símbolo e seu valor de atributo padrão são inseridos no final do líder e a caixa de diálogo Editar atributos é exibida. (Se um limite foi definido para o número de pontos líderes, isso acontecerá assim que você especificar o último ponto dentro do limite.)

4 Na caixa de diálogo Editar atributos, edite o texto do atributo de ID conforme desejado e clique em OK.

O texto do atributo editado é exibido dentro do símbolo.

Machine Translated by Google

Anotação baseada em bloco de desenho com um líder

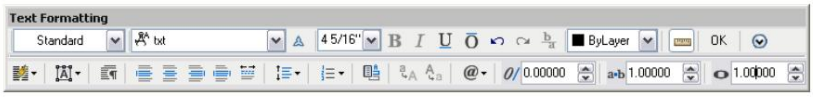


Editando uma anotação baseada em texto

Use este procedimento para editar uma anotação baseada em texto ou alterar suas características tipográficas usando o Editor de texto multilinha.

1 Clique duas vezes na anotação para exibir o Multiline Text Editor.

Caixa de diálogo Editor de texto multilinha



2 Edite o texto conforme desejado na caixa de edição de texto ou altere o estilo, a fonte, a altura, a cor ou outras características do texto usando as listas suspensas e os botões da barra de ferramentas.

3 Clique em OK na barra de ferramentas ou clique em qualquer lugar na área de desenho para fechar o Multiline Text Editor e implementar suas alterações.

OBSERVAÇÃO O Multiline Text Editor também permite adicionar campos atualizáveis automaticamente (como carimbo de data e hora ou outras informações do projeto) a uma anotação clicando com o botão direito do mouse na anotação e clicando em Inserir campo (ou Editar campo, se a anotação já incluir tal campo). Isso exibirá a caixa de diálogo Campo. Para obter mais informações, consulte “Usar campos no texto” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Editando uma marca de quebra de máscara

Use este procedimento para ocultar ou mostrar o limite de uma marca de quebra que mascara um objeto subjacente. Uma marca de quebra de máscara é definida por um estilo de polígono AEC e uma polilinha.

OBSERVAÇÃO Para ver essas opções, você deve selecionar o polígono AEC, não a polilinha (que define a linha de corte).

ÿ Selecione a marca de quebra.

Se você quiser…	Então…
mostrar uma vantagem	clique na guia AEC Polygon ÿ Modify pan el ÿ Mostrar Borda . A borda do limite da marca de quebra (representada pelo polígono AEC) é destacada. Selecione a borda a ser exibida e pressione *ENTER*.
esconder uma borda	clique na guia AEC Polygon ÿ painel Modify ÿ Hide Borda . A borda do limite da marca de quebra (representada pelo polígono AEC) é destacada. Selecione a borda a ser ocultada e pressione *ENTER*.

Como o comportamento de mascaramento de uma marca de quebra depende de um polígono AEC, muitas das mesmas opções de edição disponíveis para polígonos AEC também podem ser aplicadas para mascarar marcas de quebra. Para obter mais informações, consulte Editar polígonos AEC na página 1819 e Mascarar objetos subjacentes com polígonos AEC na página 1845.

Editando uma anotação baseada em bloco

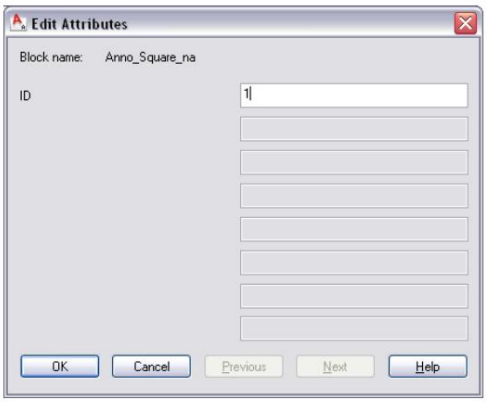
Use este procedimento para editar uma anotação baseada em bloco ou alterar suas características tipográficas e outras propriedades usando a caixa de diálogo Editar atributos.

1 Clique duas vezes na anotação para exibir a caixa de diálogo Editar atributos.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Inserir ÿ painel Atributos ÿ Editar Menu suspenso de atributos ÿ Único .

Machine Translated by Google

Editor de atributos



2 Especifique as alterações que deseja fazer na anotação: **3** Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Editar atributos e implementar quaisquer alterações feitas na anotação.

Ferramentas de apresentação

Keynoting é uma maneira consistente de anotar os diferentes tipos de desenhos em um conjunto de documentos de construção para identificar materiais de construção ou fornecer instruções ou explicações especiais. O AutoCAD Architecture oferece um método flexível baseado em ferramentas para inserir notas-chave que são vinculadas a um banco de dados de notas-chave e, portanto, podem ser modificadas tanto globalmente quanto individualmente. Este método suporta notas-chave de referência (onde a nota-chave corresponde a uma seção em uma especificação anexa e pode aparecer em desenhos diferentes) e notas-chave de folha (onde as notas-chave são numeradas sequencialmente para cada desenho).

O AutoCAD Architecture fornece notas-chave pré-especificadas para seus componentes de detalhe padrão específicos de tamanho e para objetos arquitetônicos que representam montagens com vários componentes (por exemplo, parede CMU de 8 pol.). Para objetos de tamanho variável e definições de material, um grupo de classificação de nota-chave é pré-especificado e você especifica um tamanho quando a nota-chave é inserida. Para componentes de detalhe, essas palestras e grupos são baseados no padrão amplamente utilizado MasterFormat 2004 mantido pelo Construction Specifications Institute (CSI). Para montagens, o padrão CSI Uniformat é usado. No entanto, como o software acomoda vários bancos de dados de notas principais, ele também oferece suporte a outros sistemas de notas principais comuns ou desenvolvidos localmente, portanto, sua versão localizada do AutoCAD Architecture pode variar. Seja qual for a origem do

Machine Translated by Google

nota-chave, você também pode associá-la a um determinado estilo de objeto ou definição de material (consulte Especificando notas-chave na página 3593). Isso permite que você use as ferramentas de inserção de nota-chave em componentes individuais de um objeto ou em linhas de trabalho em seções bidimensionais (2D) ou elevações. Nos casos em que nenhuma nota chave é pré-especificada, você seleciona uma nota chave no(s) banco(s) de dados disponíveis. Você também pode configurar uma ferramenta de inserção de nota-chave para inserir uma nota-chave específica, independentemente do ponto de inserção (consulte Inserção ou edição de um campo de notas-chave AEC na página 3574).

Além das ferramentas para inserir notas-chave (derivadas da ferramenta de anotação básica), o software inclui ferramentas para gerar legendas de notas-chave que listam notas-chave selecionadas de uma ou mais folhas de desenho e ajudam a localizar rapidamente todas as ocorrências de uma nota-chave específica. Você também pode gerar uma legenda de nota-chave para um desenho antes de inserir notas-chave; neste caso, a legenda incluiria todas as notas-chave que provavelmente serão usadas.

Outros recursos de notas-chave incluem a capacidade de alternar o formato de todas as notas-chave em um desenho para exibir apenas teclas, apenas notas ou teclas e notas. Mover o cursor sobre uma nota-chave no desenho permite visualizar o texto da nota-chave sem precisar alternar o formato ou aumentar o zoom.

OBSERVAÇÃO O recurso de nota-chave oferece suporte à atualização automática de notas-chave para refletir as alterações na entrada correspondente no banco de dados de notas-chave. No entanto, a atualização automática de uma nota-chave para refletir as alterações em um objeto com nota-chave não é suportada atualmente. As alterações em objetos podem ser resolvidas usando a opção de nova nota-chave descrita em Visualização e edição de notas-chave em um desenho na página 3588.

Configurando a ferramenta de anotação para keynoting

O AutoCAD Architecture fornece várias ferramentas padrão para inserir notas-chave em um desenho. Se o seu software não foi personalizado localmente, essas ferramentas podem ser encontradas na amostra de paleta de ferramentas Anotação. Eles também podem ser acessados no Catálogo de Ferramentas de Documentação no Navegador de Conteúdo e podem ser copiados para qualquer paleta de ferramentas usando o recurso i-drop®. Essas ferramentas de inserção de nota-chave são derivadas da ferramenta de anotação básica e podem ser ainda mais personalizadas por meio da planilha Propriedades da ferramenta disponível em seus menus de contexto.

O mecanismo que permite que a ferramenta de anotação insira notas-chave é o campo Notas-chave AEC. Este é um objeto Mtext que especifica o tipo e o formato da anotação da nota-chave a ser inserida e inclui um valor de campo atualizável automaticamente que serve como um espaço reservado para a nota-chave real. A própria nota-chave é obtida de um banco de dados e pode ser pré-especificada para um objeto selecionado ou selecionada manualmente na caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Para obter mais informações, consulte Usando ferramentas de inserção de nota-chave na página 3575. Nos casos em que a mesma nota-chave

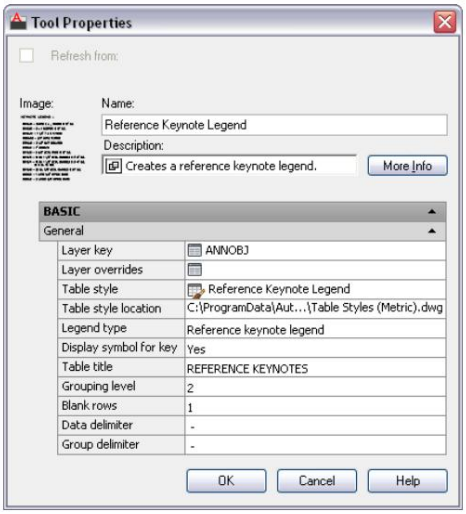
Machine Translated by Google

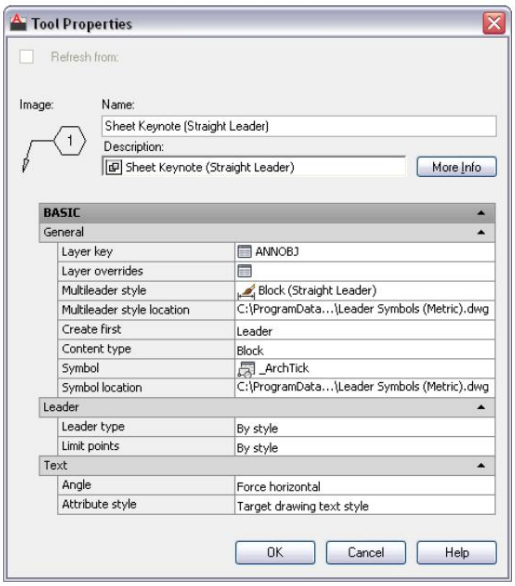
precisa ser inserido com frequência, você pode configurar o campo AEC Keynotes para especificar uma determinada keynote em vez de servir como um espaço reservado.

Para ferramentas de inserção de nota-chave de referência, o valor do campo Notas-chave AEC é especificado como a propriedade de texto padrão na planilha Propriedades da ferramenta. Para uma ferramenta de inserção de notas-chave de folha, o valor do campo Notas-chave AEC é especificado como uma definição de atributo dentro do bloco identificado pelas propriedades Símbolo e Localização do símbolo. Em ambos os casos, você pode inserir um campo AEC Keynotes ou editar um

Machine Translated by Google

existente usando a caixa de diálogo Campo. Para obter instruções específicas, consulte Inserção ou edição de um campo de notas-chave AEC na página 3574.





Machine Translated by Google

Inserção ou edição de um campo de notas-chave AEC

Use este procedimento para inserir um campo de notas-chave AEC ou editar um existente para uma ferramenta de nota-chave de referência ou uma ferramenta de nota-chave de folha.

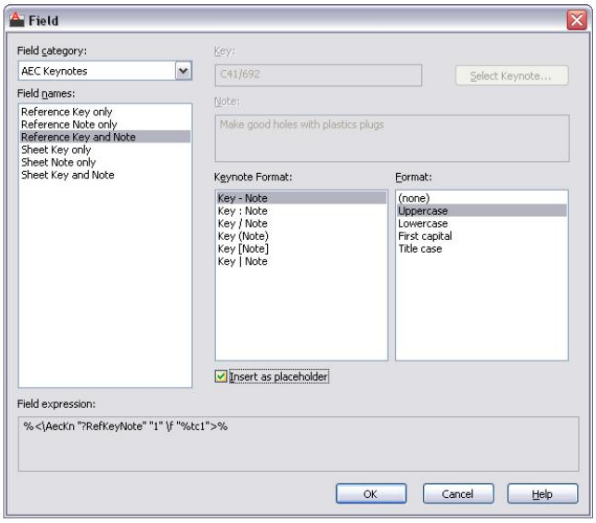
1 Abra a paleta Propriedades da ferramenta para a ferramenta.

2 Abra a caixa de diálogo Campo:

Se…	Então…
o tipo de conteúdo é Mtexto	clique duas vezes na propriedade Texto padrão. Se a propriedade não for especificada, clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir campo.
o tipo de conteúdo é Bloquear	abra o desenho especificado pela propriedade Localização do símbolo e selecione o símbolo. Clique em Inserir guia ÿ painel Referência ÿ ÿ Editar referência. Na caixa de diálogo Edição de referência, clique em OK. Clique duas vezes na tag KEY no símbolo para abrir a caixa de diálogo Editar Definição de Atributos e, em seguida, clique duas vezes no valor Padrão. Se o valor não for um campo atualizável, clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir campo.

3 Na caixa de diálogo Campo, confirme que a categoria Campo é AEC Palestras.

Diálogo de campo



Machine Translated by Google

4 Na lista Nomes de campo, selecione o tipo e a forma da nota-chave que deseja inserir.

5 Se o nome do campo selecionado for Chave de referência e nota ou Chave de folha e nota, selecione um Formato de nota chave para determinar como a chave e a nota são separadas tipograficamente.

6 Selecione um Formato para determinar maiúsculas e minúsculas para o texto da nota principal.

7 Confirme se Inserir como espaço reservado está selecionado se desejar inserir notas-chave pré-especificadas ou solicitar a seleção manual de notas-chave, conforme aplicável. Caso contrário, a nota-chave indicada pelos valores Key e Note é inserida. Você pode selecionar uma nota-chave específica clicando em Selecionar nota-chave.

8 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Campo e implementar o AEC Campo de notas-chave que você especificou.

Usando as Ferramentas de Inserção de Keynote

As ferramentas de inserção de nota-chave fornecidas na paleta de anotação de amostra (também disponível no Catálogo de ferramentas de documentação no Navegador de conteúdo) representam dois tipos básicos de notas-chave: referência e folha. A ferramenta para notas-chave de folha é configurada para permitir que você desenhe uma linha de chamada que conecta a nota-chave ao objeto ou ponto selecionado. Para notas-chave de referência, são fornecidas duas ferramentas: uma que insere uma chamada de detalhe e outra que insere apenas a nota-chave.

Para notas-chave de folha e de referência, você tem a opção de criar uma nota-chave para um objeto específico ou “nada” (ou seja, um ponto dentro de uma região vazia da área de desenho). Ambas as ferramentas inserem qualquer nota-chave pré-especificada para um objeto selecionado, a menos que haja ambigüidade, como quando as notas-chave são especificadas para os componentes de um objeto. Nesse caso, você deve selecionar um componente ou usar a nota-chave pré-especificada para o objeto como um todo. Você também pode escolher uma nota-chave diferente na caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Esta caixa de diálogo é apresentada se nenhuma nota-chave for pré-especificada para um objeto selecionado ou seus componentes.

A Caixa de Diálogo Selecionar Nota Principal

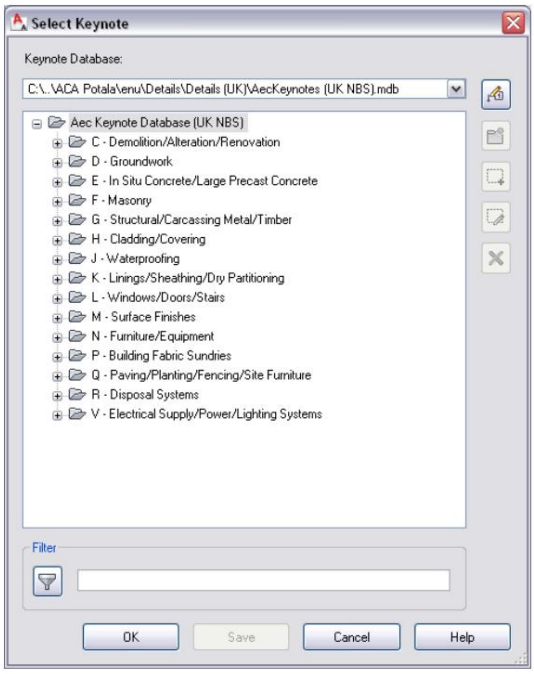
A caixa de diálogo Select Keynote fornece uma visualização em árvore hierárquica de um banco de dados de keynote. Você pode selecionar uma nota chave para inserir em um desenho ou associar a um estilo de objeto, uma definição de material ou um componente de detalhe. Esta caixa de diálogo é exibida se você tentar aplicar uma nota-chave a um objeto para o qual nenhuma nota-chave foi especificada. Você também pode selecioná-lo na caixa de diálogo Campo e nas caixas de diálogo usadas para especificar notas-chave para objetos arquitetônicos ou seus componentes.

Machine Translated by Google

Ao gerar uma legenda de nota-chave, você pode acessar a caixa de diálogo Selecionar nota-chave durante o processo de inserção clicando com o botão direito do mouse e clicando em Banco de dados ou digitando **d** (para banco de dados) na linha de comando.

Você seleciona um banco de dados de notas-chave na parte superior da caixa de diálogo. O banco de dados AEC Keynote é o padrão para componentes de detalhes de notas-chave, enquanto o banco de dados AecKeynote-Assemblies é o padrão para objetos arquitetônicos de notas-chave que são montagens de vários componentes.

Você pode expandir os nós na visualização em árvore para localizar componentes individuais ou pode digitar texto na caixa Filtro abaixo da visualização em árvore. Clicar no botão Filtro, pressionar *TAB* ou pressionar *ENTER* expande todos os nós em qualquer nó cujo nome inclua o texto digitado. Quando uma nota-chave é destacada, clicar em OK conclui a seleção.



OBSERVAÇÃO O botão Salvar na parte inferior da caixa de diálogo e os 5 botões organizados verticalmente ao longo do lado direito são exibidos somente se você tiver privilégios de leitura/gravação para o banco de dados de notas-chave atualmente selecionado. Esses botões permitem modificar um banco de dados adicionando, editando ou excluindo notas-chave e grupos de notas-chave. Os botões funcionam da mesma maneira que na caixa de diálogo Editor de Keynote. Para obter informações detalhadas, consulte Criando e modificando bancos de dados Keynote na página 3601.

Machine Translated by Google

Inserindo uma nota-chave

Use este procedimento para anotar um desenho com uma nota-chave de folha ou uma nota-chave de referência. Se estiver usando uma ferramenta configurada para inserir um líder, você pode selecionar um objeto para o líder apontar ou pode especificar um ponto em uma região vazia do desenho.

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique na ferramenta para o tipo de keynote que você deseja incluir. As ferramentas incluídas na paleta de amostra incluem Nota-chave de referência, Nota-chave de referência com linha de chamada reta e Nota-chave de folha (que também insere uma linha de chamada).

Como alternativa, você pode clicar em uma das ferramentas de nota-chave na guia Anotar ÿ painel Nota-chave ÿ menu suspenso Notas-chave.

OBSERVAÇÃO A linha de chamada padrão é uma linha reta. Você pode alterar o tipo de linha de chamada e outras propriedades usando a paleta Propriedades da ferramenta, que é acessada no menu de contexto da ferramenta.

2 Selecione o objeto/componente/linha de trabalho que deseja anotar ou pressione *ENTER* e especifique um ponto na área de desenho.

Se uma nota-chave já estiver associada à sua seleção, você pode terminar de desenhar o líder conforme explicado na Etapa 4. Caso contrário, uma caixa de diálogo será exibida.

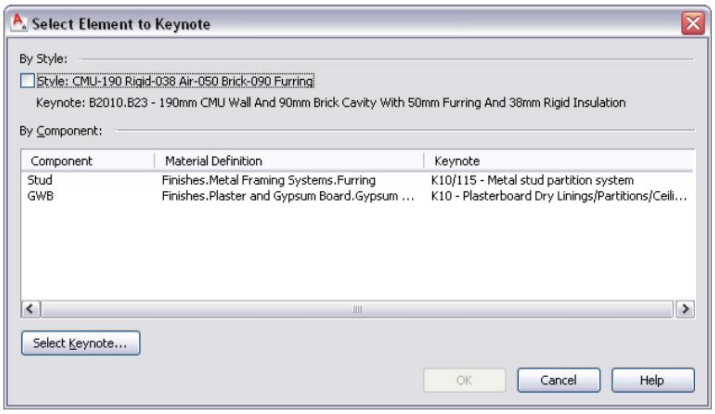
3 Especifique a nota-chave que deseja inserir:

Se…	**Então…**
nenhuma nota chave é associada com a seleção objeto selecionado (ou se você especificou um ponto em vez de selecionar ing um objeto)	a caixa de diálogo Select Keynote é exibida. Certifique-se de que o banco de dados atualmente selecionado é o que você deseja. Em seguida, navegue na visualização em árvore hierárquica para localizar a nota-chave desejada, selecione-a e clique em OK.
uma ou mais notas chave já estão associadas ao estilo de objeto ou com a definição de material ções do selecionado componentes de objetos	a caixa de diálogo Select Element to Keynote é exibida. ÿ Se você deseja criar uma nota-chave para um componente de objeto, selecione-o na coluna Componente e clique em OK. ÿ Se quiser aplicar uma nota-chave ao objeto como um todo e uma nota-chave for especificada para o estilo do objeto, selecione Estilo e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se…	Então…
	ÿ Caso não veja a nota-chave desejada, clique em Selecionar nota-chave para exibir a caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Selecione uma nota-chave e clique em OK. A nota-chave agora é exibida na caixa de diálogo Selecionar elemento para nota-chave. Clique em OK para concluir o processo de seleção.

Caixa de diálogo Selecionar elemento para nota-chave



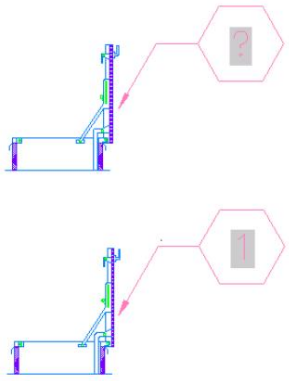
4 Para inserir uma linha de chamada, especifique um ou mais pontos adicionais para criar a linha de chamada desejada e pressione *ENTER*.

A nota chave pré-especificada (ou a nota chave que você especificou na Etapa 3) é exibida. Se você também inseriu uma chamada de detalhe, a nota-chave é anexada à chamada de atenção.

NOTA As notas-chave da folha não são resolvidas no momento da inserção. O atributo a ser exibido dentro do símbolo é determinado quando uma legenda de nota-chave da folha é gerada. Até então, as notas-chave da folha exibem um ponto de interrogação, conforme mostrado na ilustração a seguir. A numeração sequencial para as notas-chave resolvidas é baseada na ordem do grupo e na ordem das notas-chave no banco de dados de notas-chave de origem.

Machine Translated by Google

Nota-chave da folha antes e depois da geração da legenda da nota-chave da folha



Repetindo uma Inserção de Keynote

Depois de inserir uma nota-chave em um desenho com uma ferramenta de inserção de nota-chave, você pode ativar a mesma ferramenta novamente pressionando *ENTER,* pressionando a barra de espaço ou clicando com o botão direito do mouse e clicando em Repetir. Se você tiver usado outras ferramentas desde aquela que deseja repetir, poderá ativá-la clicando com o botão direito do mouse em qualquer nota-chave inserida e, em seguida, clicando em Adicionar selecionado.

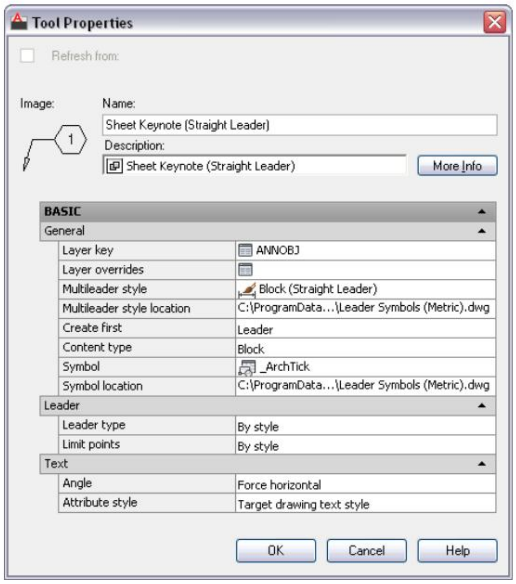
Usando legendas principais

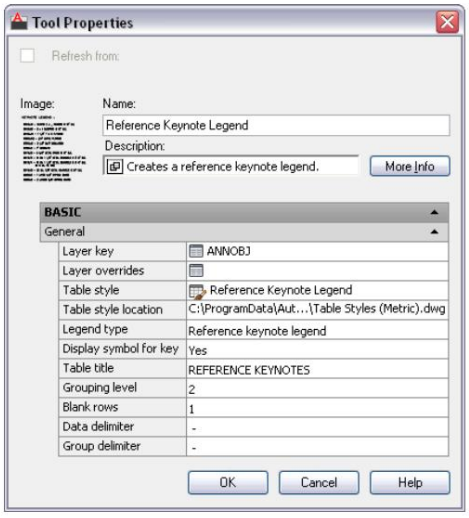
O AutoCAD Architecture permite inserir ou visualizar notas-chave em três formatos: apenas chave, apenas nota ou chave e nota. Usando apenas chaves, você pode reduzir a quantidade de anotações em um desenho. No entanto, as chaves sozinhas provavelmente não serão úteis, a menos que o leitor também tenha acesso às notas correspondentes. A ferramenta de legenda de nota chave permite anotar facilmente um desenho com uma legenda de nota chave que lista chaves junto com suas notas correspondentes. Todas as chaves e cabeçalhos de coluna na legenda da nota-chave podem ser validados a qualquer momento por meio de uma simples seleção no menu de contexto. Além disso, ao visualizar um desenho no espaço do modelo ou no espaço do papel, você pode selecionar uma nota-chave na legenda e localizar rapidamente todas as ocorrências dessa nota-chave no desenho.

Machine Translated by Google

Propriedades da ferramenta Legenda da nota-chave

As ilustrações a seguir mostram as configurações da planilha Propriedades da ferramenta para duas versões da ferramenta de legenda de nota-chave (folha e referência) incluídas na amostra de paleta de ferramentas Anotação. Na categoria Geral, observe as diferentes configurações para estilo de tabela, tipo de legenda, título de tabela, nível de agrupamento e linhas em branco.





Machine Translated by Google

A tabela a seguir descreve as propriedades da ferramenta de legenda de nota-chave que podem ser configuradas por meio da planilha Propriedades da ferramenta. Para obter informações sobre como modificar uma legenda de nota-chave existente, consulte Editando uma legenda de nota-chave na página 3584.

Nome da propriedade	Descrição
Chave de camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a legenda é atribuída. Para alterar, clique no valor atual (o padrão é ANNOBJ) para acessar a caixa de diálogo Select Layer Key.
Sobreposição de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no campo para acessar a caixa de diálogo Selecionar Substituições de Camada.
estilo de mesa	Especifica o estilo de tabela do AutoCAD para a legenda da nota-chave. Os valores possíveis são Legenda da nota-chave de referência, Legenda da nota-chave da folha e Padrão. Quando esta propriedade não é especificada (--), o estilo de tabela atual para o desenho é usado.
Localização do estilo da tabela	Especifica a localização do arquivo de desenho que contém o estilo de tabela. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para locais diferentes do padrão.
Tipo de legenda	Os valores possíveis são Legenda da nota-chave de referência, Legenda da nota-chave da folha e Tabela básica.
Símbolo de exibição	Especifica se o símbolo inserido para notas-chave de folha baseadas em bloco também aparece na legenda da nota-chave. (Não exibido se o tipo de Legenda for Tabela Básica).
Título da tabela	O título que aparece para a legenda da nota-chave no desenho. Você pode editar o valor padrão conforme necessário.
Nível de agrupamento	Especifica o número de níveis organizacionais padrão de notas-chave (como divisão, grupo e subgrupo) para os quais os cabeçalhos aparecerão na legenda. Por exemplo, se três níveis forem especificados para uma legenda contendo notas-chave para pinos de metal do banco de dados de notas-chave Aec, as notas-chave de pinos de metal serão listadas em três cabeçalhos: DIVISÃO 9 - ACABAMENTOS, 09100 CONJUNTOS DE SUPORTE DE METAL e 09110 ESTRUTURA DE PAREDE SEM CARGA. Para a Folha

Machine Translated by Google

Nome da propriedade	Descrição
	ferramenta Keynote Legend, a configuração padrão para esta propriedade é zero. (Não exibido se o tipo de Legenda for Tabela Básica).
Linhas em branco	Especifica o número de linhas em branco, se houver, a serem inseridas entre os cabeçalhos na legenda da nota-chave. (Não exibido se o tipo de Legenda for Tabela Básica).
delimitador de dados	Não especificado (--) por padrão. Você pode adicionar um delimitador para aparecer entre o nome do grupo e sua descrição. O uso de um delimitador adiciona uma coluna à tabela. (Não exibido se o tipo de legenda for Tabela básica.)
Delimitador de grupo	Especifica um delimitador para aparecer entre a chave e a nota. O padrão para as legendas de nota-chave de referência e folha é um traço (-). O uso de um delimitador adiciona uma coluna à tabela. (Não exibido se o tipo de legenda for Tabela básica.)

Gerando uma Legenda de Keynote

Use este procedimento para gerar e posicionar uma legenda de nota-chave no desenho atual. As notas-chave a serem incluídas na legenda podem ser selecionadas individualmente a partir do desenho atual, ou você pode especificar uma ou mais folhas das quais todas as notas-chave do tipo selecionado (folha ou referência) serão incluídas. Você também pode gerar uma legenda contendo notas-chave que ainda não foram inseridas.
Nesse caso, você seleciona as notas-chave de um banco de dados.

1 Na paleta de ferramentas Anotação, clique na nota-chave da folha ferramenta Legenda ou a ferramenta Legenda da nota-chave de referência.

OBSERVAÇÃO Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Nota-chave ÿ menu suspenso Legenda da nota-chave da folha ÿ Legenda da nota-chave da folha ou guia Anotar ÿ painel Nota-chave ÿ Legenda da nota-chave da folha menu suspenso ÿ Legenda da nota-chave de referência .

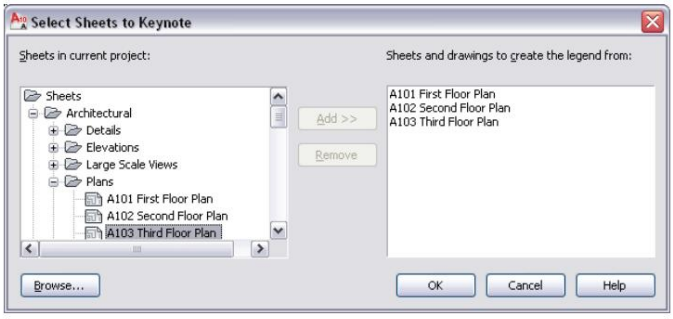
Machine Translated by Google

2 Especifique as notas-chave a serem incluídas na legenda da nota-chave: **Se**

você deseja…	**Então…**
incluir apenas notas-chave selecionadas do desenho atual	selecione cada nota-chave que deseja incluir e pressione *ENTER*.
incluir todas as palestras de outras folhas	clique com o botão direito do mouse e clique em Sheets para exibir a caixa de diálogo Select Sheets for Keynote Legend. O painel esquerdo lista as planilhas do projeto atual. Selecione as planilhas conforme desejado e mova-as para o painel direito clicando em Adicionar. Você também pode clicar em Procurar para localizar e recuperar folhas de outros projetos ou desenhos que não foram salvos como folhas. Quando o painel direito mostrar todos os desenhos/ folhas dos quais você deseja incluir notas-chave, clique em OK.
incluir notas principais selecionadas de um banco de dados de notas principais	clique com o botão direito do mouse e clique em Banco de dados para exibir a caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Para selecionar várias notas-chave, pressione *CTRL* enquanto clica em notas-chave consecutivas. Você pode repetir esta técnica em diferentes grupos dentro da hierarquia. Quando todas as seleções forem feitas, clique em OK.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar notas-chave de um tipo diferente do tipo especificado para a legenda da nota-chave, elas serão filtradas da legenda da nota-chave resultante.

Selecionando planilhas para incluir na legenda da nota-chave



Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se suas seleções incluírem notas-chave de bancos de dados que não compartilham a mesma hierarquia de grupo, você será solicitado a selecionar um banco de dados. Apenas as notas-chave desse banco de dados são incluídas na legenda resultante. Para incluir outras notas-chave, você pode criar legendas adicionais executando novamente o comando legenda de nota-chave e especificando diferentes bancos de dados.

3 Especifique um ponto de inserção para o canto superior esquerdo da nota-chave tabela de legenda.

A legenda da nota-chave é exibida na área de desenho, codificada automaticamente em camadas e dimensionada para 1:1 no espaço do papel ou na escala do desenho atual no espaço do modelo.

Editando uma Legenda de Keynote

Embora as legendas de notas-chave sejam, na verdade, tabelas do AutoCAD®, elas são semelhantes a outras tabelas de tabela do AutoCAD Architecture, pois o tamanho, localização, cor e outros aspectos da aparência das legendas de notas-chave podem ser modificados usando a paleta Propriedades ou a opção Ferramentas básicas de modificação na menu contextual.
Linhas, colunas e células individuais também podem ser editadas por meio de seus menus de contexto. Os tópicos nesta seção descrevem as funções de edição que se aplicam à legenda da nota-chave como um todo e estão disponíveis em seu menu de contexto.

Selecionando novamente notas-chave para uma legenda de nota-chave

Use este procedimento para gerar novamente uma legenda de nota-chave com uma seleção diferente de notas-chave. Você pode gostar mais deste método do que adicionar ou remover notas-chave individualmente, ou deletar a legenda e gerar uma nova, especialmente se você modificou o tamanho, localização ou aparência da legenda existente.
um.

1 Selecione a legenda da nota-chave, clique com o botão direito do mouse e clique em Selection ÿ Reselect.

2 Especifique as notas-chave a serem incluídas na legenda da nota-chave.

Se você quiser…	Então…
incluir apenas notas-chave selecionadas do desenho atual	selecione cada nota-chave que deseja incluir e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
incluir todas as palestras de outras folhas	clique com o botão direito do mouse e clique em Sheets para exibir a caixa de diálogo Select Sheets to Keynote. O painel esquerdo lista as planilhas do projeto atual. Selecione as planilhas conforme desejado e mova-as para o painel direito clicando em Adicionar. Você também pode clicar em Procurar para localizar e recuperar folhas de outros projetos ou desenhos que não foram salvos como folhas. Quando o painel direito mostrar todos os desenhos/ folhas dos quais você deseja incluir notas-chave, clique em OK.
incluir notas principais selecionadas de um banco de dados de notas principais	clique com o botão direito do mouse e clique em Banco de dados para exibir a caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Você pode selecionar várias notas-chave pressionando a tecla *TRL* enquanto clica em notas-chave consecutivas. Você pode repetir esta técnica em diferentes grupos dentro da hierarquia. Quando todas as seleções forem feitas, clique em OK.

A legenda da nota-chave é regenerada para incluir apenas suas novas seleções. Pode ser maior ou menor, dependendo se as notas principais foram adicionadas ou removidas, mas a localização e outras características permanecem inalteradas.

OBSERVAÇÃO Se suas seleções incluírem notas-chave de bancos de dados que não compartilham a mesma hierarquia de grupo, você será solicitado a selecionar um banco de dados. Apenas as notas-chave desse banco de dados são incluídas na legenda resultante. Para incluir outras notas-chave, você pode criar legendas adicionais conforme necessário, executando novamente o comando legenda de nota-chave e especificando diferentes bancos de dados.

Atualizando uma Legenda de Keynote

Use este procedimento para validar uma legenda de nota-chave em relação ao banco de dados no qual ela foi baseada. (Todas as notas-chave em uma legenda de nota-chave devem ser do mesmo banco de dados.) Quaisquer notas-chave não encontradas no banco de dados são inválidas e removidas da legenda da nota-chave.

1 Selecione a legenda da nota-chave.

2 Clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar legenda da nota-chave.

Machine Translated by Google

A legenda da nota-chave é atualizada para incluir apenas notas-chave válidas e o número de linhas removidas é relatado na linha de comando.

Adicionar notas-chave a uma legenda de nota-chave

Use este procedimento para adicionar notas-chave a uma legenda de nota-chave. O procedimento é semelhante à geração de uma legenda de nota-chave, mas os prompts variam dependendo se a legenda foi criada a partir de desenhos/folhas selecionados ou de notas-chave selecionadas.

1 Selecione a legenda da nota-chave, clique com o botão direito do mouse e clique em Seleção ÿ Adicionar.

2 Especifique as notas-chave a serem incluídas na legenda da nota-chave.

Se ...	**Então...**
a legenda da nota-chave foi baseada em notas-chave selecionadas apenas no desenho atual	selecione cada nota-chave que deseja incluir e pressione *ENTER.*
a legenda do keynote foi baseada em keynotes de outras planilhas	clique com o botão direito do mouse e clique em Sheets para exibir a caixa de diálogo Select Sheets to Keynote. O painel esquerdo lista as planilhas do projeto atual. Selecione as planilhas conforme desejado e mova-as para o painel direito clicando em Adicionar. Você também pode clicar em Procurar para localizar e recuperar folhas de outros projetos ou desenhos que não foram salvos como folhas. Quando o painel direito mostrar todos os desenhos/folhas dos quais você deseja incluir notas-chave, clique em OK.
a legenda da nota-chave foi baseada em notas-chave selecionadas de um banco de dados	clique com o botão direito do mouse e clique em Banco de dados para exibir a caixa de diálogo Selecionar nota-chave. Para selecionar várias notas-chave, pressione *CTRL* enquanto clica em notas-chave consecutivas. Você pode repetir esta técnica em diferentes grupos dentro da hierarquia. Quando todas as seleções forem feitas, clique em OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se suas seleções incluírem notas-chave de bancos de dados que não compartilham a mesma hierarquia de grupo, você será solicitado a selecionar um banco de dados. Apenas as notas-chave desse banco de dados são incluídas na legenda resultante. Para incluir outras notas-chave, você pode criar legendas adicionais executando novamente o comando legenda de nota-chave e especificando diferentes bancos de dados.

Remover notas-chave de uma legenda de nota-chave

Você pode remover notas-chave de uma legenda de nota-chave simplesmente selecionando-as e pressionando *DELETE.* Da mesma forma, você pode selecionar e excluir as linhas/células que contêm a divisão da nota-chave e os nomes dos grupos.

Usando uma legenda de nota-chave para localizar notas-chave

Use este procedimento para localizar todas as instâncias de uma folha selecionada ou nota-chave de referência em um desenho para o qual uma legenda de nota-chave foi gerada.

1 Selecione a legenda da nota-chave, clique com o botão direito do mouse e clique em Selection ÿ Show.

2 Passe o cursor sobre a linha que contém a nota-chave que deseja localizar.

Todas as instâncias da nota-chave selecionada são realçadas no desenho e uma dica de ferramenta exibe o número total de instâncias. Apenas as notas-chave do mesmo tipo que a legenda da nota-chave selecionada (folha ou referência) são realçadas ou incluídas na contagem.

Como alternativa, pressione *CTRL* e clique em uma linha na legenda para aplicar zoom a uma ampliação que limite todas as ocorrências da nota-chave selecionada.

Edição de estilos de tabela de legenda de nota-chave

As legendas de nota-chave usam estilos de tabela do AutoCAD. Use este procedimento para modificar os estilos de tabela disponíveis.

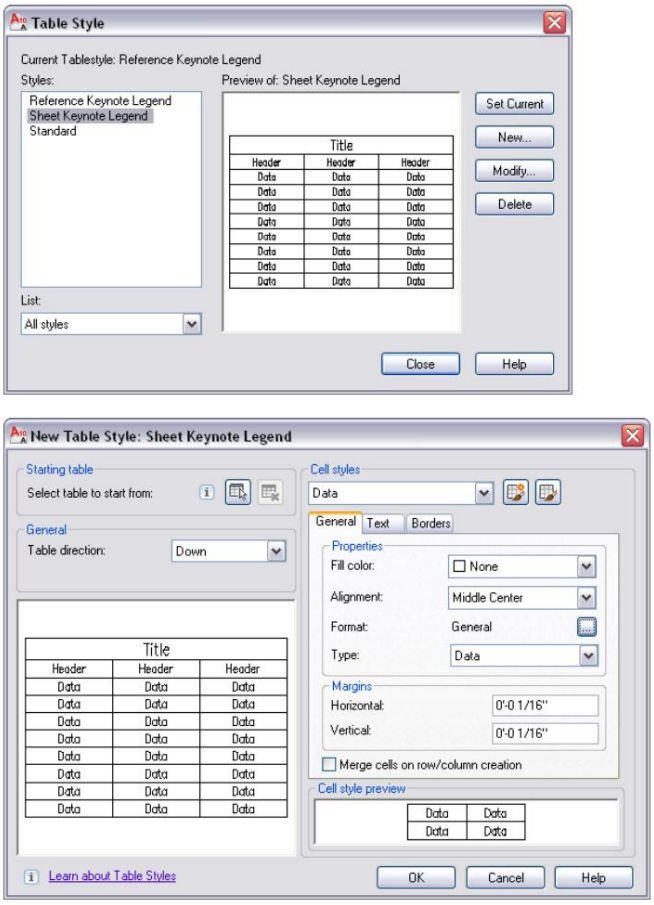
1 Clique na guia Início ÿ painel Anotação ÿ ÿ Estilo de tabela.

2 Na lista Estilos, selecione o estilo que deseja modificar e clique em Modificar.

Machine Translated by Google

3 Ajuste as configurações nas guias Data, Column Heads e Title conforme desejado e clique em OK. Para obter explicações mais detalhadas sobre as configurações de estilo, consulte “Caixas de diálogo de estilo de tabela novo e modificado” na ajuda do AutoCAD.

Caixas de diálogo Estilo de tabela e Modificar estilo de tabela



Visualizando e Editando Keynotes em um Desenho

Esta seção descreve as operações de edição que podem ser executadas em notas-chave depois de inseridas em um desenho.

Machine Translated by Google

Re-Keynoting

Use este procedimento para alterar uma nota-chave para que ela faça referência a uma nota-chave diferente. A nova palestra pode ser do mesmo banco de dados do original ou de outro.

1 Selecione a nota-chave, clique com o botão direito do mouse e clique em Nova nota-chave.

2 Selecione o objeto com nota-chave ou pressione *ENTER* se a nota-chave não aplicar a um objeto específico.

3 Na caixa de diálogo Selecionar nota-chave, selecione a nota-chave que deseja usar e, em seguida, clique em OK.

A nova nota-chave é adicionada ao desenho no lugar da antiga.

Observe que a alteração não é refletida nas legendas da nota-chave que incluem a nota-chave original. Se a nova nota-chave for do mesmo banco de dados da original, você pode atualizar quaisquer legendas de nota-chave associadas adicionando e excluindo entradas individuais.

No entanto, se diferentes bancos de dados estiverem envolvidos, você deverá gerar novamente legendas de nota-chave para cada um deles. Em qualquer caso, se você executou mais do que algumas notas-chave, pode ser preferível usar a opção Selecionar novamente no menu de contexto da legenda da nota-chave ou gerar novamente a legenda da nota-chave.

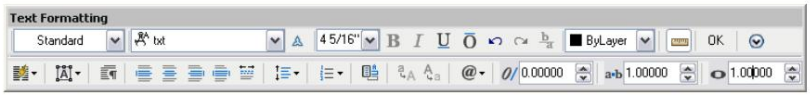
Consulte Gerando uma legenda de nota-chave na página 3582 e Selecionando novamente notas-chave para uma legenda de nota-chave na página 3584.

Editando Keynotes

Use o procedimento a seguir para editar uma nota-chave depois de inseri-la em um desenho. Você não pode editar diretamente a nota chave ou a nota, mas pode adicionar texto antes ou depois da nota chave usando o Editor de texto multilinha e pode alterar a nota chave ou seu formato usando a caixa de diálogo Campo.

1 Clique duas vezes na nota-chave para exibir o Multiline Text Editor.

Editor de Texto Multilinha



2 Adicione texto antes ou depois da nota-chave ou clique duas vezes na nota-chave para alterar o formato ou especificar uma nota-chave diferente usando a caixa de diálogo Campo (consulte Inserção ou edição de um campo de notas-chave AEC na página 3574).

Machine Translated by Google

3 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Campo, se necessário.

4 Clique em OK na barra de ferramentas ou clique em qualquer lugar na área de desenho para fechar o Multiline Text Editor e implementar suas alterações.

OBSERVAÇÃO Você também pode adicionar campos atualizáveis automaticamente (como carimbo de data e hora ou outras informações do projeto) antes ou depois da palestra clicando com o botão direito do mouse e clicando em Inserir campo.

Alterando Formatos de Keynote

As notas-chave podem ser exibidas em três formatos: apenas tom, apenas nota ou tom e nota. Ao usar chaves e notas, você também pode especificar o dispositivo tipográfico usado para separar a chave da nota (por exemplo, chave - nota em oposição a chave:nota).

Você pode alterar os formatos de nota-chave individual ou globalmente em um único desenho. Por exemplo, você pode querer exibir as teclas e as notas enquanto estiver criando uma nota-chave em um desenho, mas exibir apenas as teclas quando terminar.

Mudando Formatos de Keynotes Individuais

Use este procedimento para alterar o formato de uma nota-chave inserida em um desenho.

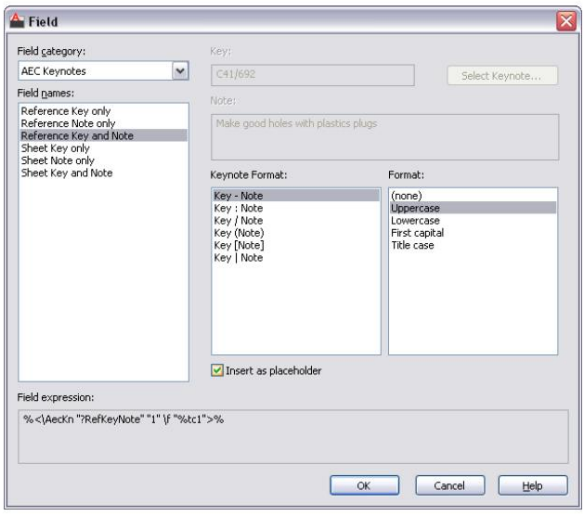
1 Clique duas vezes na nota-chave para exibir o Multiline Text Editor.

2 Na caixa Formatação de texto, clique com o botão direito do mouse na nota-chave selecionada.

3 Na caixa de diálogo Campo, certifique-se de que a categoria de Campo atual seja Aec Keynotes e selecione um formato de keynote em Field names.
Se uma das opções de nota-chave for selecionada, você poderá selecionar uma opção em Formato de nota-chave. Você também pode alterar a configuração em Formato, se desejar.

Machine Translated by Google

Opções de formato de nota-chave na caixa de diálogo Campo



4 Clique em OK duas vezes.

A nota-chave selecionada é reformatada.

Mudando Globalmente os Formatos de Keynote

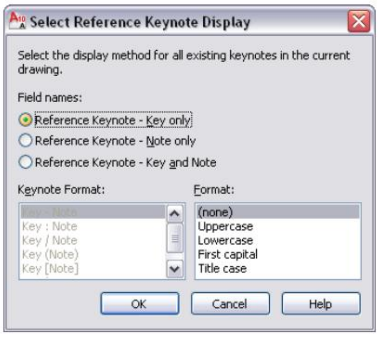
Use este procedimento para alterar o formato de todas as notas-chave de um determinado tipo (referência ou folha) em um desenho.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Referência Exibição de nota principal. ou clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Exibição de notas principais da folha .

2 Na caixa de diálogo Selecionar exibição de nota-chave de referência ou Selecionar exibição de nota-chave de folha, selecione uma opção para Nomes de campo. Se você selecionar a opção Key and Note, também poderá selecionar uma opção para Keynote Formats. Você pode alterar a configuração do formato independentemente da seleção do nome do campo.

Machine Translated by Google

Selecione a caixa de diálogo Exibir nota-chave de referência (idêntica para notas-chave de folha)



3 Clique em OK para implementar as alterações de formato para todas as notas principais do tipo selecionado dentro do desenho.

Alteração de bancos de dados para palestras existentes

A funcionalidade de notas-chave do AutoCAD Architecture inclui uma ferramenta que permite alterar globalmente as referências do banco de dados para notas-chave existentes em um desenho, desde que existam as mesmas chaves no banco de dados referenciado atualmente e no banco de dados que você deseja usar. Quando você executa a ferramenta, ela identifica todos os bancos de dados atualmente referenciados para notas-chave selecionadas no desenho e, a seguir, solicita que você identifique o banco de dados do qual deseja alternar e o banco de dados para o qual deseja alternar. Esse recurso é útil em situações em que é descoberto que os membros da equipe do projeto usaram inadvertidamente dois bancos de dados diferentes para fazer uma nota-chave de um desenho ou quando você decide mudar de um banco de dados de nota-chave padrão do escritório para um banco de dados de nota-chave padrão do projeto. A ferramenta pode ser executada a partir da linha de comando digitando **AecKeynoteDatabaseReselect** ou você pode configurá-la como uma seleção de menu, como no procedimento a seguir.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Selecionar banco de dados .

2 Selecione as notas-chave nas quais deseja executar a ferramenta e pressione *DIGITAR.*

Todos os bancos de dados referenciados pelas palestras selecionadas são listados na linha de comando.

3 Insira o caminho completo ou a ID Globalmente Exclusiva (GUID) para o banco de dados atualmente referenciado pelas notas-chave que você deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Insira o caminho completo ou a ID Globalmente Exclusiva (GUID) para o banco de dados que você deseja referenciar.

O número de notas-chave atualizadas pela ferramenta é exibido na linha de comando.

Especificando Keynotes

O AutoCAD Architecture fornece notas-chave pré-especificadas para componentes detalhados e muitos objetos arquitetônicos incluídos no software. Você pode alterar essas associações para especificar notas-chave diferentes dos bancos de dados AecKeynotes ou AecKeynotes-Assemblies ou de um banco de dados que você carregou. Você também pode especificar notas-chave para componentes individuais de objetos arquitetônicos associando notas-chave a definições de material. Como as definições de material fornecidas com o software não são específicas de tamanho, as notas-chave individuais não são pré-especificadas. Em vez disso, cada definição de material é pré-associada a um grupo específico do esquema MasterFormat 2004.
Isso agiliza o processo de localização da nota-chave apropriada quando você deseja especificar uma para o material.

O método usado para especificar uma nota-chave depende do tipo de objeto. Para objetos arquitetônicos e seus componentes, você associa notas-chave a estilos individuais e definições de material usando a caixa de diálogo Propriedades de definição de estilo ou material, que pode ser acessada por meio do Gerenciador de estilos ou do menu de contexto do objeto. Para componentes de detalhes, use o Gerenciador de componentes de detalhes para acessar e editar os valores do campo Keynote.

Especificando notas-chave para estilos de objeto

Use este procedimento para especificar uma nota chave para um objeto arquitetônico associando a nota chave ao estilo do objeto. O mesmo procedimento se aplica se você estiver especificando uma associação de nota-chave pela primeira vez ou alterando uma já existente. Observe, no entanto, que se você alterar a associação de nota-chave para um estilo de objeto, isso não afetará as notas-chave inseridas anteriormente para objetos criados usando esse estilo. Esses objetos devem ser re-chaveados se você quiser que eles reflitam a nota-chave recém-especificada.

Se você estiver estabelecendo associações de nota-chave para vários estilos de objeto incluídos no AutoCAD Architecture, talvez seja mais eficiente trabalhar a partir dos arquivos de desenho de Estilos (localizados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles)* .

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

2 No painel esquerdo do Gerenciador de estilo, expanda Objetos arquitetônicos e quaisquer subcategorias conforme necessário para localizar o estilo de objeto para o qual deseja especificar uma nota-chave.

3 Selecione o estilo de objeto desejado.

4 Na guia Geral da caixa de diálogo Propriedades de estilo, clique em Selecionar Palestra.

5 Na caixa de diálogo Select Keynote, certifique-se de que o banco de dados correto seja exibido no campo Keynote Database (se você estiver usando os bancos de dados de keynote padrão, deve ser AecKeynote-Assemblies) e, em seguida, selecione a keynote desejada na visualização em árvore hierárquica.

6 Clique em OK duas vezes.

A nota-chave é especificada para o estilo de objeto selecionado e será usada para inserções subsequentes de nota-chave para objetos que usam esse estilo.

Especificando notas-chave para componentes de objeto

Use este procedimento para especificar uma nota-chave para um determinado componente de um objeto arquitetônico associando a nota-chave à definição de material desse componente. O mesmo procedimento se aplica, esteja você especificando uma associação de nota-chave pela primeira vez ou alterando uma já existente. Observe, no entanto, que se você alterar a associação de nota-chave para uma definição de material, isso não afetará as notas-chave inseridas anteriormente para componentes de objeto usando essa definição de material. Esses componentes de objeto devem ser re-chaveados se você quiser que eles reflitam a nota-chave recém-especificada.

Se você estiver estabelecendo associações de nota-chave para várias definições de material incluídas no AutoCAD Architecture, talvez seja mais eficiente trabalhar a partir do arquivo de desenho de definições de material (localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles)* .

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 No painel esquerdo do Gerenciador de estilo, expanda Multifuncional Objetos e expanda Definições de materiais. Localize a definição de material para a qual deseja especificar uma nota-chave.

3 Selecione a definição de material desejada.

4 Na guia Geral da caixa de diálogo Propriedades de definição de material caixa, clique em Selecionar nota-chave.

5 Na caixa de diálogo Select Keynote, verifique se o banco de dados correto é exibido no campo Keynote Database (se você estiver usando o

Machine Translated by Google

bancos de dados de notas-chave padrão, deve ser Nota-chave Aec) e, em seguida, selecione a nota-chave desejada na visualização em árvore hierárquica.

6 Clique em OK duas vezes.

A nota-chave é especificada para a definição de material selecionada e será usada para inserções subsequentes de nota-chave para componentes de objeto com essa definição de material.

Especificando notas-chave para componentes de detalhe

Use este procedimento para especificar uma nota-chave para um componente de detalhe. O mesmo procedimento se aplica, esteja você especificando uma associação de nota-chave pela primeira vez ou alterando uma já existente. Observe, no entanto, que se você alterar a associação de nota-chave para um componente de detalhe, isso não afetará as notas-chave inseridas anteriormente para esse componente de detalhe. Esses componentes de detalhe devem ser redefinidos se você quiser que eles reflitam a nova nota-chave especificada.

1 Clique na guia Home ÿ painel Details ÿ Detail Components .

2 No Gerenciador de componentes de detalhes, verifique se o campo Banco de dados de componentes de detalhes atuais exibe o banco de dados correto.

3 Na visualização em árvore hierárquica, selecione o grupo que contém o componente de detalhe para o qual deseja especificar uma nota-chave e, a seguir, selecione o componente de detalhe na tabela de tamanho na parte inferior da janela.

4 Redimensione a janela do Detail Component Manager ou use a barra de rolagem na parte inferior da janela conforme necessário para que a coluna Keynote fique visível.

5 Selecione o campo Nota-chave para o componente de detalhe selecionado, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar.

6 Na caixa de diálogo Select Keynote, certifique-se de que o banco de dados correto seja exibido no campo Keynote Database e, em seguida, selecione a nota-chave desejada na visualização em árvore hierárquica.

7 Clique em OK.

A tonalidade da nota-chave selecionada é exibida no campo Nota-chave.

8 Clique em Fechar e clique em Sim quando solicitado a salvar as alterações.

A nota-chave é especificada para o componente de detalhe selecionado e será usada para inserções de nota-chave subseqüentes para esse componente.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se nenhuma nota-chave for especificada para o componente de detalhe, a caixa de diálogo Selecionar nota-chave será exibida. Se uma nota-chave for especificada para a tabela ou grupo de componentes ao qual o componente de detalhe pertence, o nó que representa esse grupo é realçado na exibição em árvore.
As notas-chave não podem ser especificadas no nível da tabela usando a funcionalidade do AutoCAD Architecture. Isso requer a personalização do banco de dados de componentes de detalhes usando o Microsoft® Access.

Trabalhando com bancos de dados do Keynote

As notas-chave usadas no AutoCAD Architecture são armazenadas nos bancos de dados do Microsoft® Access. Existem dois bancos de dados de notas principais padrão:

ÿ **AecKeynotes:** este banco de dados é usado para detalhes individuais de notas principais componentes e materiais de acordo com o padrão MasterFormat 2004 do Construction Specifications Institute (CSI).

ÿ **AecKeynotes-Assemblies:** esse banco de dados é usado para objetos arquitetônicos de notas-chave que são montagens de vários componentes. Essas palestras são baseadas no padrão CSI Uniformat.

Para acomodar padrões de escritório proprietários e outros esquemas de keynoting específicos do projeto, você pode modificar os bancos de dados padrão ou criar seus próprios bancos de dados usando o Microsoft® Access ou a funcionalidade de edição fornecida com o software. Você também pode configurar bancos de dados de keynote para controlar quais estão disponíveis para atribuição a projetos individuais e para especificar a ordem em que são pesquisados.

Configurando bancos de dados do Keynote

O AutoCAD Architecture oferece suporte a vários bancos de dados de notas-chave, que você pode atribuir a projetos individuais (consulte Especificando os bancos de dados de componentes de detalhes do projeto para um projeto na página 328). Quando você está trabalhando em um determinado projeto, apenas os bancos de dados atribuídos a esse projeto são acessíveis por meio da caixa de diálogo Selecionar nota-chave.

Antes que um banco de dados possa ser atribuído a um projeto, no entanto, ele deve estar na lista de bancos de dados disponíveis. Ambos os bancos de dados de notas principais fornecidos com o software (AecKeynotes e AecKeynotes-Assemblies) estão incluídos nesta lista por padrão.
Você pode adicionar bancos de dados à lista ou removê-los. Se uma determinada nota principal existir em vários bancos de dados, você poderá especificar a ordem na qual os bancos de dados são

Machine Translated by Google

pesquisou para encontrar uma nota-chave que foi especificada para um objeto. (Somente a chave é armazenada com o estilo do objeto; a nota correspondente deve ser recuperada de um banco de dados no momento da inserção.)

Adicionando um banco de dados do Keynote

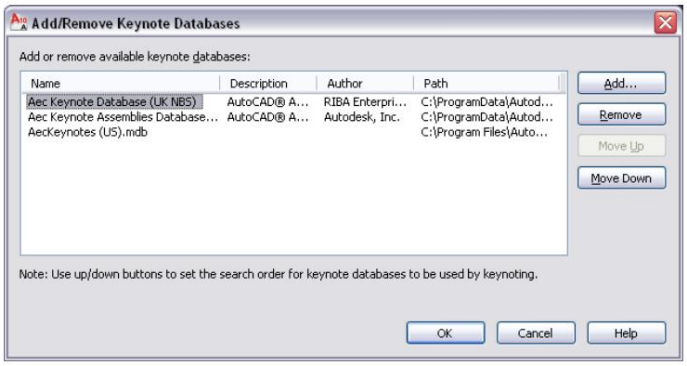
Use este procedimento para adicionar um banco de dados à lista de bancos de dados de notas principais disponíveis.

1 Clique ÿ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, clique na guia Conteúdo AEC.

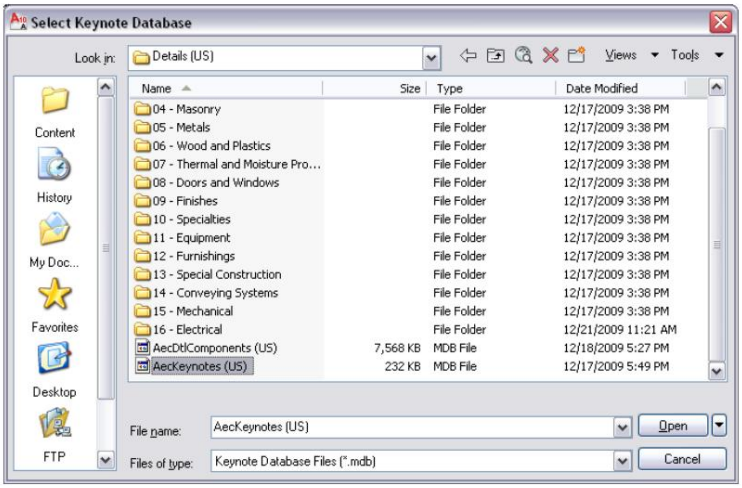
3 Na página AEC Content, clique no botão Add/Remove para Keynote Databases.

4 Na caixa de diálogo Adicionar/remover bancos de dados do Keynote, clique em Adicionar.



5 Na janela do navegador Selecionar banco de dados de componentes, localize o banco de dados que deseja adicionar e clique em Abrir.

Machine Translated by Google



O banco de dados selecionado é adicionado ao final da lista na caixa de diálogo Adicionar/Remover bancos de dados do Keynote. Você pode especificar a ordem na qual os bancos de dados são pesquisados clicando nos botões Mover para cima e Mover para baixo para alterar a posição de um banco de dados selecionado na lista. Mover um banco de dados para o topo da lista o torna a seleção padrão para a caixa de diálogo Select Keynote.

6 Clique em OK duas vezes.

Removendo um banco de dados do Keynote

Use este procedimento para remover um banco de dados da lista de bancos de dados de keynote disponíveis.

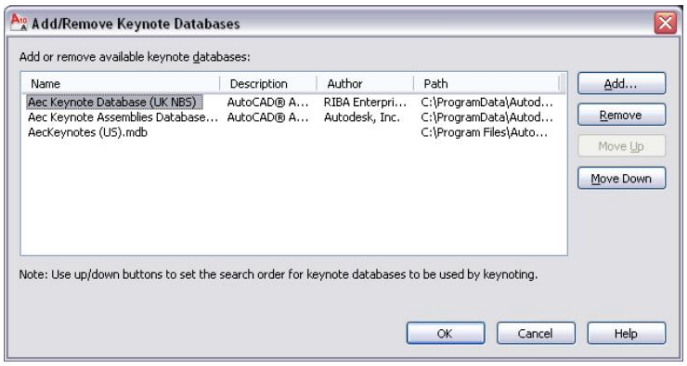
1 Clique ÿ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, clique na guia Conteúdo AEC.

3 Na página AEC Content, clique no botão Add/Remove para Keynote Databases.

4 Na caixa de diálogo Adicionar/remover bancos de dados do Keynote, selecione o banco de dados que deseja remover da lista e clique em Remover.

Machine Translated by Google



5 Clique em OK duas vezes. Observe que, se você remover o banco de dados superior da lista, o próximo banco de dados listado se tornará a seleção padrão na caixa de diálogo Selecionar nota-chave.

Mesclando bancos de dados do Keynote antigos e novos

Se você modificou um dos bancos de dados de notas-chave padrão fornecidos com uma versão anterior do AutoCAD Architecture e deseja migrar suas modificações para o banco de dados correspondente na versão atual, pode fazê-lo usando o utilitário Detail Component/Keynote Database Migration. Para obter instruções detalhadas, consulte Migrando componentes de detalhes e bancos de dados Keynote na página 3963.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE A partir do AutoCAD Architecture 2011, os componentes de detalhes dos EUA e os bancos de dados de notas principais fornecidos com o software usam o padrão CSI MasterFormat 2004. Não há suporte para o uso do utilitário Migração de banco de dados de componente/chave de detalhe para migrar suas personalizações de um banco de dados que usa o padrão CSI MasterFormat 95 (como no Autodesk Architectural Desktop 2007 e versões anteriores). O utilitário não migrará corretamente os registros personalizados do banco de dados mais antigo e poderá sobrescrever incorretamente os registros no novo banco de dados com dados MasterFormat 95. Se quiser usar um banco de dados MasterFormat 95 com a versão atual do AutoCAD Architecture, você pode carregá-lo conforme descrito em Adicionar um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis na página 3545 ou Adicionar um banco de dados Keynote na página 3597. Observe que o banco de dados mais antigo deve estar localizado com o conteúdo da versão anterior e deve manter essa estrutura de pasta de conteúdo para funcionar corretamente. Um banco de dados de componentes de detalhes mais antigo não funcionará com conteúdo de detalhes dos EUA de 2008 ou posterior. Da mesma forma, um banco de dados de keynotes mais antigo não será automaticamente keynote de 2008 ou posterior com detalhes do conteúdo dos EUA; ele apenas destacará componentes de detalhes inseridos usando detalhes de versões anteriores ou detalhes em desenhos de versões anteriores. O utilitário Detail Component/Keynote Database Migration ainda pode ser usado para migrar registros de um banco de dados CSI MasterFormat 95 para outro

Definindo permissões do banco de dados do Keynote em um multiusuário
Ambiente

Se você estiver trabalhando em um ambiente de rede multiusuário com keynote e conteúdo detalhado em um servidor remoto, talvez queira permitir que alguns usuários editem bancos de dados e outros tenham acesso somente leitura. Para que isso funcione corretamente, todos os usuários devem ter permissão de gravação na pasta onde os bancos de dados estão instalados. Sem permissão de gravação para a pasta, um usuário não poderá abrir nenhum banco de dados dentro da pasta, porque o arquivo de bloqueio necessário não pode ser gerado em nome desse usuário, independentemente de o usuário ter permissão de gravação para o próprio banco de dados. Depois que todos os usuários tiverem permissão de gravação para a pasta, as permissões para bancos de dados individuais (arquivos *.mdb) poderão ser definidas por usuário. Observe, no entanto, que esse arranjo permite que os usuários acessem e editem outro conteúdo dentro da pasta, como desenhos, imagens e arquivos de receita XML, a menos que você defina permissões nesses arquivos individualmente para evitar isso. Por esta razão, você pode querer manter as pastas contendo conteúdo de keynote e detalhe separadas de outro conteúdo instalado com o AutoCAD Architecture para que a permissão de gravação não esteja disponível para todos os usuários para todo o conteúdo.

Machine Translated by Google

Criando e Modificando Bancos de Dados Keynote

Você pode criar e modificar bancos de dados de notas-chave usando o Microsoft® Access diretamente se estiver familiarizado com esse produto e com a estrutura de bancos de dados de notas-chave no AutoCAD Architecture (para obter mais informações, consulte Esquema de banco de dados de notas-chave na página 3611). No entanto, o método preferido é usar o Keynote Editor fornecido com o software. Para bancos de dados aos quais você tem acesso de leitura/gravação, a maioria das funções do Keynote Editor também estão disponíveis na caixa de diálogo Selecionar nota-chave.

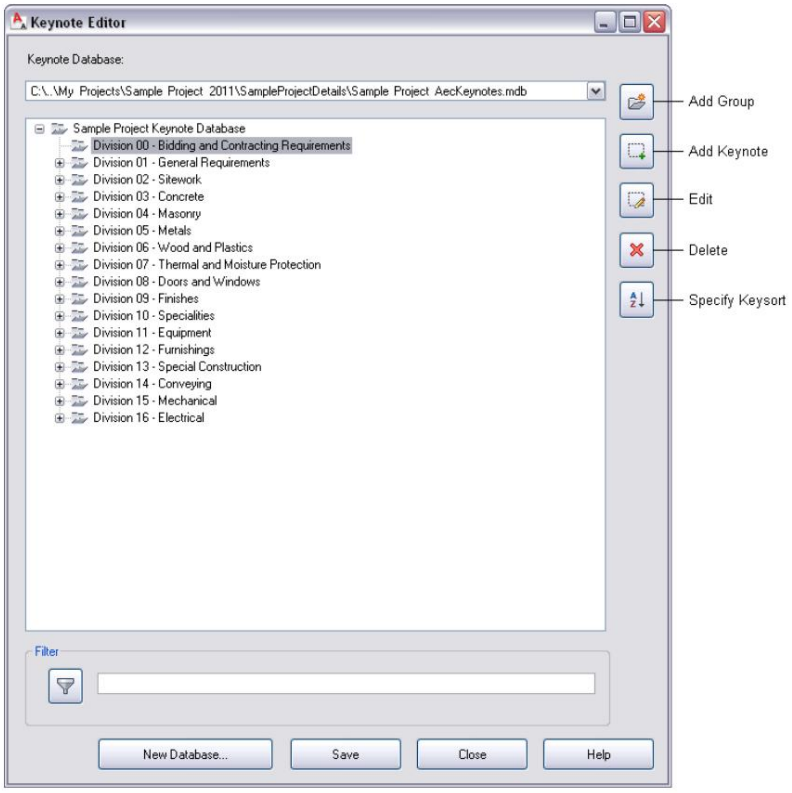
OBSERVAÇÃO Se você estiver trabalhando em um ambiente multiusuário, é recomendável modificar um banco de dados de notas-chave somente quando nenhum outro usuário estiver acessando-o.

O editor principal

O Keynote Editor é um aplicativo autônomo que permite criar e modificar bancos de dados de keynotes. Acessada a partir do menu CAD Manager, a caixa de diálogo Keynote Editor fornece uma exibição em árvore hierárquica do banco de dados atualmente selecionado, que é exibido como um nó raiz. Para um banco de dados existente, você pode expandir o nó raiz para exibir grupos e, em seguida, expandir os nós de grupo para exibir subgrupos ou notas-chave individuais. Como alternativa, você pode inserir texto na caixa Filtro abaixo da visualização em árvore. Clicar no botão Filtro, pressionar *TAB* ou pressionar *ENTER* expande todos os nós em qualquer nó cujo nome inclua o texto digitado.

Se você estiver criando um novo banco de dados, adicione o nó raiz usando o botão Novo banco de dados e, em seguida, adicione grupos e notas-chave usando os botões no lado direito da caixa de diálogo. Esses botões (Adicionar grupo, Excluir, Adicionar nota-chave, Editar e Especificar classificação-chave) também estão disponíveis na caixa de diálogo Selecionar nota-chave para bancos de dados aos quais você tem acesso de leitura e gravação.

Machine Translated by Google



Criando um banco de dados Keynote

Usar o Keynote Editor para criar um novo banco de dados de keynote envolve as seguintes etapas básicas:

1. Crie um banco de dados em branco especificando um nome e um local. (Para obter instruções detalhadas, consulte Criando um banco de dados de notas-chave em branco na página 3603.)
2. Adicione grupos e subgrupos para refletir as divisões principais e secundárias dentro do esquema de notas-chave. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionar grupos a um banco de dados do Keynote na página 3604.)
3. Adicione palestras individuais dentro de grupos e subgrupos como aplicável. (Para obter instruções detalhadas, consulte Adicionar notas-chave a um banco de dados de notas-chave na página 3605.)
4. Salve o novo banco de dados.

Machine Translated by Google

Depois de salvar o novo banco de dados, você pode adicioná-lo à lista de bancos de dados disponíveis (consulte Adicionar um banco de dados Keynote na página 3597) e atribuí-lo a projetos (consulte Especificar os bancos de dados de componentes de detalhes do projeto para um projeto na página 328).

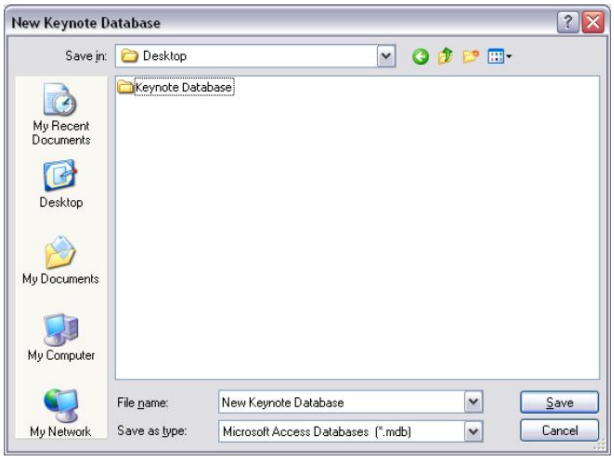
Criando um Banco de Dados Keynote em Branco

Use este procedimento para criar um banco de dados em branco do Microsoft® Access com todas as tabelas e consultas necessárias para armazenamento e recuperação de keynotes. Esta é a primeira etapa na criação de um novo banco de dados de notas principais usando o Editor de notas principais.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

2 Na parte inferior da caixa de diálogo Keynote Editor, clique em Novo Base de dados.

A janela Criar um novo navegador de banco de dados de nota-chave é exibida.



3 Na janela do navegador, navegue até o local do novo base de dados.

4 Insira um nome para o novo banco de dados no campo Nome do arquivo.

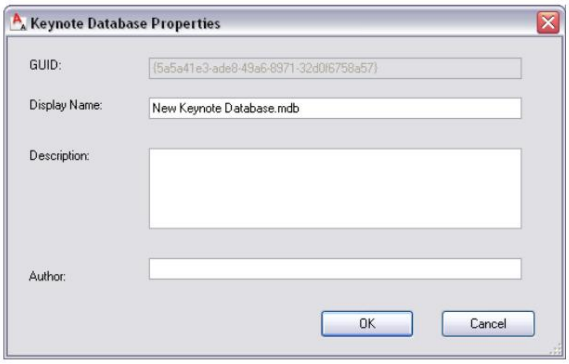
5 Clique em Salvar.

Um nó chamado New Keynote Database é exibido no Keynote Editor.

6 Selecione o novo nó do banco de dados e clique em .

Machine Translated by Google

7 Na caixa de diálogo Propriedades do banco de dados do Keynote, insira o Nome de exibição, Descrição e Autor do novo banco de dados e clique em OK.



Um banco de dados em branco do Microsoft® Access é criado com todas as tabelas e consultas necessárias para armazenamento e recuperação de keynotes. O novo banco de dados tem o identificador exclusivo global mostrado no campo GUID e é exibido no Keynote Editor como um nó raiz com o nome de exibição que você forneceu.

8 Clique em Salvar.

Agora você pode começar a preencher o banco de dados usando o Keynote Editor para adicionar grupos e keynotes individuais.

Adicionando grupos a um banco de dados do Keynote

Use este procedimento para adicionar um grupo a um banco de dados de notas-chave. Você pode usar o mesmo procedimento básico para adicionar quantos níveis de subgrupos desejar dentro de um grupo.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

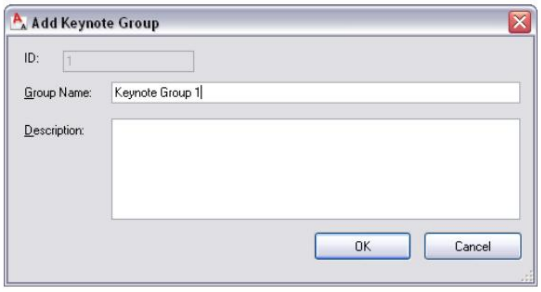
3 Selecione o nó raiz para o banco de dados se desejar adicionar um grupo de nível superior ou expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo como

Machine Translated by Google

necessário até que você possa selecionar o nó ao qual deseja adicionar um subgrupo.

4 clique .

A caixa de diálogo Adicionar grupo é exibida com o campo ID somente leitura mostrando o identificador do banco de dados para o grupo que você está adicionando.



5 Insira um Nome de grupo e uma Descrição e clique em OK.

O grupo ou subgrupo que você definiu é exibido como um novo nó na visualização em árvore hierárquica.

Adicionar notas-chave a um banco de dados de notas-chave

Use este procedimento para adicionar uma nota-chave a um grupo ou subgrupo dentro de um banco de dados de notas-chave.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

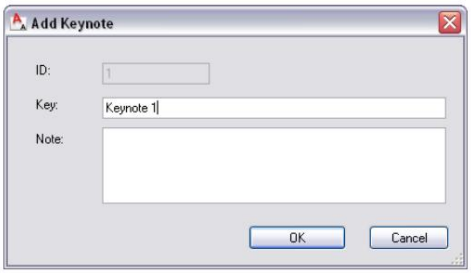
2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

3 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário até poder selecionar o nó ao qual deseja adicionar uma nota-chave.

4 clique .

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Adicionar nota-chave é exibida com o campo ID somente leitura mostrando o identificador do banco de dados para a nota-chave que você está adicionando.



5 Insira uma chave e uma nota e clique em OK.

A nota-chave que você definiu é exibida como um novo nó na visualização em árvore hierárquica.

DICA Se precisar adicionar uma série de notas-chave em um grupo ou subgrupo, você pode economizar tempo adicionando a primeira nota-chave, clicando com o botão direito nela e clicando em Copiar série. Em seguida, especifique o número de cópias a serem feitas e clique em OK. O número especificado de chaves numeradas sequencialmente é adicionado ao grupo. Por exemplo, se você criar a chave A1001 e usar a opção Série de cópias para adicionar 10 cópias, as chaves A1002 a A1011 serão adicionadas. Você pode então editar os nós de nota-chave individualmente para adicionar as notas, conforme explicado em Adicionar componentes a um banco de dados de componentes detalhados na página 3531.

Editando grupos em um banco de dados do Keynote

Use este procedimento para alterar o nome ou a descrição de um grupo em um banco de dados de notas-chave.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

---

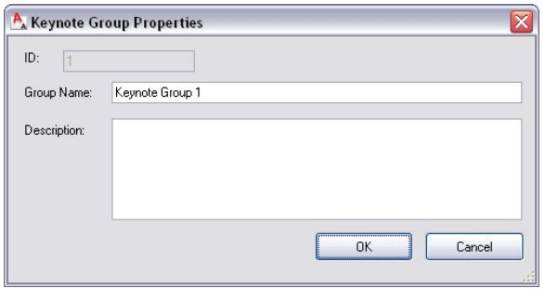
2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

Machine Translated by Google

3 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário, e selecione o grupo/subgrupo que deseja editar.

4 clique .

A caixa de diálogo Group Properties é exibida com o campo ID somente leitura mostrando o identificador do banco de dados para o grupo que você está editando.



5 Edite os valores de Group Name e Description conforme desejado e clique em OK.

Editando notas-chave em um banco de dados de notas-chave

Use este procedimento para alterar a chave ou a nota de uma nota chave em um banco de dados.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

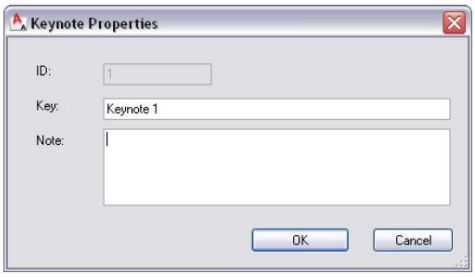
2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

3 Expanda o nó raiz e os nós de grupo/subgrupo conforme necessário e selecione a nota-chave que deseja editar.

4 clique .

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Propriedades da nota-chave é exibida com o campo ID somente leitura mostrando o identificador do banco de dados da nota-chave que você está editando.



5 Edite os valores Key e Note conforme desejado e clique em OK.

Excluir notas-chave ou grupos de um banco de dados de notas-chave

Use este procedimento para excluir um ou mais grupos, subgrupos ou notas-chave de um banco de dados de notas-chave. Observe que a exclusão de um grupo também exclui todos os subgrupos e notas-chave desse grupo.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

---

2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

3 Selecione os nós que representam grupos, subgrupos ou notas-chave que deseja excluir.

DICA Para selecionar vários nós, mantenha pressionada a tecla *CTRL* enquanto clica nos nós.

---

4 clique .

Os nós selecionados são excluídos da visualização em árvore hierárquica no Keynote Editor.

Machine Translated by Google

Mover notas-chave ou grupos em um banco de dados de notas-chave

Use este procedimento para mover uma nota-chave, grupo ou subgrupo para um grupo ou nível diferente na hierarquia do banco de dados. Observe que mover um grupo também move quaisquer subgrupos e notas-chave dentro desse grupo.

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave
.

OBSERVAÇÃO O restante deste procedimento também pode ser executado na caixa de diálogo Select Keynote.

2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

3 Selecione o nó (grupo, subgrupo ou nota-chave) para mover e arraste para o local desejado na visualização em árvore hierárquica.

Especificando a Ordem de Classificação para Keynotes

Use este procedimento para especificar a ordem na qual as notas-chave em um determinado banco de dados são listadas quando exibidas no Editor de notas-chave, na caixa de diálogo Selecionar nota-chave ou nas legendas das notas-chave. Para especificar a ordem de classificação, insira uma ou mais máscaras que correspondam aos padrões usados para chaves no banco de dados. As notas-chave são classificadas campo a campo dentro de cada padrão. Em outras palavras, todas as notas-chave com o mesmo padrão da primeira máscara inserida serão listadas antes de qualquer nota-chave com o segundo padrão inserido.

Ao inserir uma máscara, use as seguintes convenções para representar os campos, caracteres e delimitadores que compõem o padrão de chave:

ÿ Coloque os campos classificáveis entre colchetes [ ] e os delimitadores entre chaves { }. Exemplo: [campo]{delimitador}[campo].

ÿ Os delimitadores podem ser qualquer caractere, exceto uma barra invertida (\) ou qualquer caractere string que não começa com uma barra invertida. (A barra invertida é reservada para uso do sistema.)

ÿ Use um sinal de cerquilha (#) para indicar um caractere numérico e um ponto de interrogação (?) para indicar um caractere alfanumérico (dígito, letra ou sinal de pontuação).

ÿ Para campos de comprimento fixo, use o número especificado de caracteres. Exemplo: [###] indica um campo de comprimento fixo de 3 dígitos.

Machine Translated by Google

ÿ Use [#...#] para indicar um campo numérico de comprimento variável e [?...?] para um campo alfanumérico de comprimento variável.

ÿ Um campo de comprimento variável é sempre seguido por um delimitador, a menos que seja o campo final na máscara.

Por exemplo, o banco de dados AecKeynotes usa chaves que consistem em um campo de 5 dígitos, seguido por um delimitador (.), um campo alfanumérico de 1 caractere e um campo numérico de comprimento variável (por exemplo, 09250.A101). A máscara que representa esse padrão seria [#####][.][?][#...#]

1 Clique na guia Anotar ÿ painel Notas-chave ÿ ÿ Editor de notas-chave .

2 Selecione um banco de dados na lista Banco de dados do Keynote.

3 clique para exibir a caixa de diálogo Especificar classificação de chave.

4 Na caixa de diálogo Especificar classificação de chave, insira uma máscara de classificação de chave para cada padrão de chave no banco de dados selecionado. Use uma linha diferente para cada máscara.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Esquema do Banco de Dados Keynote

Para criar ou modificar um banco de dados de notas-chave usando o Microsoft® Access (em vez de usar o Editor de notas-chave), você precisa estar familiarizado com o esquema de banco de dados usado no AutoCAD Architecture.

Um banco de dados keynote contém quatro tabelas:

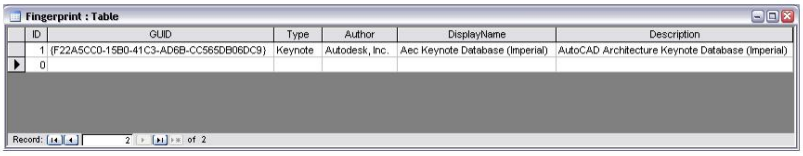
ÿ Impressão digital

ÿ Grupos

ÿ Palestras

ÿ KeyClass

Tabela de impressão digital



A tabela de impressões digitais identifica exclusivamente um banco de dados de notas-chave e contém os seguintes campos:

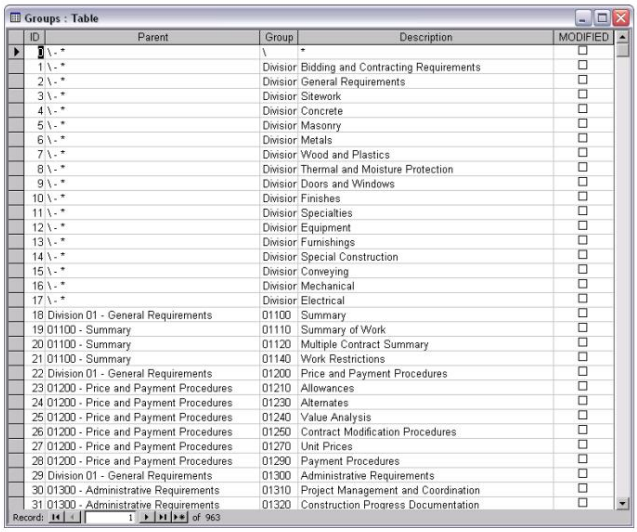
ÿ **GUID:** o GUID é o identificador exclusivo global para um determinado banco de dados de notas principais. Quando você insere um campo AEC Keynotes para especificar uma keynote, um link para o banco de dados de keynote é estabelecido usando este GUID e o ID da linha da keynote na tabela Keynotes. Se você deixar esse campo vazio ao criar um banco de dados, um GUID será gerado quando o banco de dados for carregado usando a caixa de diálogo Adicionar/remover bancos de dados do Keynote.

ÿ **Tipo:** para um banco de dados de nota-chave, este campo deve conter a string "Nota-chave". (Para um banco de dados de componentes de detalhes, a string deve ser "Componente").

ÿ **Autor, nome de exibição e descrição:** os valores para esses campos são exibidos nos campos correspondentes na caixa de diálogo Adicionar/remover bancos de dados do Keynote.

Machine Translated by Google

Tabela de Grupos



Groups : Table

ID	Parent	Group	Description	MODIFIED
0	\ - *	\	*	☐
1	\ - *	Division	Bidding and Contracting Requirements	☐
2	\ - *	Division	General Requirements	☐
3	\ - *	Division	Sitework	☐
4	\ - *	Division	Concrete	☐
5	\ - *	Division	Masonry	☐
6	\ - *	Division	Metals	☐
7	\ - *	Division	Wood and Plastics	☐
8	\ - *	Division	Thermal and Moisture Protection	☐
9	\ - *	Division	Doors and Windows	☐
10	\ - *	Division	Finishes	☐
11	\ - *	Division	Specialties	☐
12	\ - *	Division	Equipment	☐
13	\ - *	Division	Furnishings	☐
14	\ - *	Division	Special Construction	☐
15	\ - *	Division	Conveying	☐
16	\ - *	Division	Mechanical	☐
17	\ - *	Division	Electrical	☐
18	Division 01 - General Requirements	01100	Summary	☐
19	01100 - Summary	01110	Summary of Work	☐
20	01100 - Summary	01120	Multiple Contract Summary	☐
21	01100 - Summary	01140	Work Restrictions	☐
22	Division 01 - General Requirements	01200	Price and Payment Procedures	☐
23	01200 - Price and Payment Procedures	01210	Allowances	☐
24	01200 - Price and Payment Procedures	01230	Alternates	☐
25	01200 - Price and Payment Procedures	01240	Value Analysis	☐
26	01200 - Price and Payment Procedures	01250	Contract Modification Procedures	☐
27	01200 - Price and Payment Procedures	01270	Unit Prices	☐
28	01200 - Price and Payment Procedures	01290	Payment Procedures	☐
29	Division 01 - General Requirements	01300	Administrative Requirements	☐
30	01300 - Administrative Requirements	01310	Project Management and Coordination	☐
31	01300 - Administrative Requirements	01320	Construction Progress Documentation	☐

Record: 1 of 963

A tabela Grupos define a organização hierárquica das palestras no banco de dados. Essa hierarquia determina a ordem na qual as divisões, grupos, subgrupos e notas-chave individuais são exibidos no Editor de notas-chave, na caixa de diálogo Selecionar nota-chave e nas legendas das notas-chave. Os campos a seguir se aplicam a cada linha da tabela:

ÿ **ID:** um número sequencial que identifica uma linha específica na tabela. Este número nunca deve mudar.

ÿ **Pai:** identifica o pai do grupo identificado no campo Grupo.

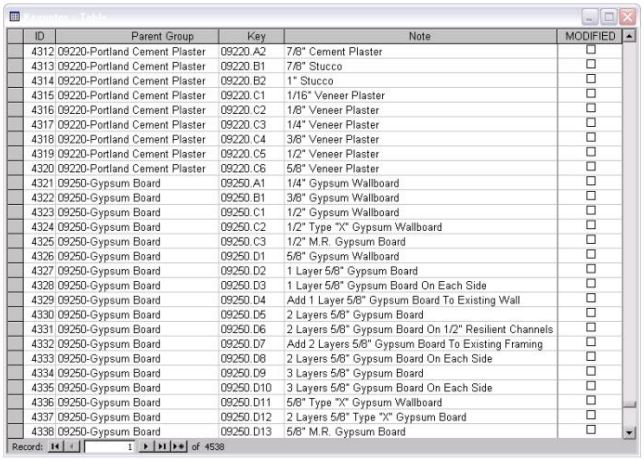
ÿ **Grupo:** identifica uma divisão, grupo ou subgrupo específico. Observe que o grupo pai raiz (\-*) é especial e seu ID é zero.

ÿ **Descrição:** fornece o nome descritivo do grupo.

ÿ **Modificado:** quando a caixa está marcada, indica que a linha foi modificado e evita que a linha seja substituída se o banco de dados for migrado quando um novo conteúdo for lançado pela Autodesk. Você deve clicar na caixa para habilitar essa proteção para qualquer linha que modificar.

Machine Translated by Google

Mesa de Palestras



ID	Parent Group	Key	Note	MODIFIED
4312	09220-Portland Cement Plaster	09220.A2	7/8" Cement Plaster	☐
4313	09220-Portland Cement Plaster	09220.B1	7/8" Stucco	☐
4314	09220-Portland Cement Plaster	09220.B2	1" Stucco	☐
4315	09220-Portland Cement Plaster	09220.C1	1/16" Veneer Plaster	☐
4316	09220-Portland Cement Plaster	09220.C2	1/8" Veneer Plaster	☐
4317	09220-Portland Cement Plaster	09220.C3	1/4" Veneer Plaster	☐
4318	09220-Portland Cement Plaster	09220.C4	3/8" Veneer Plaster	☐
4319	09220-Portland Cement Plaster	09220.C5	1/2" Veneer Plaster	☐
4320	09220-Portland Cement Plaster	09220.C6	5/8" Veneer Plaster	☐
4321	09250-Gypsum Board	09250.A1	1/4" Gypsum Wallboard	☐
4322	09250-Gypsum Board	09250.B1	3/8" Gypsum Wallboard	☐
4323	09250-Gypsum Board	09250.C1	1/2" Gypsum Wallboard	☐
4324	09250-Gypsum Board	09250.C2	1/2" Type "X" Gypsum Wallboard	☐
4325	09250-Gypsum Board	09250.C3	1/2" M.R. Gypsum Board	☐
4326	09250-Gypsum Board	09250.D1	5/8" Gypsum Wallboard	☐
4327	09250-Gypsum Board	09250.D2	1 Layer 5/8" Gypsum Board	☐
4328	09250-Gypsum Board	09250.D3	1 Layer 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4329	09250-Gypsum Board	09250.D4	Add 1 Layer 5/8" Gypsum Board To Existing Wall	☐
4330	09250-Gypsum Board	09250.D5	2 Layers 5/8" Gypsum Board	☐
4331	09250-Gypsum Board	09250.D6	2 Layers 5/8" Gypsum Board On 1/2" Resilient Channels	☐
4332	09250-Gypsum Board	09250.D7	Add 2 Layers 5/8" Gypsum Board To Existing Framing	☐
4333	09250-Gypsum Board	09250.D8	2 Layers 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4334	09250-Gypsum Board	09250.D9	3 Layers 5/8" Gypsum Board	☐
4335	09250-Gypsum Board	09250.D10	3 Layers 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4336	09250-Gypsum Board	09250.D11	5/8" Type "X" Gypsum Wallboard	☐
4337	09250-Gypsum Board	09250.D12	2 Layers 5/8" Type "X" Gypsum Board	☐
4338	09250-Gypsum Board	09250.D13	5/8" M.R. Gypsum Board	☐

Record: 1 of 4538

Esta tabela define as notas-chave individuais para todos os grupos identificados na tabela Grupos. Os seguintes campos estão incluídos:

ÿ **ID:** um número sequencial que identifica uma linha específica na tabela. Este número nunca deve mudar. Esse ID, combinado com o GUID do banco de dados, é rastreado pelo campo AEC Keynotes quando você insere uma keynote em um desenho. Isso permite que notas-chave em um desenho sejam atualizadas quando alterações são feitas no banco de dados de notas-chave.

ÿ **Grupo pai:** identifica o pai da palestra, exibindo o Grupo e valores do campo Descrição da tabela Grupos.

DICA Se desejar uma lista plana (não hierárquica) de notas-chave, você pode atribuir o grupo pai raiz (\-*) a todas as notas-chave nesta tabela.

ÿ **Tom:** especifica o tom da nota-chave. Se você estiver criando um banco de dados e já tiver criado a tabela Grupos, este campo exibirá o valor do campo Grupo. O delimitador e o sufixo podem ser definidos pelo usuário.

ÿ **Nota:** fornece a nota para a chave especificada.

ÿ **Modificado:** quando a caixa está marcada, indica que a linha foi modificado e evita que a linha seja substituída se o banco de dados for migrado quando um novo conteúdo for lançado pela Autodesk. Você deve clicar na caixa para habilitar essa proteção para qualquer linha que modificar. Para obter mais informações sobre migração de banco de dados, consulte Migrando componentes de detalhes e bancos de dados Keynote na página 3963.

Machine Translated by Google

Tabela KeySort

Essa tabela contém máscaras de classificação de chave que representam os diferentes padrões de chave usados no banco de dados. A ordem na qual as máscaras são listadas nesta tabela determina a ordem na qual os padrões-chave são listados no Editor de nota-chave, na caixa de diálogo Selecionar nota-chave e nas legendas de nota-chave; ou seja, todas as notas chave com tonalidades usando o padrão identificado pela máscara no registro 1 são listadas antes das notas chave com padrões de tonalidade identificadas pelos registros subseqüentes na tabela. A ilustração acima mostra a máscara de classificação de chave para o banco de dados AecKeynotes fornecido com o AutoCAD Architecture. As seguintes convenções são usadas para máscaras de classificação de chave:

ÿ Coloque os campos classificáveis entre colchetes [ ] e os delimitadores entre chaves { }.
Exemplo: [campo]{delimitador}[campo].

ÿ Os delimitadores podem ser qualquer caractere, exceto uma barra invertida (\) ou qualquer caractere string que não começa com uma barra invertida. (A barra invertida é reservada para uso do sistema.)

ÿ Use um sinal de cerquilha (#) para indicar um caractere numérico e um ponto de interrogação (?) para indicar um caractere alfanumérico (dígito, letra ou sinal de pontuação).

ÿ Para campos de comprimento fixo, use o número especificado de caracteres. Exemplo:
[###] indica um campo de comprimento fixo de 3 dígitos.

ÿ Use [#...#] para indicar um campo numérico de comprimento variável e [?...?] para um campo alfanumérico de comprimento variável.

ÿ Um campo de comprimento variável é sempre seguido por um delimitador, a menos que seja o campo final na máscara.

Exemplos de chaves usando o padrão definido pela máscara [#####]{.}[?][#...#] na ilustração acima incluiriam 03250.A1, 07250.B102 e 09250.C1007.

Você também pode especificar máscaras de classificação de teclas usando o Keynote Editor, conforme explicado em Especificando ordem de classificação para notas-chave na página 3609.

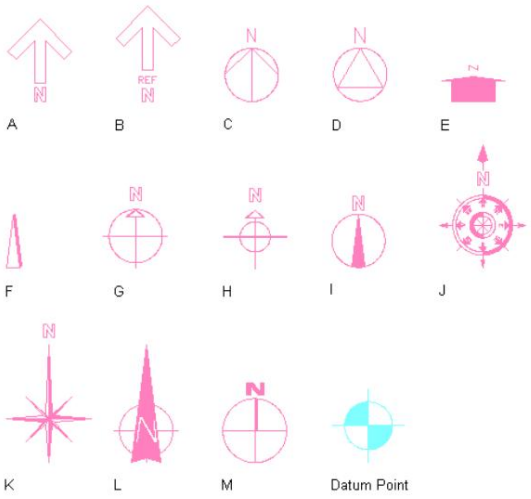
Machine Translated by Google

Ferramentas de seta norte e ponto de referência

As anotações de seta norte e ponto de referência são usadas para definir direções em um desenho. Anteriormente disponíveis como blocos de conteúdo no DesignCenter, essas anotações agora estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo.

Nesta versão do AutoCAD Architecture, as setas do norte e os pontos de referência são convertidos de blocos de conteúdo do DesignCenter em verdadeiras ferramentas com propriedades de ferramenta.

Seta norte e símbolos de ponto de referência



Por padrão, todas as ferramentas de seta norte e ponto de referência são definidas como anotativas, o que significa que as anotações que você insere com essas ferramentas são controladas pela escala anotativa. Para obter mais informações, consulte Escala de anotação na página 3637.

IMPORTANTE Se você tiver desenhos herdados com antigos símbolos de anotação baseados no DesignCenter, a antiga definição de bloco continuará a ser usada para novos blocos baseados em ferramentas se os blocos tiverem nomes idênticos. (Este é o caso da ferramenta de ponto de referência, mas não das ferramentas de seta norte que foram renomeadas.) Nesse caso, altere a configuração Anotativa manualmente usando BEDIT ou renomeie o bloco antigo antes de inserir uma nova anotação baseada em ferramenta símbolos no desenho.

Você pode encontrar ferramentas de seta norte e uma ferramenta de ponto de referência nestes locais em uma instalação padrão do AutoCAD Architecture nos EUA:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

Machine Translated by Google

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ Catálogo de

ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em
\Documento\Anotação

ÿ Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em \Miscellaneous

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Essas propriedades da seta norte e das ferramentas de ponto de referência podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	**Descrição**
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a seta norte ou ponto de referência é atribuído. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A chave de camada padrão para as setas do norte é ANNOBJ; o valor padrão para o ponto de referência é ANNSYMOBJ.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/Símbolo	Especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a seta norte ou ponto de referência.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém a seta do norte especificada ou o símbolo do ponto de referência. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados. Os blocos de símbolos fornecidos com o AutoCAD Architecture estão, por padrão, localizados em %AECCONTENT_DIR%\Styles\Im perial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg ou %AECCONTENT_DIR% \Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Estilo de texto de texto/atributo	Esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto do desenho atual (estilo de texto do desenho de destino) ou o estilo definido pela marca de atributo (conforme definido pelo conteúdo).

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Ângulo de texto do texto/atributo	Especifica o ângulo para o texto do atributo. As opções são Leitura correta (que mantém o texto com o lado direito para cima independentemente do ângulo de rotação), Conforme inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento líder) e Força horizontal (que mantém o texto horizontal independentemente da correspondência ângulo de rotação da linha.) **OBSERVAÇÃO** As ferramentas de seta norte e ponto de referência enviadas com o AutoCAD Architecture não possuem atributos em definições de bloco, para que essas configurações sejam definidas como Não definido (--).

Inserindo uma seta norte ou ponto de referência no desenho

Use este procedimento para inserir uma seta de norte ou ponto de referência no desenho.

1. Selecione uma seta norte ou ferramenta de ponto de referência em uma paleta de ferramentas.

   (Uma ferramenta de seta norte e uma ferramenta de ponto de referência estão localizadas na paleta Anotação.)

2. Especifique o ponto de inserção da seta norte ou ponto de referência em a área de desenho.
3. Especifique a rotação.

Para obter informações sobre como editar as propriedades das setas de norte e pontos de referência no desenho, consulte Edição de símbolos de anotação baseados em bloco na página 3631.

OBSERVAÇÃO As setas do norte e os pontos de referência que foram inseridos com uma seta do norte ou ferramenta de ponto de referência podem ser modificados no desenho e salvos novamente como uma ferramenta em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma seta norte ou ferramenta de ponto de referência criada dessa maneira terá a mesma chave de camada, substituições de camada e símbolo da ferramenta original que foi usada para criar o símbolo de anotação no desenho. A localização do símbolo será o desenho atual.

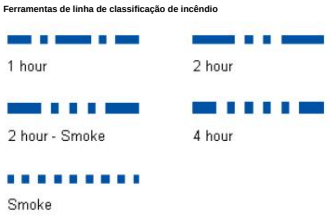
Ferramentas de linha de classificação de incêndio

As anotações de classificação de incêndio são usadas para adicionar informações de classificação de incêndio a um desenho. Anteriormente disponíveis como blocos de conteúdo no DesignCenter, essas anotações agora estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo.

Machine Translated by Google

Nesta versão do AutoCAD Architecture, as linhas de classificação de incêndio são convertidas de blocos de conteúdo do DesignCenter em verdadeiras ferramentas com propriedades de ferramenta.

As linhas de classificação de incêndio são polilinhas e não são controladas por escala anotativa.



Você pode encontrar ferramentas de linha de classificação de incêndio nesses locais em uma instalação padrão dos EUA de Arquitetura AutoCAD:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em \Documento\Anotação

ÿ Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em \Diversos\Classificação de Incêndio

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Estas propriedades das ferramentas de linha de classificação de incêndio podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a linha de classificação de incêndio é atribuída. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A chave de camada padrão é WALLFIRE.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/largura da linha	Especifica a largura da linha da polilinha de classificação de incêndio.

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Geral/tipo de linha	Especifica o tipo de linha da linha de classificação de incêndio. Nas ferramentas de linha de classificação de incêndio fornecidas com o AutoCAD Architecture, há um tipo de linha específico para cada nível de classificação de incêndio - por exemplo, a ferramenta de linha de classificação de incêndio 1 Hr tem o tipo de linha Aec_Rating_1Hr especificado. Os tipos de linha para ferramentas de linha de classificação foram adicionado aos arquivos acad.lin e acadISO.lin.

Inserindo uma linha de classificação de incêndio no desenho

Use este procedimento para inserir uma linha de classificação de incêndio no desenho.

1 Selecione uma ferramenta de linha de classificação de incêndio em uma paleta de ferramentas.

(Uma ferramenta de linha de classificação de incêndio está localizada na paleta Anotação.)

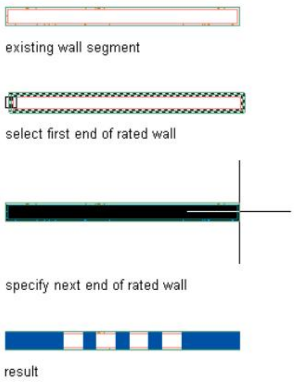
2 Especifique o ponto inicial da parede que deseja anotar com uma linha de classificação de incêndio.

3 Especifique o ponto final da parede na direção em que deseja que a linha ser desenhado.

4 Continue especificando pontos de parede para estender a linha conforme necessário.

5 Pressione ENTER para finalizar o comando.

Adicionando uma linha de classificação de incêndio a um segmento de parede



Para obter informações sobre como editar as propriedades das linhas de classificação de incêndio no desenho, consulte Edição de símbolos de anotação baseados em polilinhas na página 3634.

Machine Translated by Google

NOTA As linhas de classificação de incêndio que foram inseridas com ferramentas de classificação de incêndio podem ser modificadas no desenho e salvas novamente como ferramentas em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma ferramenta de linha de classificação de incêndio criada dessa maneira terá a mesma chave de camada, substituições de camada, tipo de linha e largura de linha que a ferramenta original usada para criar o símbolo de anotação no desenho.

Ferramentas de linha de correspondência

As anotações da linha de correspondência são usadas para anotar um desenho. Anteriormente disponíveis como blocos de conteúdo no DesignCenter, essas anotações agora estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo.

Nesta versão do AutoCAD Architecture, as linhas correspondentes são convertidas de blocos de conteúdo do DesignCenter em ferramentas verdadeiras com propriedades de ferramenta.

Ferramentas de linha de correspondência

Match Line

Match Line (Swiss)

Por padrão, todas as ferramentas de linha de correspondência são definidas como anotativas, o que significa que as anotações que você insere com essas ferramentas são controladas pela escala anotativa.
Para obter mais informações, consulte Escala de anotação na página 3637.

IMPORTANTE Se você tiver desenhos herdados com antigos símbolos de anotação baseados no DesignCenter, a antiga definição de bloco continuará a ser usada para novos blocos baseados em ferramentas se os blocos tiverem nomes idênticos. Nesse caso, altere a configuração Anotativa manualmente usando BEDIT ou renomeie o bloco antigo antes de inserir novos símbolos de anotação baseados em ferramentas no desenho.

Você pode encontrar ferramentas de linha de correspondência nesses locais em uma instalação padrão dos EUA de Arquitetura AutoCAD:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em \Documento\Anotação

Machine Translated by Google

ý Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em
\Diversos\Linhas de Correspondência

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Essas propriedades das ferramentas de linha de correspondência podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a linha de correspondência é atribuída. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A chave de camada padrão é ANNOBJ.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/Símbolo	Especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a linha de correspondência.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo de linha de correspondência especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados. Os blocos de símbolos fornecidos com o AutoCAD Architecture estão, por padrão, localizados em %AECCONTENT_DIR%\Styles\Im perial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg ou %AECCONTENT_DIR% \Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Geral/largura da linha	Especifica a largura da linha da linha de correspondência. **NOTA** Esta configuração usa o tamanho do papel, não o tamanho do modelo.
Geral/tipo de linha	Especifica o tipo de linha da linha correspondente. Para as ferramentas de linha de correspondência fornecidas com o AutoCAD Architecture, o tipo de linha Aec_Match_Line é especificado. Este tipo de linha foi adicionado aos arquivos acad.lin e acadISO.lin.
Estilo de texto de texto/atributo	Esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto do desenho atual (Target

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
	estilo de texto de desenho) ou o estilo definido pela tag de atributo (conforme definido pelo conteúdo).
Ângulo de texto do texto/atributo	Especifica o ângulo para o texto do atributo. As opções são Leitura correta (que mantém o texto com o lado direito para cima independentemente do ângulo de rotação), Conforme inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento líder) e Força horizontal (que mantém o texto horizontal independentemente da correspondência ângulo de rotação da linha.)

Inserindo uma linha de correspondência no desenho

Use este procedimento para inserir uma linha correspondente no desenho.

1 Selecione uma ferramenta de linha de correspondência em uma paleta de ferramentas.

(Uma ferramenta de linha de correspondência está localizada na paleta Anotação.)

2 Especifique o primeiro ponto da linha de correspondência na área de desenho.

3 Especifique os próximos pontos da linha de correspondência e pressione ENTER quando a linha estiver completa.

4 Na caixa de diálogo Editar atributos, insira o texto que deseja exibir na linha correspondente e clique em OK.

Para obter informações sobre como editar as propriedades das linhas correspondentes no desenho, consulte Editando símbolos de anotação baseados em bloco na página 3631 e Editando símbolos de anotação baseados em polilinha na página 3634.

OBSERVAÇÃO Linhas de correspondência que foram inseridas com ferramentas de linha de correspondência podem ser modificadas no desenho e salvas novamente como ferramentas em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma ferramenta de correspondência de linha criada dessa forma terá a mesma chave de camada, substituições de camada, símbolo, largura de linha, tipo de linha, estilo de texto de atributo e ângulo de texto de atributo que a ferramenta original usada para criar o símbolo de anotação no desenho . A localização do símbolo será o desenho atual.

Revisão de ferramentas de nuvem

As anotações da nuvem de revisão são usadas para marcar áreas a serem revisadas em um desenho. Anteriormente disponíveis como blocos de conteúdo no DesignCenter, esses

Machine Translated by Google

as anotações agora estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo.

Nesta versão do AutoCAD Architecture, as nuvens de revisão são convertidas de blocos de conteúdo do DesignCenter em verdadeiras ferramentas com propriedades de ferramentas.

Ferramentas de nuvem de revisão

Se uma nuvem de revisão tiver um identificador, o símbolo do identificador é uma referência de bloco que pode ser controlada por escala anotativa. A polilinha que representa a forma da nuvem não participa do dimensionamento da anotação. Para obter mais informações, consulte Escala de anotação na página 3637.

IMPORTANTE Se você tiver desenhos herdados com antigos símbolos de anotação baseados no DesignCenter, a antiga definição de bloco continuará a ser usada para novos blocos baseados em ferramentas se os blocos tiverem nomes idênticos. Nesse caso, altere a configuração Anotativa manualmente usando BEDIT ou renomeie o bloco antigo antes de inserir novos símbolos de anotação baseados em ferramentas no desenho.

Você pode encontrar ferramentas de nuvem de revisão nesses locais em uma instalação padrão dos EUA do Arquitetura AutoCAD:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

Machine Translated by Google

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em
\Documento\Anotação

ÿ Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em \Revisão
Nuvens

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Essas propriedades das ferramentas Revision Cloud podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	**Descrição**
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a nuvem de revisão está atribuída. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A chave de camada padrão é ANNREV.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/Símbolo	Se a ferramenta de nuvem de revisão contiver um identificador, esta linha especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para o identificador. Se a ferramenta de nuvem de revisão não contiver uma tag, o símbolo é indefinido.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo de marca especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados. Os blocos de símbolos fornecidos com o AutoCAD Architecture estão, por padrão, localizados em %AECCONTENT_DIR%\Styles\Im perial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg ou %AECCONTENT_DIR% \Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Geral/largura da linha	Especifica a largura da linha da polilinha da nuvem. **NOTA** Esta configuração usa o tamanho do papel, não o tamanho do modelo.

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Geral/comprimento do arco	Especifica o comprimento do arco de cada segmento de nuvem. **NOTA** Este valor está em unidades de espaço de papel.
Estilo de texto de texto/atributo	Esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto do desenho atual (estilo de texto do desenho de destino) ou o estilo definido pela marca de atributo (conforme definido pelo conteúdo).
Ângulo de texto do texto/atributo	Especifica o ângulo para o texto do atributo. As opções são Leitura correta (que mantém o texto com o lado direito para cima independentemente do ângulo de rotação), Conforme inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento líder) e Força horizontal (que mantém o texto horizontal independentemente da correspondência ângulo de rotação da linha.)

Inserindo uma nuvem de revisão no desenho

Use este procedimento para inserir uma nuvem de revisão no desenho.

1 Selecione uma ferramenta de nuvem de revisão em uma paleta de ferramentas.

(Uma ferramenta de nuvem de revisão com um símbolo de marca está localizada na paleta Anotação.)

2 Especifique o primeiro ponto da forma da nuvem na área de desenho.

OBSERVAÇÃO As nuvens de revisão são desenhadas no sentido anti-horário.

3 Especifique a forma da nuvem e clique uma vez quando a nuvem estiver fechada.

Se a ferramenta de nuvem de revisão contiver um identificador, a caixa de diálogo Editar atributos será aberta.

4 Insira o texto que deseja exibir na marca e clique em OK.

Para obter informações sobre como editar as propriedades das nuvens de revisão no desenho, consulte Editando símbolos de anotação baseados em bloco na página 3631 e Editando símbolos de anotação baseados em polilinha na página 3634.

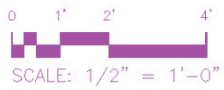
Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Nuvens de revisão que foram inseridas com ferramentas de nuvem de revisão podem ser modificadas no desenho e salvas novamente como ferramentas em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma ferramenta de nuvem de revisão criada dessa forma terá a mesma chave de camada, substituições de camada, símbolo, largura de linha, comprimento de arco, estilo de texto de atributo e ângulo de texto de atributo que a ferramenta original usada para criar o símbolo de anotação no desenho. A localização do símbolo será o desenho atual.

Ferramentas de escala de barras

As anotações de escala de barra são usadas para anotar um desenho. Essas anotações agora estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo.

Ferramenta de escala de barras



Por padrão, todas as ferramentas de escala de barra são definidas como não anotativas, o que significa que as anotações inseridas com essas ferramentas não são controladas pela escala anotativa. Você pode torná-los anotativos, se desejar. Para obter mais informações, consulte Escala de anotação na página 3637.

IMPORTANTE Se você tiver desenhos herdados com antigos símbolos de anotação baseados no DesignCenter, a antiga definição de bloco continuará a ser usada para novos blocos baseados em ferramentas se os blocos tiverem nomes idênticos. Nesse caso, altere a configuração Anotativa manualmente usando BEDIT ou renomeie o bloco antigo antes de inserir novos símbolos de anotação baseados em ferramentas no desenho.

IMPORTANTE A ferramenta de escala de barras foi definida como não anotativa por padrão porque os valores numéricos criados na inserção são estáticos e não serão atualizados automaticamente quando a escala de anotação do símbolo for alterada.

Você pode encontrar uma ferramenta de escala de barra nesses locais em uma instalação padrão dos EUA do Arquitetura AutoCAD:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ

Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em \Documento\Anotação

ÿ Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em \Miscellaneous

Machine Translated by Google

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Essas propriedades das ferramentas de escala de barras podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a escala de barra é atribuída. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A chave de camada padrão é TÍTULO.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/Símbolo	Especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a escala de barra.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados. Os blocos de símbolos fornecidos com o AutoCAD Architecture estão, por padrão, localizados em %AECCONTENT_DIR%\Styles\Im perial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg ou %AECCONTENT_DIR% \Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Estilo de texto de texto/atributo	Esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto do desenho atual (estilo de texto do desenho de destino) ou o estilo definido pela marca de atributo (conforme definido pelo conteúdo).
Ângulo de texto do texto/atributo	Especifica o ângulo para o texto do atributo. As opções são Leitura correta (que mantém o texto com o lado direito para cima independentemente do ângulo de rotação), Conforme inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento líder) e Força horizontal (que mantém o texto horizontal independentemente da correspondência ângulo de rotação da linha.)

Machine Translated by Google

Inserindo uma escala de barra no desenho

Use este procedimento para inserir uma escala de barras no desenho.

1 Selecione uma ferramenta de escala de barra em uma paleta de ferramentas.

(Uma ferramenta de escala de barra está localizada na paleta Anotação.)

2 Especifique o ponto de inserção da escala de barras.

3 Especifique a rotação da escala de barras.

Para obter informações sobre como editar as propriedades das escalas de barra no desenho, consulte Edição de símbolos de anotação baseados em bloco na página 3631.

OBSERVAÇÃO As escalas de barra que foram inseridas com uma ferramenta de escala de barra podem ser modificadas no desenho e salvas novamente como uma ferramenta em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma ferramenta de escala de barra criada dessa forma terá a mesma chave de camada, substituições de camada, símbolo, estilo de texto de atributo e ângulo de texto de atributo que a ferramenta original usada para criar o símbolo de anotação no desenho. A localização do símbolo será o desenho atual.

Ferramentas de bolha de grade de coluna

As anotações de bolha de grade de coluna são usadas para anotar grades de coluna em um desenho. Essas anotações estão disponíveis por meio de ferramentas nas paletas de ferramentas e no Navegador de conteúdo. A bolha da grade da coluna é uma verdadeira ferramenta com propriedades de ferramenta.

Ferramenta de bolha de grade de coluna

A ferramenta de bolha de grade de coluna padrão é definida como anotativa, o que significa que as anotações que você insere com a ferramenta são controladas por escala anotativa.
Para obter mais informações, consulte Escala de anotação na página 3637.

IMPORTANTE Se você tiver desenhos herdados com antigos símbolos de anotação baseados no DesignCenter, a antiga definição de bloco continuará a ser usada para novos blocos baseados em ferramentas se os blocos tiverem nomes idênticos. Nesse caso, altere a configuração Anotativa manualmente usando BEDIT ou renomeie o bloco antigo antes de inserir novos símbolos de anotação baseados em ferramentas no desenho.

A ferramenta de bolha da grade da coluna é baseada em um bloco de múltiplas visualizações. Para fazer alterações no comportamento anotativo, você deve alterar o bloco referenciado dentro do bloco multi-view com BEDIT.

Machine Translated by Google

Você pode encontrar uma ferramenta de bolha de grade de coluna nestes locais em uma instalação padrão do AutoCAD Architecture nos EUA:

ÿ Na paleta de ferramentas de anotação

ÿ No navegador de conteúdo nestes catálogos: ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostras (Imperial ou Métrico), em \Documento\Anotação

ÿ Catálogo de Ferramentas de Documentação (Imperial ou Métrico), em \Miscellaneous

DICA Você também pode pesquisar esses tipos de ferramentas pelo nome no Navegador de conteúdo.

Estas propriedades das ferramentas Coluna Grid Bubble podem ser personalizadas:

Categoria/Nome da propriedade	**Descrição**
Chave Geral/Camada	Especifica a chave de camada para a camada à qual a bolha da grade da coluna é atribuída. Para alterar, clique no valor atual para acessar a planilha Select Layer Key. A camada padrão é GRIDBUB.
Substituições gerais/de camada	Especifica uma ou mais substituições de chave de camada. Clique no ícone da planilha para acessar a planilha Selecionar Substituições de Camada.
Geral/Símbolo	Especifica o símbolo baseado em bloco a ser usado para a bolha da grade da coluna.
Localização geral/símbolo	A localização do arquivo de desenho que contém o símbolo especificado. Clique na propriedade e use a opção Procurar na lista suspensa para localizar e inserir o caminho para o arquivo. Se esta propriedade não for especificada (--), somente os blocos no arquivo de desenho atual serão listados. Os blocos de símbolos fornecidos com o AutoCAD Architecture estão, por padrão, localizados em %AECCONTENT_DIR%\Styles\Im perial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg ou %AECCONTENT_DIR% \Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Prefixo do rótulo	Especifica o texto padrão da bolha. O último caractere do prefixo será incrementado se várias bolhas de grade de coluna

Machine Translated by Google

Categoria/Nome da propriedade	Descrição
	são inseridos em uma sequência de comando. Por exemplo, se o prefixo do rótulo for A1, as bolhas subsequentes serão nomeadas A2, A3 e assim por diante. **NOTA** Quando o comando é finalizado, e posteriormente a ferramenta é iniciada novamente, ela começará a incrementar de 1 novamente.
Rotule ambas as extremidades	Especifica se uma bolha é aplicada apenas ao nó selecionado (Não) ou também ao nó na extremidade oposta da grade (Sim).
Comprimento da extensão	Especifica o comprimento da linha de extensão do nó da grade da coluna até a bolha. **OBSERVAÇÃO** Esses valores são definidos em unidades de espaço do modelo.
Estilo de texto de texto/atributo	Esta propriedade especifica se o texto do atributo dentro do símbolo usa o estilo de texto do desenho atual (estilo de texto do desenho de destino) ou o estilo definido pela marca de atributo (conforme definido pelo conteúdo).
Ângulo de texto do texto/atributo	Especifica o ângulo para o texto do atributo. As opções são Leitura correta (que mantém o texto com o lado direito para cima independentemente do ângulo de rotação), Conforme inserido (que define a rotação do texto no ângulo do último segmento líder) e Força horizontal (que mantém o texto horizontal independentemente da correspondência ângulo de rotação da linha.)

Inserindo uma bolha de grade de coluna no desenho

Use este procedimento para adicionar uma bolha de grade de coluna a uma grade de coluna no desenho.

1 Selecione uma ferramenta de bolha de grade de coluna em uma paleta de ferramentas.

(Uma ferramenta de bolha de grade de coluna está localizada na paleta Anotação.)

2 Selecione o nó desejado na grade da coluna que deseja rotular.

3 Na caixa de diálogo Create Grid Bubble, você pode optar por confirmar as configurações da ferramenta para o prefixo do rótulo, o comprimento da linha de extensão e um

Machine Translated by Google

ou rotulagem frente e verso, ou você pode substituí-los. Clique em OK quando as configurações estiverem de acordo com seus desejos.

4 Para rotular mais nós na grade da coluna, selecione-os e repita o passo anterior.

5 Para finalizar a criação da bolha, pressione ENTER.

A ferramenta de bolha de grade de coluna fornecida com o AutoCAD Architecture é um bloco de múltiplas vistas que faz referência a uma definição de bolha em um bloco. Para editar o bloco, você deve executar o comando BEDIT.

OBSERVAÇÃO As bolhas de grade de coluna que foram inseridas com uma ferramenta de bolha de grade de coluna podem ser modificadas no desenho e salvas novamente como uma ferramenta em uma paleta de ferramentas. Por padrão, uma ferramenta de bolha de grade de coluna criada dessa maneira terá a mesma chave de camada, substituições de camada, símbolo, prefixo de rótulo, comprimento de linha de extensão, estilo de texto de atributo e ângulo de texto de atributo como a ferramenta original que foi usada para criar o símbolo de anotação no desenho. A localização do símbolo será o desenho atual.

Editando símbolos de anotação no desenho

Dependendo se você está usando uma ferramenta de anotação baseada em bloco ou polilinha, diferentes propriedades dos símbolos de anotação inseridos podem ser editadas.

Editando símbolos de anotação baseados em bloco

Os símbolos de anotação para setas de norte, pontos de referência, linhas de correspondência, escalas de barra e nuvens de revisão (com tag) contêm referências de bloco. Para editar as propriedades do bloco, selecione a ferramenta desejada no desenho e altere as seguintes propriedades na paleta Propriedades:

DICA As linhas de correspondência e as nuvens de revisão com tags são compostas por uma referência de bloco e uma polilinha. Para confirmar que você selecionou a parte de referência de bloco do símbolo, verifique se a lista suspensa na paleta Propriedades indica “Referência de bloco”.

Categoria/Propriedade	Descrição
Geral/Cor	A cor padrão de um símbolo de anotação é definida pela camada na qual o símbolo está inserido. Você pode selecionar manualmente uma cor diferente.

Machine Translated by Google

Categoria/Propriedade	Descrição
Geral/Camada	A camada de um símbolo de anotação é definida pela chave de camada da ferramenta. Você pode selecionar manualmente uma camada diferente.
Geral/tipo de linha	O tipo de linha padrão de um símbolo de anotação é definido pela camada na qual a ferramenta está inserida. Você pode selecionar manualmente um tipo de linha diferente.
Escala geral/tipo de linha	A escala do tipo de linha de um símbolo de anotação baseado em bloco é definida no bloco referenciado pela ferramenta. Para alterar a escala do tipo de linha do bloco, você deve executar BEDIT. **OBSERVAÇÃO** Alterar a escala do tipo de linha do bloco afetará todas as ferramentas e símbolos que fazem referência a esse bloco.
Estilo geral/do enredo	O estilo de plotagem é controlado pela tabela de estilo de plotagem definida para o desenho. Para alterar o estilo de plotagem, você deve selecionar uma tabela de estilo de plotagem diferente.
Geral/Linha	A espessura de linha padrão de um símbolo de anotação é definida pela camada na qual o símbolo é inserido. Você pode selecionar manualmente uma espessura de linha diferente.
Geral/Hiperlink	Você pode anexar um hiperlink a um símbolo de anotação no desenho.
Visualização/Material 3D	O material padrão usado ao exibir o desenho em um estilo de visualização 3D é definido pela camada em que o símbolo está. Na maioria dos casos, as configurações de material não afetam os símbolos de anotação, pois normalmente não aparecem nas vistas renderizadas do desenho.
Geometria/Posição X/Y/Z	A posição do símbolo é inicialmente definida pelo local em que ele é inserido

Machine Translated by Google

Categoria/Propriedade	Descrição
	tado no desenho. Você pode alterar a posição arrastando o símbolo para um local diferente ou inserindo diferentes coordenadas de posição na paleta Propriedades.
Geometria/Escala X/Y/Z	A escala do símbolo quando inserido é definida pelo tamanho de plotagem da anotação definido para o desenho. Você pode alterar manualmente a escala. Os valores para X, Y e Z são sempre proporcionais; alterar a escala X também altera as escalas Y e Z. Para obter informações sobre o tamanho do gráfico de anotação, consulte Criando escalas de anotação e atribuindo-as a configurações de exibição na página 195.
Diversos/Nome	O nome do bloco que é referenciado pelo símbolo.
Diversos/Rotação	A rotação é especificada pelo usuário ao inserir o símbolo. Você pode alterar a rotação inserindo um ângulo diferente na paleta Propriedades.
Diversos/Anotativos	Indica se o símbolo está participando do dimensionamento da anotação. Para alterar o comportamento anotativo, você deve alterar o comportamento anotativo do bloco referenciado executando BEDIT.
Escala diversa/anotativa	A escala de anotação atualmente ativa (visível apenas para símbolos que são controlados pela escala de anotação).
Orientação Misc/Match para o layout	Indica se o símbolo está alinhado à orientação espacial do layout do desenho. A configuração padrão é Não. Para alterar o comportamento da orientação, você deve alterar a orientação do bloco referenciado executando BEDIT.

Machine Translated by Google

Categoria/Propriedade	Descrição
Unidade Misc/Block	Especifica as unidades de inserção. Para alterar esta configuração, você deve alterar as unidades de inserção do bloco referenciado executando BEDIT.
Fator Misc/Unidade	Especifica o fator de conversão entre unidades de bloco e unidades de desenho. Para alterar este valor, você deve alterar o fator unitário do bloco referenciado executando BEDIT.
Atributos/<Nome do Atributo>	Se a referência de bloco da anotação contiver um ou mais tributos editáveis, você pode editá-los diretamente na paleta Propriedades. Por padrão, linhas de correspondência e escalas de barras contêm atributos editáveis.

Editando símbolos de anotação baseados em polilinhas

Os símbolos de anotação para linhas de classificação de incêndio, linhas de correspondência e nuvens de revisão contêm polilinhas. Para editar as propriedades da polilinha, selecione a ferramenta desejada no desenho e altere as seguintes propriedades na paleta Propriedades:

DICA As linhas de correspondência e as nuvens de revisão com tags são compostas por uma referência de bloco e uma polilinha. Para confirmar que você selecionou a polilinha, verifique se a lista suspensa na paleta Propriedades indica “Polyline”.

Categoria/Propriedade	Descrição
Geral/Cor	Por padrão, a cor de uma polilinha em um símbolo de notação é definida pela camada na qual o símbolo está inserido. Você pode selecionar manualmente uma cor diferente.
Geral/Camada	A camada de um símbolo de anotação é definida pela chave de camada da ferramenta. Você pode selecionar manualmente uma camada diferente.
Geral/tipo de linha	Por padrão, o tipo de linha de uma polilinha em um símbolo de anotação é definido pela linha

Machine Translated by Google

Categoria/Propriedade	Descrição
	configuração de tipo na ferramenta. Você pode selecionar manualmente um tipo de linha diferente.
Escala geral/tipo de linha	Por padrão, a escala do tipo de linha de uma polilinha em um símbolo de anotação é definida pela camada na qual o símbolo é inserido. Você pode selecionar manualmente uma escala de tipo de linha diferente.
Estilo geral/do enredo	O estilo de plotagem é definido pela tabela de estilo de plotagem definida para o desenho. Para alterar o estilo de plotagem, você deve selecionar uma tabela de estilo de plotagem diferente.
Geral/Linha	Por padrão, a espessura de linha de um símbolo de anotação é definida pela camada na qual o símbolo é inserido. Você pode selecionar manualmente uma espessura de linha diferente.
Geral/Hiperlink	Você pode anexar um hiperlink a uma polilinha no desenho.
Geral/Espessura	A configuração de espessura permite adicionar uma espessura 3D a uma polilinha 2D. Por padrão, isso é definido como 0 como símbolos de anotação e seus componentes de linha de trabalho normalmente não requerem uma extrusão 3D.
Visualização/Material 3D	Por padrão, o material usado ao exibir o desenho em um estilo de visualização 3D é definido pela camada em que o símbolo está. Normalmente, essa configuração não precisa ser alterada, pois os símbolos de anotação raramente são usados em vistas renderizadas de um desenho.
Geometria/Vértice	A opção Vértice exibe o número do vértice atualmente editável. Use as setas para rolar entre os vértices.
Geometria/Vértice X/Y	Aqui, você pode editar as coordenadas do vértice do vértice selecionado na linha acima.

Machine Translated by Google

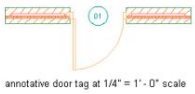
Categoria/Propriedade	Descrição
Geometria/Largura do segmento inicial	Esta configuração define a largura do segmento de linha poli no início do selecionado vértice.
Geometria/Largura do segmento final	Esta configuração define a largura do segmento de linha poli no final do selecionado vértice.
Geometria/largura global	Aqui, você pode inserir uma largura global para a polilinha geral. Por padrão, é usada a configuração de largura de linha definida na ferramenta.
Geometria/Elevação	Esta configuração especifica a elevação da polilinha em relação ao eixo z do sistema de coordenadas do objeto da polilinha. Os símbolos de anotação são inseridos por padrão na elevação 0.
Geometria/Área	Este valor é definido apenas se a polilinha tiver sido definida para ter uma largura.
Geometria/Comprimento	Este valor exibe o comprimento total da polilinha.
Diversos/Fechado	Esta configuração exibe se a polilinha no símbolo de anotação está fechada ou aberta. Normalmente, as linhas de classificação de incêndio e as linhas de correspondência são polilinhas abertas; uma nuvem de revisão é uma polilinha fechada.
Geração Misc/Linetype	Esta configuração permite que você use uma escala de tipo de linha menor do que a escala de tipo de linha regular selecionada em segmentos de polilinha muito curtos. Isso pode ser útil quando a linha o tipo tem um padrão (por exemplo, tracejado) e certos segmentos são muito curtos para exibir o padrão. Nesse caso, habilitar a geração de tipo de linha gera o padrão nesses segmentos com uma escala pequena o suficiente para ser exibida.

Machine Translated by Google

Escala de anotação

A escala de anotação permite plotar anotações na mesma altura ou tamanho, independentemente da escala de zoom da viewport. As escalas de anotação podem ser associadas a objetos anotativos no AutoCAD Architecture para que esses objetos possam ser dimensionados adequadamente para escalas de anotação específicas no espaço do modelo e exibidos corretamente no espaço do papel. Você também pode ativar ou desativar a exibição de objetos de anotação que não participam da escala de anotação atual.

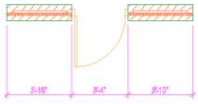
A ilustração a seguir mostra uma etiqueta de porta exibida em duas escalas de anotação diferentes. A etiqueta da porta foi criada no desenho na primeira escala de anotação, então a escala de anotação foi alterada.



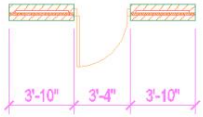
annotative door tag at 1/4" = 1' - 0" scale

annotative door tag at 1/8" = 1' - 0" scale

A ilustração a seguir mostra uma dimensão AEC exibida em duas escalas de anotação diferentes. A dimensão AEC foi criada no desenho na primeira escala de anotação, então a escala de anotação foi alterada.



AEC dimension at 1/4" = 1' - 0" scale



AEC dimension at 1/8" = 1' - 0" scale

Ferramentas de Anotação com Propriedades Anotativas

Use ferramentas de anotação para criar objetos de anotação que respondam a escalas de anotação específicas. Uma ferramenta de anotação é uma ferramenta personalizável do AutoCAD Architecture para adicionar os seguintes tipos de anotações aos desenhos:

ÿ Notas de texto de várias linhas

Machine Translated by Google

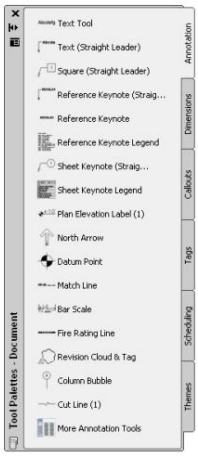
ÿ Notas baseadas em símbolos com atributos

ÿ Palestras de referência

ÿ Notas de folha

ÿ Textos explicativos

As ferramentas de anotação aparecem na guia Anotação da paleta de ferramentas Documento:



Para obter mais informações sobre como trabalhar com ferramentas de anotação, consulte A ferramenta de anotação básica na página 3549.

OBSERVAÇÃO As ferramentas do DesignCenter não geram objetos que respondem ao dimensionamento da anotação.

Um objeto de anotação é qualquer objeto que participa da escala de anotação.
A seguir estão os objetos de anotação criados pelo AutoCAD Architecture:

ÿ Blocos de múltiplas visualizações

ÿ Dimensões AEC

Blocos de múltiplas vistas derivam suas propriedades anotativas de sua definição de bloco.
As cotas AEC derivam suas propriedades anotativas de seu estilo de cota.
Para obter mais informações, consulte a ajuda do AutoCAD.

A seguir estão os objetos de anotação criados pelo AutoCAD:

ÿ Texto

Machine Translated by Google

ÿ MTexto

ÿ Dimensões

ÿ Líderes

ÿ Referências de bloco

ÿ Escotilhas

Os seguintes estilos do AutoCAD também são anotativos:

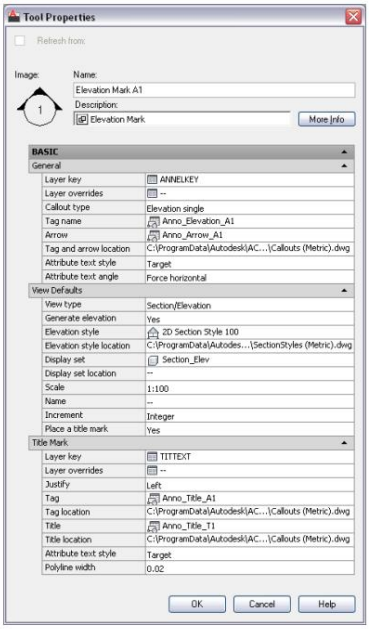
ÿ Texto

ÿ Dimensões

ÿ Definições de bloco

ÿ MLeaders

O tipo específico de anotação, sua aparência e outras características são determinados por valores editáveis pelo usuário na planilha Propriedades da ferramenta, que é acessada a partir do menu de contexto da ferramenta específica.



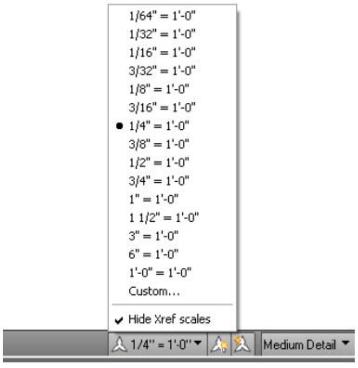
Machine Translated by Google

Especificando a escala de anotação

Quando você usa as ferramentas do AutoCAD Architecture para gerar objetos do AutoCAD, como linhas de chamada e chamadas, esses objetos se tornam objetos anotativos que respondem ao dimensionamento da anotação. Quando você gera blocos de múltiplas vistas e dimensões AEC, esses objetos também são anotativos e respondem à escala de anotação em relação à escala e localização com base na escala de anotação atual.

A escala de anotação é uma configuração associada à guia do modelo e às viewports do espaço do papel e também é salva com as visualizações do modelo. É controlado pelo valor da variável de sistema CANNOSCALE que define a escala de anotação atual. Diferentes escalas de anotação podem ser atribuídas a vistas de modelo e viewports de espaço de papel.

Especifique a escala de anotação atual selecionando uma no menu flyout Escala de anotação.



Escalas de anotação e viewports

Ao trabalhar em uma viewport de espaço de papel, a escala de anotação da viewport controla a escala dos objetos anotativos criados na viewport. Se houver suporte para várias representações de escala, os objetos anotativos na viewport serão desenhados e dimensionados com base na escala de anotação sem afetar a escala ou a exibição na guia do modelo ou em outras viewports do espaço do papel.

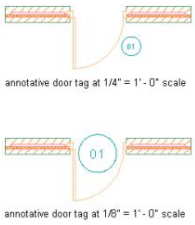
A viewport e as escalas de anotação são sincronizadas quando os controles de escala de anotação são usados. Por exemplo, quando você altera a escala da viewport, a escala de anotação é atualizada para corresponder à nova escala da viewport. No entanto, à medida que você aumenta ou diminui o zoom de uma viewport com a roda do mouse ou usando o

Machine Translated by Google

Comandos de zoom, a escala da viewport é atualizada enquanto a escala da anotação permanece inalterada.

As representações de escala permitem a exibição do mesmo objeto anotativo de forma diferente em diferentes viewports de espaço de papel ao mesmo tempo. As representações de escala permitem que objetos anotativos sejam desenhados em tamanhos diferentes com base na escala de anotação. Cada representação de escala também pode ter valores diferentes para propriedades posicionais, como um ponto base de string de texto. As propriedades que podem variar por representação de escala dependem do tipo de objeto.

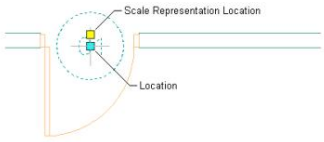
A ilustração a seguir mostra uma etiqueta de porta mostrada em duas escalas de anotação diferentes e locais diferentes com base na escala de anotação e no ponto base.



Sempre que um objeto de anotação é identificado como anotativo conforme você o adiciona a um desenho, a escala de anotação atual é adicionada ao objeto como uma escala participativa. Os objetos do AutoCAD Architecture identificados como anotativos serão dimensionados para corresponder à escala de anotação atual. O ponto de escala é o ponto de inserção da definição do bloco.

OBSERVAÇÃO Quaisquer configurações de anotação dentro de todos os estilos de dimensão ou texto aninhados referidos por um objeto do AutoCAD Architecture, como materiais ou hachuras de componentes, tabelas de tabela ou escadas, serão ignoradas. As propriedades de exibição para esses objetos não respeitam a escala de anotação.

Objetos anotativos, como identificadores de portas, agora têm uma alça de localização de representação de escala. Use esta alça para realocar a instância de representação de escala atual. Use a alça Location para realocar todas as representações de escala de uma vez. Se houver apenas uma representação de escala suportada para um identificador específico, apenas a alça de localização será exibida.



Machine Translated by Google

A altura do texto do espaço do modelo ou do espaço do papel é a altura na qual o texto será plotado para uma determinada escala. A seguinte fórmula determina a escala do objeto:

Altura do objeto x **Escala de anotação** x **Tamanho do gráfico de anotação** = **Espaço do modelo ou Altura do espaço do papel**

Por exemplo, a altura do texto do espaço do modelo para uma sequência de texto quando exibida em uma viewport dimensionada para 1/4" = 1' - 0" é 12". Assumindo uma altura de objeto de 1 unidade, a fórmula se aplica da seguinte forma:

1 x **48** x **1/4"** = **12"**

Os blocos usados pelas chamadas, marcas de título e outros tipos de anotação do AutoCAD Architecture devem ser criados em relação a uma única unidade do AutoCAD (uma polegada ou um milímetro, dependendo se você está trabalhando em unidades imperiais ou métricas). Os arquivos de conteúdo de documentação, independentemente de serem baseados em blocos ou blocos de várias vistas, têm o requisito adicional de serem inseridos em uma escala relativa à sua escala de plotagem antecipada e levando em consideração a configuração "Tamanho de plotagem de anotação" na configuração do desenho caixa de diálogo. Como linha de base, você pode usar uma unidade do AutoCAD, e qualquer coisa no arquivo de conteúdo que tenha uma unidade de tamanho terá o tamanho da plotagem de anotação quando plotada na escala de anotação especificada. Tudo no bloco, incluindo geometria e texto, deve ser criado em relação a uma única unidade do AutoCAD. O bloco inteiro é dimensionado proporcionalmente.

Atualizando objetos anotativos legados

Ao trabalhar com versões anteriores do Architectural Desktop, você pode atualizar os objetos apropriados no AutoCAD Architecture para que sejam anotativos. Esta seção descreve o procedimento para atualizar três tipos de objetos: objetos do AutoCAD (texto, dimensões e hachura, por exemplo), blocos do AutoCAD Architecture e blocos de múltiplas vistas e dimensões AEC do AutoCAD Architecture.

Se você escolher apenas uma ocorrência de um objeto para tornar anotativa, apenas essa instância do objeto será anotativa. Para aplicar uma propriedade de anotação a todos os objetos em um estilo específico, edite esse estilo e atribua uma propriedade de anotação a todas as instâncias desse estilo. Você também pode inserir ANNOUPDATE na linha de comando para atualizar os objetos de texto selecionados. Chamadas de detalhe, MText, dimensões e outros objetos são atribuídos a uma propriedade anotativa por este mesmo procedimento.

Machine Translated by Google

Atualizando o texto herdado do AutoCAD para anotativo

Use este procedimento para editar um estilo de texto herdado do AutoCAD e adicionar uma propriedade anotativa. Você também pode usar este procedimento para atualizar as dimensões do AutoCAD.

1 Abra o desenho legado do Architectural Desktop no AutoCAD Architecture.

2 Especifique a mesma escala de anotação no novo AutoCAD
Desenho de arquitetura como no desenho do Architectural Desktop herdado.

3 No menu Formatar, clique em Estilo de texto.

4 Na caixa de diálogo Estilo de texto, na lista Estilos, selecione o
estilo de texto.

5 Em Tamanho, selecione Anotativo.

6 Clique em Aplicar.

7 Na linha de comando, insira **ANNOUPDATE** para atualizar todos os objetos
anotativos.

Quaisquer sequências de texto do estilo de texto selecionado agora são anotativas.

Atualizando blocos de área de trabalho de arquitetura herdada para anotativos

Use este procedimento para editar blocos legados do Architectural Desktop, como legendas ou marcas de título, e adicionar uma propriedade anotativa.

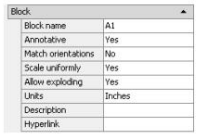
1 Abra o desenho legado do Architectural Desktop no AutoCAD
Arquitetura.

2 Especifique a mesma escala de anotação no novo AutoCAD
Desenho de arquitetura como no desenho do Architectural Desktop herdado.

3 Clique na guia Inserir ÿ painel Bloco ÿ Editar bloco.

4 Na caixa de diálogo Editar definição de bloco, selecione o bloco a ser editado e clique em OK.

5 Na Paleta de propriedades, em Bloco, selecione Sim para Anotativo.



Machine Translated by Google

6 Na barra de ferramentas do Block Editor, clique em Close Block Editor e salve suas alterações.

Quaisquer blocos do estilo de bloco selecionado agora são anotativos.

Atualizando blocos multi-visualização da área de trabalho arquitetônica herdada para anotativos

Use este procedimento para editar um bloco multivisualização legado do Architectural Desktop e adicionar uma propriedade anotativa a cada bloco para cada visualização. Você também pode usar este procedimento para atualizar dimensões AEC herdadas.

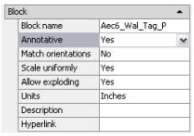
1 Abra o desenho legado do Architectural Desktop no AutoCAD Architecture.

2 Especifique a mesma escala de anotação no novo AutoCAD Desenho de arquitetura como no desenho do Architectural Desktop herdado.

3 Clique na guia Inserir ÿ painel Bloco ÿ Editar bloco.

4 Na caixa de diálogo Editar definição de bloco, selecione o primeiro bloco a ser editado e clique em OK.

5 Na Paleta de propriedades, em Bloco, selecione Sim para Anotativo.



6 Na barra de ferramentas do Block Editor, clique em Close Block Editor e salve suas alterações.

7 Repita essas etapas para os blocos restantes das exibições restantes do bloco multi-view.

8 Na linha de comando, insira **ANNOUPDATE** para atualizar o blocos selecionados.

Os blocos selecionados agora possuem uma propriedade anotativa.

Copiando escalas de anotação participantes de um objeto AEC para outro

Você pode copiar escalas de anotação de blocos de múltiplas vistas e dimensões AEC como objetos AEC de origem para outros objetos AEC. Um pré-requisito é que seu desenho deve conter um objeto AEC de anotação que participe de pelo menos 2 escalas de anotação. Por exemplo, você pode copiar escalas de anotação de um identificador de porta para outro.

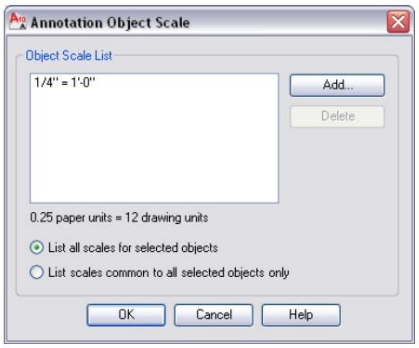
1 Adicione 2 portas ao seu desenho.

2 Adicione uma etiqueta de porta à primeira porta.

Machine Translated by Google

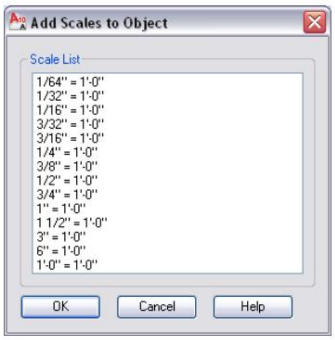
Este é o objeto de origem.

3 Selecione o identificador da porta e clique na guia Annotate ÿ Annotation Scaling painel ÿ Adicionar/excluir escalas.



Você também pode especificar uma nova escala de anotação atual selecionando uma no menu flyout Escala de anotação.

4 Na caixa de diálogo Escala do objeto de anotação, clique em Adicionar.



5 Selecione escalas adicionais para adicionar ao objeto de origem e clique em OK.

6 Verifique as novas escalas adicionadas ao objeto de origem na anotação caixa de diálogo Object Scale e clique em OK.

7 Selecione o identificador de porta, clique com o botão direito do mouse e clique em Adicionar selecionado.

8 Selecione a segunda porta.

9 Adicione a nova etiqueta de porta ao seu desenho.

10 Selecione o novo identificador de porta e clique na guia Anotar ÿ Anotação Painel Escala ÿ Adicionar/Excluir escalas.

11 Na caixa de diálogo Escala do objeto de anotação, verifique se o novo identificador de porta tem as mesmas escalas atribuídas ao identificador de porta de origem.

Machine Translated by Google

Vinculando configurações de exibição a escalas de anotação

Você pode especificar qual configuração de exibição está associada a uma escala de anotação específica em seu desenho. Por exemplo, você pode vincular uma configuração de exibição de planta de forro refletido de baixo detalhe com uma escala de anotação de 1/8" = 1'-0" e uma configuração de exibição de planta de forro refletido de detalhe médio com anotação de 1/4" = 1'-0". escala.

Essa relação existe para as seguintes condições de configuração de exibição:

Guia Modelo: escala de anotação e alterações na configuração de exibição

Janela de visualização do espaço do papel atual: alterações de escala de anotação, alterações de escala de zoom e alterações de configuração de exibição

Viewports de espaço de papel selecionados: alterações de escala de anotação para todas as viewports desbloqueadas, alterações de escala de zoom para todas as viewports desbloqueadas e alterações de configuração de exibição para todas as viewports desbloqueadas

Derivação de propriedades anotativas

A tabela a seguir lista os objetos, sua ferramenta associada do AutoCAD Architecture que os cria e a fonte de suas propriedades anotativas, se houver.

Objeto	Ferramenta de derivação de propriedades anotativas do AutoCAD Architecture	
TextoM*	Anotação	Ferramenta de estilo de dimensão líder adequada laços
Blocos*	Anotação/Chamada/Desbloqueio Marca de final de definição de estilo/ Marca de título	
Líderes*	Anotação/Callout/Detail Mark/Title Mark	Ferramenta de estilo de dimensão líder adequada laços
Blocos de múltiplas visualizações	Bloco de múltiplas visualizações Ferramenta/ferramenta de marcação de agendamento	Definição de estilo de bloco
Blocos de múltiplas visualizações	Conteúdo do DesignCenter Tool/DesignCenter Ferramenta de Comando/	Nenhum; A propriedade anotativa pode ser atribuída a blocos de visualização
Dimensões AEC	Ferramenta de dimensão	Estilo de cota do AutoCAD especificado nas propriedades de exibição da cota AEC

Machine Translated by Google

* Objeto AutoCAD criado pela ferramenta AutoCAD Architecture

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Textos explicativos

48

Detalhes, cortes e elevações são vistas do modelo de construção e parte da documentação da construção. Eles podem ser criados com textos explicativos. As ferramentas de chamada criam uma chamada que é referenciada a uma vista de espaço do modelo contendo uma parte definida pelo usuário do modelo de construção, como uma seção, uma elevação ou um detalhe. Eles são coordenados em todo o conjunto de documentos de construção com a ajuda de projetos e conjuntos de folhas.

Trabalhando com Chamadas

As ferramentas de chamada permitem definir partes do modelo de construção como detalhes, seções e elevações. Essas partes são colocadas em vistas de espaço do modelo criadas para a chamada.

Uma vista de espaço do modelo é uma parte de um desenho de vista que pode ser exibido em sua própria viewport em uma guia de layout de um desenho. Uma vista do espaço do modelo tem seu próprio nome, descrição, configuração de exibição, instantâneo da camada, escala do desenho, estado da camada e direção da vista. As vistas do espaço do modelo são uma evolução do conceito de vistas nomeadas do AutoCAD, mas, ao contrário das vistas nomeadas, as vistas dos espaços do modelo têm um limite definido.

Você pode colocar uma vista de espaço do modelo contendo um detalhe, seção ou elevação no desenho da vista atual, um desenho da vista do projeto existente ou um novo desenho da vista do projeto.

Os novos tipos de desenho da vista

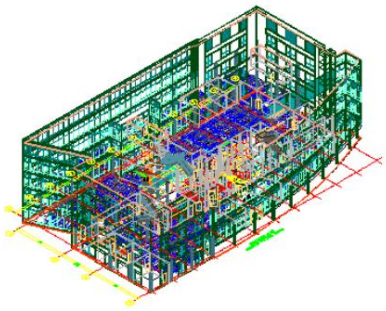
Os desenhos de vista foram aprimorados para o AutoCAD Architecture. Além dos desenhos de vista geral existentes, os usuários agora podem acessar alguns tipos de desenhos especializados projetados para salvar detalhes, seções e elevações em um projeto. Todos esses tipos de exibição são organizados no Project Navigator.

Machine Translated by Google

Estes são os tipos de desenhos de vista no recurso Gerenciamento de desenho:

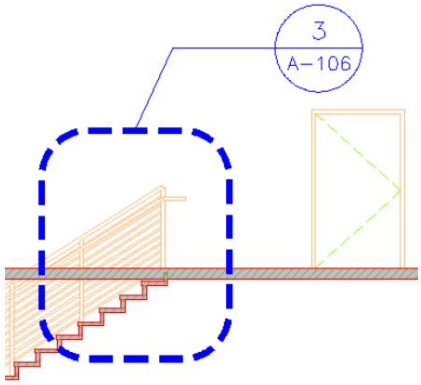
ÿ *Desenhos de vista geral:* Um desenho de vista geral contém construções referenciadas do projeto, representando uma vista específica no modelo de construção.
Os desenhos de vista geral são baseados no modelo de vista geral definido nas configurações do projeto.

Visão 3D de todo o edifício



ÿ *Desenhos de vista de detalhe:* Um desenho de vista de detalhe pode conter uma ou mais vistas de espaço de modelo que mostram uma parte definida do modelo de construção. Isso pode ser um detalhe ou uma parte ampliada de um plano. Você pode especificar o nível de detalhe com a ajuda da configuração de exibição e do estilo de corte/elevação 2D. Uma vista de espaço do modelo contendo um detalhe pode ser criada com uma chamada.
Os desenhos de vista de detalhe são baseados no modelo de vista de detalhe definido nas configurações do projeto.

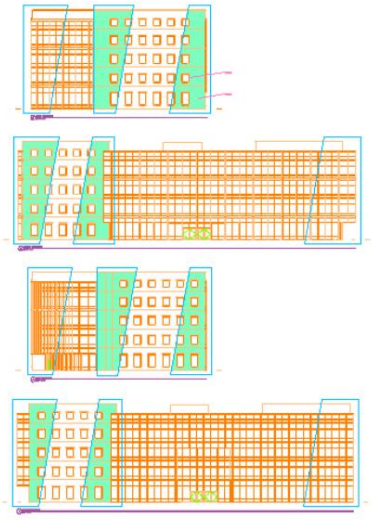
Exibição de detalhes na chamada



Machine Translated by Google

ÿ *Desenhos de vista de corte/elevação:* Um desenho de vista de corte/elevação pode conter uma ou mais vistas de espaço do modelo que mostram uma seção/elevação do modelo de construção. Uma vista de espaço do modelo contendo uma seção ou elevação pode ser criada com uma chamada. Ferramentas de chamada específicas foram adicionadas para tornar a criação de elevações exteriores e interiores de quatro vias mais fácil e melhor.
Os desenhos de vista de corte/elevação são baseados no modelo de vista de corte/elevação definido nas configurações do projeto.

4 elevações exteriores do espaço do modelo



Para obter mais informações sobre o sistema de visualização no AutoCAD Architecture, consulte Visualizações na página 432.

Usando campos em ferramentas de texto explicativo

Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho. Um campo é um texto atualizável configurado para exibir dados que podem mudar durante o ciclo de vida do desenho. Quando o campo é atualizado, o valor mais recente do campo é exibido. Os campos podem ser inseridos nas definições de atributo e podem ser usados para criar ferramentas de texto explicativo.

Para obter mais informações, consulte Campos na página 3449 e Criando novas ferramentas de texto explicativo na página 3694.

Machine Translated by Google

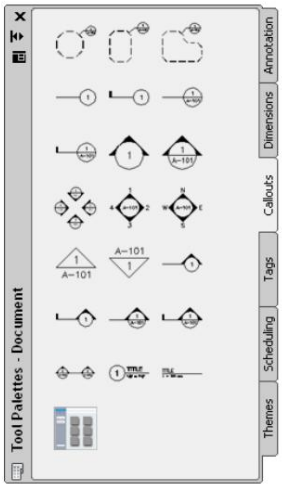
Chamadas e Projetos

Chamadas e suas vistas de espaço de modelo referenciadas estão intimamente ligadas a projetos no recurso Gerenciamento de desenho. Embora você possa usar chamadas até certo ponto fora de um projeto, para usá-las de maneira ideal, você precisa trabalhar dentro de um projeto. Para obter informações sobre como trabalhar fora de um projeto, consulte Trabalhando com chamadas fora de um projeto na página 3690.

Ferramentas de texto explicativo

Plantas, seções, elevações e detalhes geralmente são referenciados a uma chamada.
O AutoCAD Architecture fornece várias ferramentas de chamada predefinidas para os vários tipos de vista. Você também pode colocar uma chamada que não seja referenciada a uma exibição e referenciá-la posteriormente.

Ferramentas de texto explicativo no AutoCAD Architecture



As paletas de ferramentas padrão no espaço de trabalho contêm exemplos de ferramentas de chamada que você pode usar e personalizar conforme necessário. Além disso, os seguintes catálogos fornecidos com o software contêm ferramentas de destaque que você pode adicionar às suas paletas de ferramentas:

ÿ Catálogo de ferramentas de estoque

ÿ Catálogo de paletas de amostra do AutoCAD Architecture

ÿ Catálogo de ferramentas de documentação

Machine Translated by Google

As paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de texto explicativo com propriedades personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

As seguintes ferramentas de texto explicativo são fornecidas com o software:

Ferramenta	Descrição
	Uma ferramenta de chamada de detalhe com um limite circular que pode opcionalmente inserir uma marca de título. O símbolo de chamada tem espaços reservados de campo para o número da folha e o número do detalhe, que são resolvidos quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de chamada de detalhe com um limite retangular que pode opcionalmente inserir uma marca de título. O símbolo de chamada tem espaços reservados de campo para o número da folha e o número do detalhe, que são resolvidos quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de chamada de detalhe com um limite de forma livre que pode opcionalmente inserir uma marca de título. O símbolo de chamada tem espaços reservados de campo para o número da folha e o número do detalhe, que são resolvidos quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de detalhe com uma linha líder. O símbolo de chamada tem um espaço reservado para o campo para o número do detalhe que é resolvido quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de detalhe com uma linha líder e uma cauda. O símbolo de chamada tem um campo reservado para o número do detalhe que é resolvido quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de detalhe com uma linha líder. O símbolo de chamada tem espaços reservados de campo para o número do detalhe e o número da folha que são resolvidos quando o detalhe é colocado em uma folha.
	Uma ferramenta de detalhe com uma linha líder e uma cauda. O símbolo de chamada tem espaços reservados de campo para o número do detalhe e o número da folha que são resolvidos quando o detalhe é colocado em uma folha.

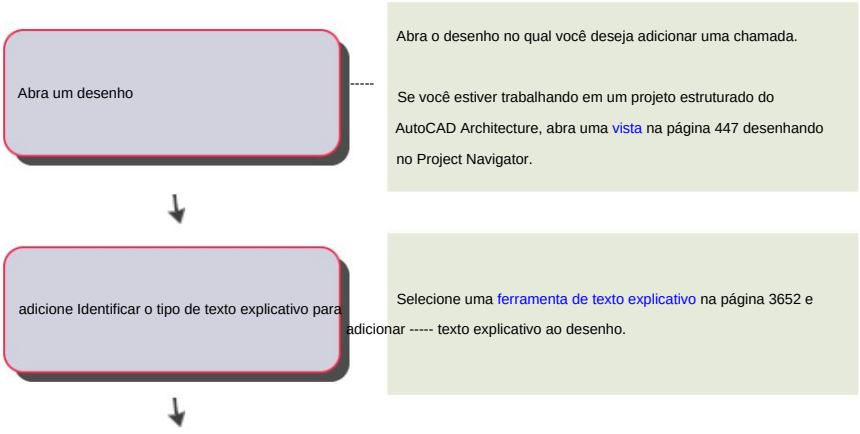
Machine Translated by Google

Ferramenta	Descrição
	Uma única ferramenta de marca de elevação. A marca de elevação tem um campo reservado para o número da elevação que é resolvido quando a elevação é colocada em uma folha. **OBSERVAÇÃO** Esta ferramenta é apenas uma variação das outras ferramentas de marca de elevação simples, usando um estilo de símbolo diferente.
	Uma única ferramenta de marca de elevação. A marca de elevação tem marcadores de campo para o número da elevação e o número da folha que são resolvidos quando a elevação é colocada em uma folha. **OBSERVAÇÃO** Esta ferramenta é apenas uma variação das outras ferramentas de marca de elevação simples, usando um estilo de símbolo diferente.
	Uma ferramenta de marca de elevação interna de quatro vias no formato 1/2/3/4. As marcas de elevação contêm um campo reservado para o número da folha que é resolvido quando a elevação é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de elevação interna de quatro vias no formato N/S/E/W. As marcas de elevação contêm um campo reservado para o número da folha que é resolvido quando a elevação é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de elevação externa de quatro vias. As marcas de elevação contêm um campo reservado para o número da folha que é resolvido quando a elevação é colocada em uma folha.
	Uma única ferramenta de marca de elevação interior. A marca de elevação contém espaços reservados de campo para o número da folha e o número da elevação que são resolvidos quando a elevação é colocada em uma folha.
	Uma única ferramenta de marca de elevação interna com texto invertido. A marca de elevação contém espaços reservados de campo para o número da folha e o número da elevação que são resolvidos quando a elevação é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de seção única com uma linha de chamada. A marca de seção contém um campo reservado para o número da seção que é resolvido quando a seção é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de seção única com uma linha líder e uma cauda. A marca de seção contém um campo reservado para o número da seção que é resolvido quando a seção é colocada em uma folha.

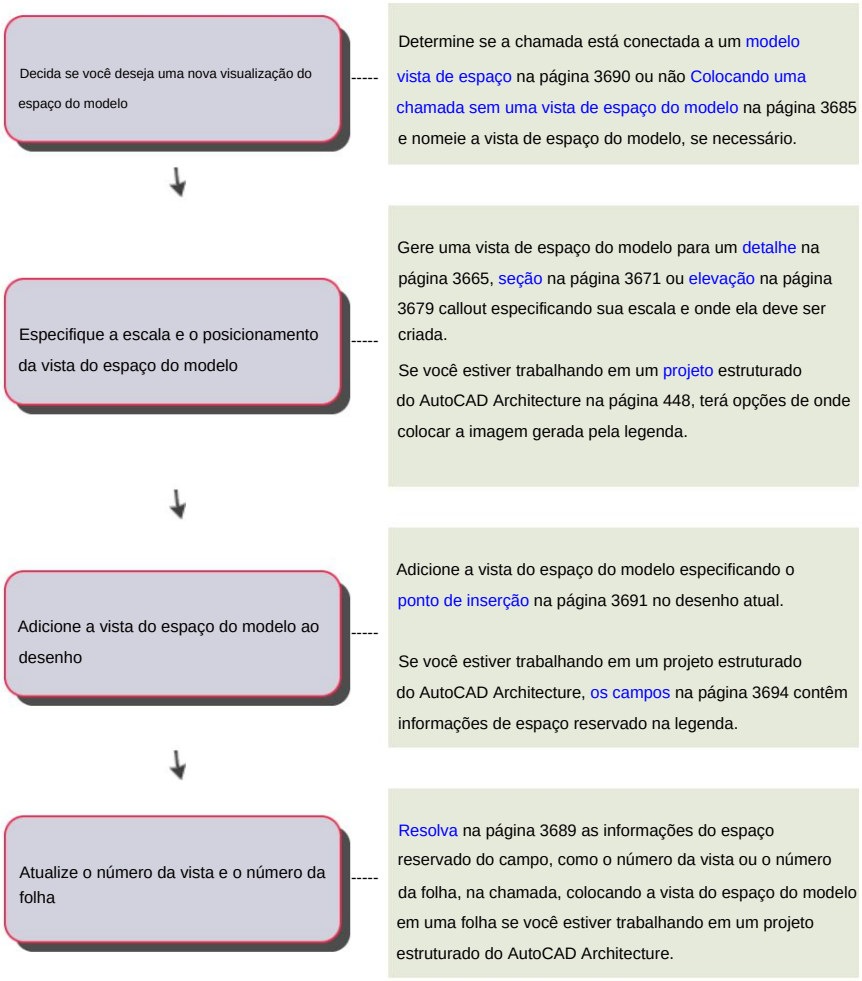
Machine Translated by Google

Ferramenta	Descrição
	Uma ferramenta de marca de seção única com uma linha de chamada. A marca de seção contém marcadores de campo para o número da seção e o número da folha que são resolvidos quando a seção é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de seção única com uma linha líder e uma cauda. A marca de seção contém marcadores de campo para o número da seção e o número da folha que são resolvidos quando a seção é colocada em uma folha.
	Uma ferramenta de marca de seção dupla com uma linha de seção. As marcas de seção contêm espaços reservados de campo para o número da seção e o número da folha que são resolvidos quando a seção é colocada em uma folha.
	Uma marca de título com campos para título da vista, escala da viewport e número da vista.
	Uma marca de título com campos para o título da vista e a escala da viewport.

Fluxo de trabalho para anotar desenhos com chamadas



Machine Translated by Google

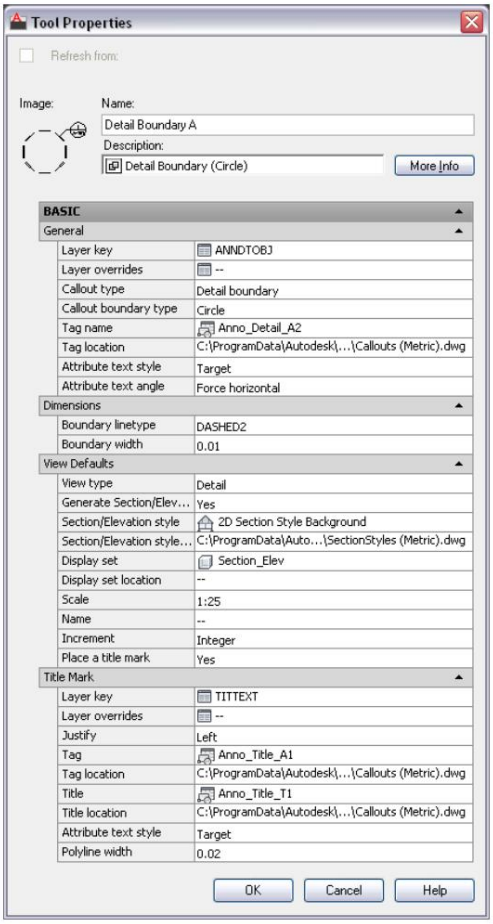


As propriedades de uma ferramenta de texto explicativo

Você pode usar ferramentas de chamada para criar vistas de seção, vistas de elevação e vistas de detalhes que são referenciadas a uma chamada. Dependendo do tipo de visualização que deseja criar, você precisa definir diferentes opções na ferramenta de texto explicativo.

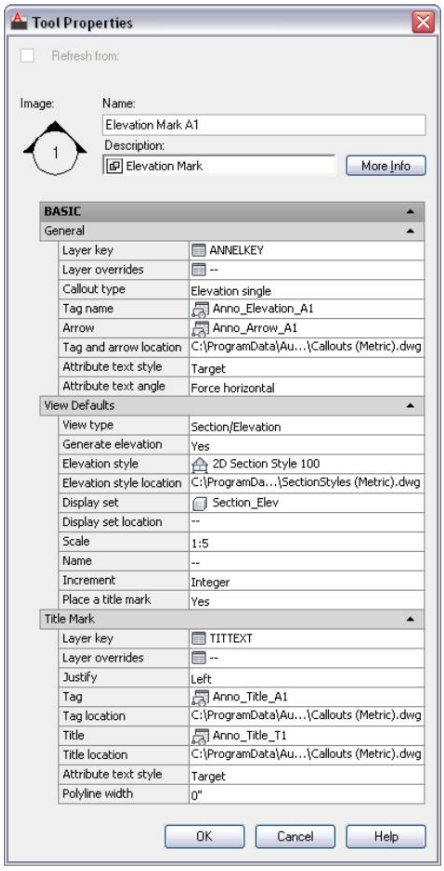
Machine Translated by Google

Propriedades de uma chamada de detalhe



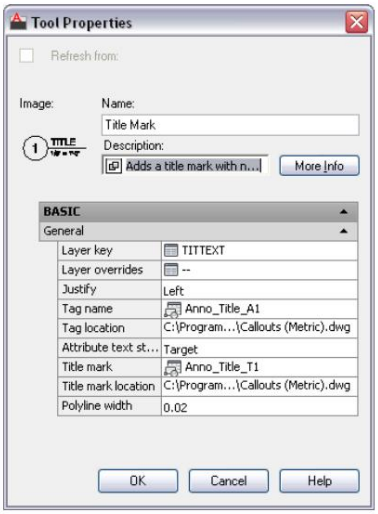
Machine Translated by Google

Propriedades de uma chamada de elevação



Machine Translated by Google

Propriedades de uma ferramenta de marca de título



A tabela a seguir lista as propriedades que você pode definir para os tipos de ferramentas individuais.

Propriedade	Tipo de ferramenta	Descrição
Categoria geral		
Chave da Camada	Geral (todos os tipos de chamada)	Aqui, você especifica a chave de camada na qual o símbolo de legenda deve ser inserido.
Substituições de camada	Em geral	Se necessário, você pode especificar uma chave de camada sobre o passeio para o símbolo de chamada aqui.
Tipo de frase de destaque	Em geral	Aqui, você define o tipo de ferramenta de texto explicativo que deseja inserir. Você pode escolher entre estes tipos: ÿ Limite de detalhe: uma ferramenta que consiste em um limite de detalhe e uma marca de detalhe ÿ Marca de detalhe: uma ferramenta que consiste apenas em um marca de detalhe ÿ Elevação única: uma ferramenta que consiste em uma única marca de elevação ÿ Elevação de quatro vias: uma ferramenta que consiste em quatro marcas e linhas de elevação

Machine Translated by Google

Propriedade	Tipo de ferramenta	Descrição
		ÿ Section Tag and Tail: uma ferramenta que consiste em uma linha de seção com uma tag e uma cauda ÿ Identificador e identificador de seção: uma ferramenta que consiste em uma linha de seção com dois identificadores no início e no final
Tipo de limite de chamada	Detalhes vinculados e	Você pode escolher a forma do limite de detalhe. As opções disponíveis são circular, retangular e de forma livre.
Tipo de elevação de quatro vias	Elevação Quatro Caminho	Você pode selecionar o tipo de elevação de quatro direções que a ferramenta deve criar. As opções disponíveis são elevações interiores e exteriores. **OBSERVAÇÃO** Para uma elevação interna, você pode selecionar espaços como a região da elevação.
Nome da etiqueta	Em geral	Aqui, você define o bloco que é usado como tag callout.
Localização da marca e da seta	Em geral	Define a localização da chamada disponível marcas de símbolo e, se aplicável, a localização das setas de marca disponíveis.
Seta	Seção/ Elevações ção	Defina o bloco para a seção/elevação marca seta.
Atribuir estilo de texto	Em geral	Aqui você seleciona se o estilo de texto para atributos no texto explicativo deve ser o estilo de texto da tag de texto explicativo (Conteúdo) ou o estilo de texto atual do desenho (Destino).
Atribuir ângulo de texto	Em geral	Aqui, você seleciona o ângulo de texto do texto do atributo. Você pode optar por inserir o atributo texto no mesmo ângulo que o símbolo de chamada (conforme inserido), horizontal no desenho (horizontal) ou para ser lido do lado direito (leitura à direita).
Categoria Dimensões		

Machine Translated by Google

Propriedade	Tipo de ferramenta	Descrição
Raio de canto	Detalhes vinculados e	Define o raio do canto de retângulos e limites de detalhes de forma livre.
Tipo de linha de limite	Detail Bound- Define o tipo de linha do detalhe do limite. e	
Largura do limite	Detail Bound- Define a largura da linha das linhas de limite. e	
Ver Padrões Categoria		
Tipo de visualização	Em geral	Essa configuração determina o tipo de visualização gerada pela ferramenta de texto explicativo. Você pode escolher entre as seguintes opções: ÿ Visualização de detalhes: se você selecionou Detalhes Vista para tipo e crie uma vista de espaço do modelo em um novo desenho, o modelo de vista de detalhe definido no projeto será usado para o novo desenho. ÿ Vista de corte/elevação: Se você selecionou vista de corte/elevação para o tipo e criou uma vista de espaço do modelo em um novo desenho, o modelo de vista de corte/elevação definido no projeto será usado para o novo desenho. ÿ Vista geral: Se você selecionou Vista geral para o tipo e criou uma vista de espaço do modelo em um novo desenho, o modelo Vista geral definido no projeto será usado para o novo desenho.
Gerar Seção/Elev- Geral ação		Aqui, você pode escolher se a ferramenta deve criar uma elevação de seção 2D.
Estilo de corte/elevação Geral		Se você selecionou para gerar uma seção/ elevação 2D da ferramenta, você precisa definir um estilo de seção/elevação 2D.

Machine Translated by Google

Propriedade	Tipo de ferramenta	Descrição
Estilo de corte/elevação Geral localização		Define o arquivo de desenho ou modelo no qual residem os estilos de corte/elevação 2D disponíveis.
conjunto de exibição	Em geral	Se você selecionou para gerar uma seção/elevação 2D da ferramenta, você precisa definir um conjunto de exibição para a seção/elevação 2D aqui.
Exibir local definido	Em geral	Define o arquivo de desenho ou modelo a partir do qual residem os conjuntos de exibição disponíveis.
Escala	Em geral	Nesta configuração, você define a escala da vista do espaço do modelo gerada a partir da ferramenta, bem como a escala das vistas de folha geradas a partir da vista do espaço do modelo. **OBSERVAÇÃO** Você pode substituir a escala definida na ferramenta durante a inserção da chamada no desenho.
Nome	Em geral	Define um nome padrão para vistas de espaço do modelo que são criadas por esta ferramenta. Você pode substituir o nome definido na ferramenta ao inserir uma chamada no desenho.
Incremento	Em geral	Define um método de incremento padrão para nomear várias vistas de espaço do modelo criadas com esta ferramenta de texto explicativo. As opções disponíveis são Inteiro e Caractere.
Coloque uma marca de título	Em geral	Aqui, você pode selecionar se uma marca de título deve ser anexada às vistas de espaço do modelo criadas com esta ferramenta.
Marca de título Categoria		
Chave da Camada	Em geral	Por padrão, uma marca de título associada a uma ferramenta de texto explicativo é inserida na mesma camada que a vista de espaço do modelo gerada. No entanto, você pode definir uma camada diferente para a marca de título selecionando uma chave de camada diferente aqui.

Machine Translated by Google

Propriedade	Tipo de ferramenta	Descrição
Substituições de camada	Em geral	Se necessário, você pode especificar uma chave de camada sobre cavalgue para a marca do título aqui.
Justificar	Em geral	Esta configuração especifica a justificação da marca do título em relação à linha da marca do título. As opções disponíveis são Esquerda e Direita.
Marcação	Em geral	Nesta lista, você seleciona o bloco usado para o símbolo de marca de título.
Localização da etiqueta	Em geral	Define o arquivo de desenho ou modelo a partir do qual residem os blocos disponíveis.
Título	Em geral	Aqui, você define o símbolo do título.
Localização do título	Em geral	Define o arquivo de desenho ou modelo no qual residem os símbolos de título disponíveis.
Estilo de Texto do Atributo	Em geral	Aqui você seleciona se o estilo de texto para atributos no título deve ser o estilo de texto da tag de título (Conteúdo) ou o estilo de texto atual do desenho (Destino).
Largura da polilinha	Em geral	Esta configuração especifica a largura do separador de polilinha. O valor é medido em unidades de plotagem e dimensionado adequadamente com base na escala de anotação atual.

Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo

Use este procedimento para definir as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo.

1 Em Tool Palettes, clique em **2** Clique na (Propriedades) e clique em Documento.
paleta Callouts.

3 Selecione a ferramenta de texto explicativo cujas propriedades deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

4 Altere as propriedades conforme necessário. Para uma descrição do propriedades disponíveis, consulte As propriedades de uma ferramenta de texto explicativo na página 3656.

Machine Translated by Google

5 Clique em OK.

Colocando Marcas de Título

Você pode colocar marcas de título em um desenho. Uma marca de título pode conter campos para informações sobre vistas de espaço do modelo e vistas de folha. Uma marca de título não pode ser usada para criar uma vista de espaço do modelo, mas pode ser conectada a uma já existente.
Isso é útil ao trabalhar com desenhos herdados ou ao fazer anotações em desenhos em um estágio posterior. Você pode conectar marcas de título a qualquer tipo de vista de espaço do modelo, como detalhes, seções e elevações.

Colocar uma marca de título

Use este procedimento para colocar uma marca de título em um desenho.

OBSERVAÇÃO As marcas de título fornecidas com o AutoCAD Architecture contêm campos para o número da vista (modelo), título da vista (modelo) e escala da viewport (modelo). Para exibir essas informações, elas precisam estar associadas a uma visualização do espaço do modelo.

1 Abra o desenho da vista que contém a vista do espaço do modelo ao qual deseja adicionar a marca de título.

2 Nas paletas de ferramentas, clique em (Propriedades) e clique em Documento.

3 Clique na paleta Chamadas.

4 Selecione uma ferramenta de marca de título.

Alternativamente, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ Título menu suspenso ÿ Título .

5 Selecione a vista do espaço do modelo que deseja associar à marca de título para.

OBSERVAÇÃO Quando você passa o mouse sobre uma vista de espaço do modelo, seus limites são realçados.

6 Clique para colocar o ponto inicial da marca de título.

7 Clique para especificar o ponto final da marca de título.

A marca de título é inserida com os campos de vista preenchidos. Se sua marca de título contiver campos para informações de folha, a vista de espaço do modelo pode precisar ser associada a uma folha antes de resolver esses campos.

Machine Translated by Google

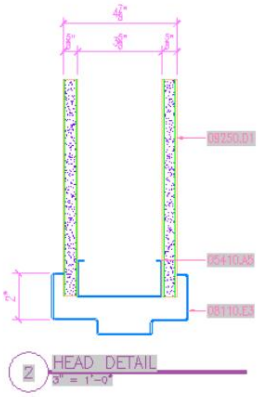
marca de título

Colocando Chamadas de Detalhe

Você pode usar chamadas para criar vistas específicas e ampliadas do modelo de construção. Normalmente, você detalha os componentes em detalhes para chamar itens que não estão incluídos como parte do modelo de construção, como parafusos e conectores ou escotilhas de tijolos detalhadas. Você também pode usar chamadas para gerar seções ou elevações de uma seção ou elevação existente. Por exemplo, você pode criar uma seção do modelo de construção e, a seguir, criar um detalhe ampliado de parte da seção.
Para esse detalhe, você pode adicionar componentes de detalhe para o documento de construção.

Para obter mais informações sobre componentes de detalhe, consulte Componentes de detalhe na página 3489.

Exemplo de detalhe do cabeçote da porta

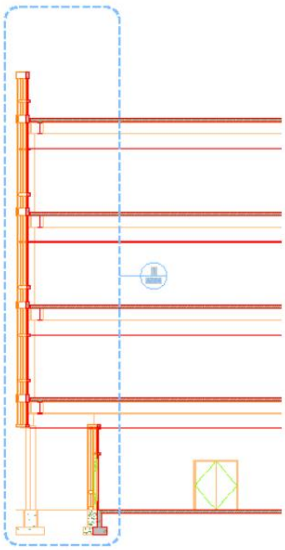


Criando um detalhe no desenho da vista atual

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria um detalhe no desenho da vista atual.

Machine Translated by Google

Visualizando o limite do detalhe da seção do edifício



1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar o detalhe

texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** (Propriedades) e clique em Documento.

Clique na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de legenda de detalhes.

Se você quiser …	**Então …**
criar uma frase de destaque com um limite de detalhe e uma marca de detalhe	selecione uma das ferramentas de contorno de detalhe. A arquitetura Auto CAD fornece ferramentas para limites de detalhes circulares, retangulares e de forma livre.
criar uma frase de destaque sem um limite de detalhe	selecione uma das ferramentas de marca de detalhe. AutoCAD A arquitetura fornece ferramentas para marcas de detalhe regulares, marcas de detalhe com cauda e detalhes marcas com um atributo de número de folha.

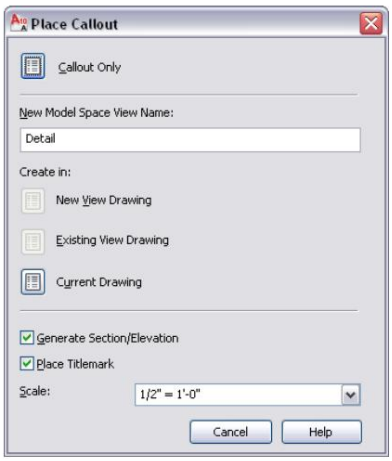
Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ menu suspenso Limite de detalhe para chamadas com um limite de detalhe,

Machine Translated by Google

ou guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ lista suspensa Detalhe para chamadas sem um limite de detalhe.

7 Se você selecionou uma ferramenta de limite de detalhe, especifique as extensões do limite de detalhe.

8 Especifique a linha de chamada de detalhes e pressione ENTER.



9 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém os detalhes.

10 Se necessário, selecione Gerar seção/elevação.

11 Se quiser adicionar uma marca de título à vista do espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

13 Clique em Desenho atual.

14 Se você selecionou criar um detalhe com uma seção/elevação, especifique o ponto de inserção do resultado da seção/elevação 2D.

15 Se você optou por criar um detalhe sem um corte/elevação, especifique as extensões da vista do espaço do modelo que contém a área que está sendo detalhada.

As extensões da vista do espaço do modelo ditarão o tamanho da vista de folha padrão, portanto, se o limite do espaço do modelo for muito pequeno, você poderá ter problemas ao inserir anotações nele.

Uma vez que a vista do espaço do modelo tenha sido colocada no desenho, os espaços reservados do campo na legenda mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em um

Machine Translated by Google

planilha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

A vista do espaço do modelo é exibida no Project Navigator sob o desenho da vista em que você o criou.

Criando um detalhe em um desenho existente

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria um detalhe em um desenho de vista de projeto existente.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar o detalhe

texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** Clique (Propriedades) e clique em Documento.

na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de chamada de detalhe:

Se você quiser…	Então…
criar uma frase de destaque com um limite de detalhe e uma marca de detalhe	selecione uma das ferramentas de contorno de detalhe. A Auto CAD Architecture fornece ferramentas para limites de detalhes circulares, retangulares e de forma livre.
criar uma frase de destaque sem um limite de detalhe	selecione uma das ferramentas de marca de detalhe. AutoCAD A arquitetura fornece ferramentas para marcas de detalhe regulares, marcas de detalhe com cauda e marcas de detalhe com um atributo de número de folha.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ menu suspenso Limite de detalhe para chamadas com um limite de detalhe,

ou guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ lista suspensa Detalhe para chamadas sem um limite de detalhe.

7 Se você selecionou uma ferramenta de limite de detalhe, especifique as extensões do limite de detalhe.

8 Especifique a linha de chamada de detalhes e pressione ENTER.

9 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém os detalhes.

Machine Translated by Google

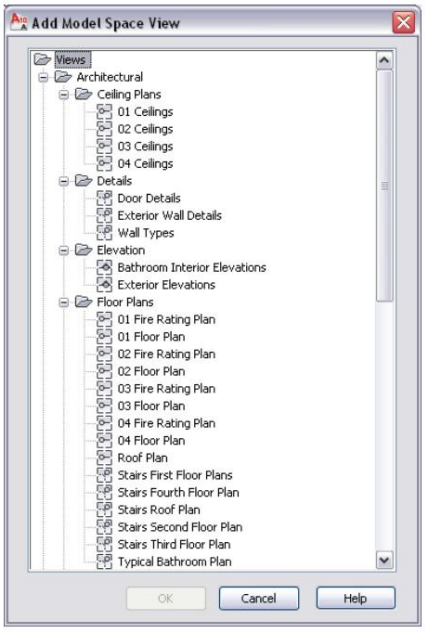
10 Se necessário, selecione Gerar seção/elevação.

11 Se quiser adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

13 Clique em Desenho de vista existente.

Selecione um desenho para colocar o detalhe



14 Selecione o desenho da vista do projeto no qual colocar a vista do espaço do modelo e clique em OK.

15 Se você selecionou criar um detalhe com uma seção/elevação, especifique o ponto de inserção do resultado da seção/elevação 2D.

16 Se você optou por criar um detalhe sem um corte/elevação, especifique as extensões da vista do espaço do modelo que contém a área que está sendo detalhada.

As extensões da vista do espaço do modelo ditarão o tamanho da vista de folha padrão, portanto, se o limite do espaço do modelo for muito pequeno, você poderá ter problemas ao inserir anotações nele.

Uma vez que a vista do espaço do modelo tenha sido colocada no desenho, os espaços reservados do campo na legenda mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em um

Machine Translated by Google

planilha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

17 Para exibir a vista do espaço do modelo no Project Navigator, navegue ao desenho de destino e expanda-o.

A vista do espaço do modelo está listada sob o desenho.

Para obter informações sobre como abrir a visualização do espaço do modelo, consulte Abrindo uma visualização do espaço do modelo na página 3688.

Criando um detalhe em um novo desenho

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria um detalhe em um novo desenho de vista de projeto.

Você pode colocar cada detalhe em seu próprio desenho detalhado. O modelo de vista de detalhe definido no projeto é usado para criar o novo desenho. Para obter mais informações, consulte Criando um novo projeto na página 313.

Quando você cria um novo desenho para um detalhe, ele contém por padrão as mesmas construções, níveis e divisões do desenho do qual o detalhe foi obtido.
Você pode alterar essa atribuição, se necessário.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** .

Clique na guia Views.

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar um detalhe

texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** (Propriedades) e clique em Documento.

Clique na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de chamada de detalhe:

Se você quiser…	Então…
criar uma frase de destaque com um limite de detalhe e uma marca de detalhe	selecione uma das ferramentas de contorno de detalhe. A arquitetura Auto CAD fornece ferramentas para limites de detalhes circulares, retangulares e de forma livre.
criar uma frase de destaque sem um limite de detalhe	selecione uma das ferramentas de marca de detalhe. AutoCAD A arquitetura fornece ferramentas para marcas de detalhe regulares, marcas de detalhe com cauda e detalhes marcas com um atributo de número de folha.

Machine Translated by Google

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ menu suspenso Limite de detalhe para chamadas com um limite de detalhe,

ou guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ ÿ lista suspensa Detalhe para chamadas sem um limite de detalhe.

7 Se você selecionou uma ferramenta de limite de detalhe, especifique as extensões do limite de detalhe.

8 Especifique a linha de chamada de detalhes e pressione ENTER.

9 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém os detalhes.

10 Se necessário, selecione Gerar seção/elevação.

11 Se quiser adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

13 Clique em Nova vista de desenho.

14 Defina as propriedades do novo desenho da vista, conforme descrito em Criando um novo desenho de vista na página 439.

15 Clique em Concluir.

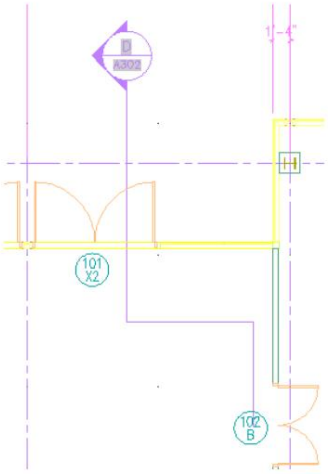
Uma vez que a vista do espaço do modelo tenha sido colocada no novo desenho da vista, os espaços reservados do campo na legenda mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em uma folha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

Colocando Chamadas de Seção

Você pode usar chamadas para criar seções do modelo de construção. Uma seção pode ser usada como base para um detalhe, contendo informações sobre componentes como isolamento, materiais e acabamentos.

Machine Translated by Google

Visualizando uma marca de seção de parede



Criando uma seção no desenho atual

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma seção 2D no desenho da vista do projeto atual.

OBSERVAÇÃO O estilo de seção 2D e a exibição definida para a vista do espaço do modelo que contém a seção são definidos na ferramenta de texto explicativo. Para obter mais informações, consulte Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo na página 3663.

---

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Clique na .
guia Views.

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar a seção
texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** Clique na (Propriedades) e clique em Documento.
paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de legenda de seção.

Para obter uma descrição das ferramentas de legenda de seção incluídas no software, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

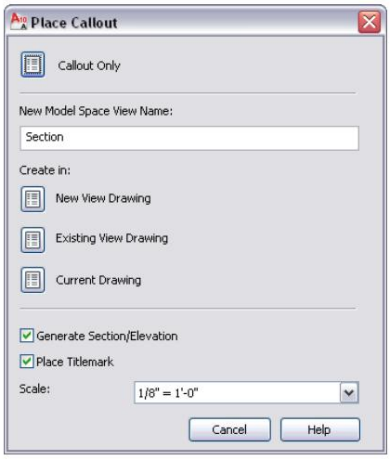
Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ menu suspenso Seções e selecionar uma das ferramentas de seção.

7 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto da linha de corte.

Machine Translated by Google

8 Continue a adicionar pontos à linha de corte. Quando terminar a forma da linha de corte, pressione ENTER.

9 Especifique a direção da seta da marca de corte.



10 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém a seção.

11 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

12 Se você deseja adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

13 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

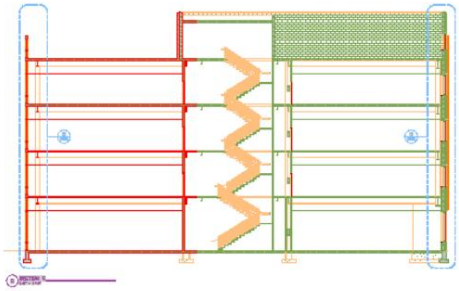
14 Clique em Desenho atual.

15 Na área de desenho, selecione o ponto de inserção para o espaço do modelo visualizar.

Depois que a vista do espaço do modelo for colocada, os espaços reservados do campo na chamada de seção mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em uma folha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

Machine Translated by Google

Vista de seção do edifício



Criando uma seção em um desenho existente

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma seção 2D em um desenho de vista de projeto existente.

As seções geralmente são colocadas em um desenho de seção designado. Sempre que uma nova seção é criada, ela é adicionada a esse desenho.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar uma seção

texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** (Propriedades) e clique em Documento.

Clique na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de legenda de seção.

Para obter uma descrição das ferramentas de marca de seção incluídas no software, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

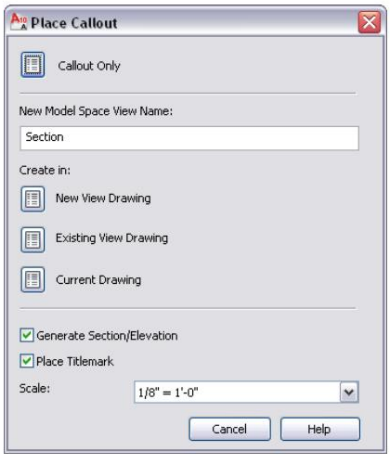
Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ menu suspenso Seções e selecionar uma das ferramentas de seção.

7 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto da linha de corte.

8 Continue a adicionar pontos à linha de corte. Quando terminar a forma da linha de corte, pressione ENTER.

Machine Translated by Google

9 Especifique a direção da seta da marca de corte.



10 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém a seção.

11 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

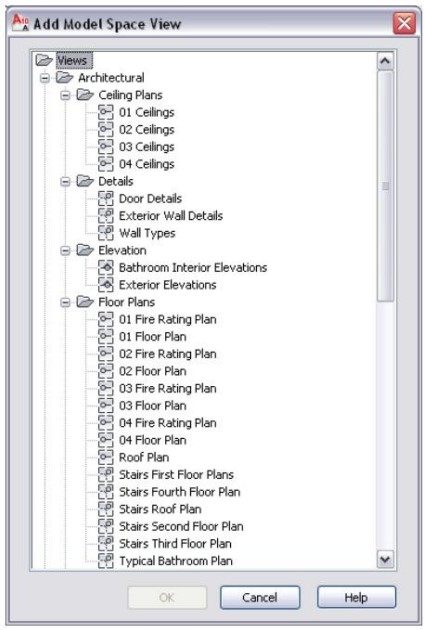
12 Se quiser adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

13 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

14 Clique em Desenho de vista existente.

Machine Translated by Google

Selecione um desenho para colocar a seção



15 Na caixa de diálogo Adicionar vista do espaço do modelo, selecione a vista do projeto desenho no qual a vista do espaço do modelo deve ser colocada e clique em OK.

16 Na área de desenho, selecione o ponto de inserção do desenho gerado seção.

OBSERVAÇÃO Embora você selecione o ponto de inserção no desenho atual, ele será usado no desenho de destino onde o resultado da seção é colocado. Dessa forma, você tem controle sobre o ponto de inserção da seção 2D sem abrir o desenho de destino. Você pode alterar a localização da seção 2D posteriormente, ao abrir o desenho no qual a seção 2D foi colocada e alterá-la lá.

Depois que a vista do espaço do modelo for colocada, os espaços reservados do campo na chamada de seção mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em uma folha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

17 Para exibir a vista de seção no Project Navigator, navegue até o desenho de destino e expanda-o.

A vista do espaço do modelo está listada sob o desenho.

Machine Translated by Google

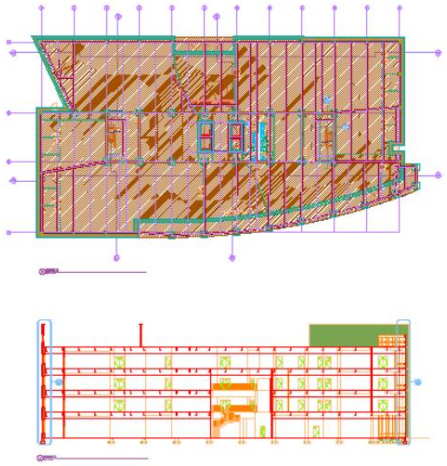
Para obter informações sobre como abrir a visualização do espaço do modelo, consulte Abrindo uma visualização do espaço do modelo na página 3688.

Criando uma seção em um novo desenho

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma seção 2D em um novo desenho de vista de projeto.

Quando você cria uma vista de seção em um novo desenho, o modelo de construção é referenciado no novo desenho. Uma seção 2D é baseada na geometria dos objetos cortados pela linha de seção. Se você colocar uma chamada no desenho da vista *de planta do primeiro andar* e criar uma seção 2D nesse desenho, a seção conterá apenas a geometria do primeiro andar - somente os objetos do modelo de construção que estão presentes como objetos de desenho ou referências externas ao desenho atual. Ao criar um novo desenho de vista de seção para a seção 2D, você pode controlar quais níveis, divisões e construções são incluídos na seção. Isso permite um controle aprimorado sobre quais objetos serão incluídos na seção. Você poderia, por exemplo, desmarcar a construção Mobília do desenho da vista *da planta do primeiro andar* , para evitar sobrecarregar a seção com componentes de construção desnecessários. Da mesma forma, você pode adicionar construções, níveis ou divisões não presentes no desenho da vista atual, por exemplo, para criar gráficos de fundo.

Planta baixa (superior) e seção do edifício (inferior)



1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Views.

Machine Translated by Google

3 Selecione o desenho de vista no qual você deseja colocar uma seção

texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** Clique (Propriedades) e clique em Documento.

na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de marca de seção.

Para obter uma descrição das ferramentas de marca de seção fornecidas com o software, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ menu suspenso Seções e selecionar uma das ferramentas de seção.

7 Na área de desenho, especifique o primeiro ponto da linha de corte.

8 Continue a adicionar pontos à linha de corte. Quando terminar a forma da linha de corte, pressione ENTER.

9 Especifique a direção da seta da marca de seção.

10 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo que contém a seção.

11 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

12 Se você deseja adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

13 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

14 Defina as propriedades do novo desenho da vista, conforme descrito em Criando um novo desenho de vista na página 439.

OBSERVAÇÃO Por padrão, todas as construções, níveis e divisões são pré-selecionadas aqui.

---

15 Clique em Concluir.

16 Na área de desenho, selecione o ponto de inserção do desenho gerado seção.

OBSERVAÇÃO Embora você selecione o ponto de inserção no desenho atual, ele será usado no desenho de destino onde o resultado da seção é colocado.
Dessa forma, você tem controle sobre o ponto de inserção da seção 2D sem abrir o desenho de destino. Você pode alterar a localização da seção 2D posteriormente, ao abrir o desenho no qual a seção 2D foi colocada e alterá-la lá.

Uma vez que a vista do espaço do modelo tenha sido colocada no novo desenho da vista, os espaços reservados do campo na chamada de seção mudam para

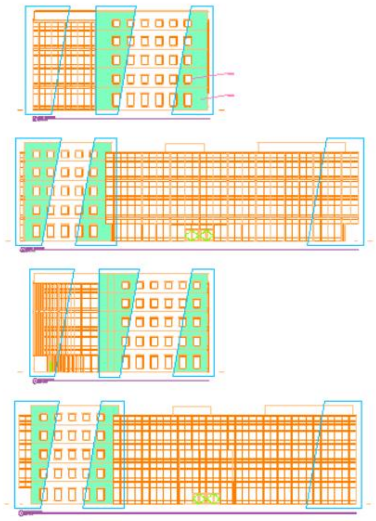
Machine Translated by Google

uma interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em uma folha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

Colocando Chamadas de Elevação

Você pode usar chamadas para criar elevações do modelo de construção. Com as ferramentas de legenda do AutoCAD Architecture, você pode criar elevações internas e externas. Ao criar uma elevação interna, você pode selecionar espaços como limite de elevação.

4 elevações exteriores do espaço do modelo



O AutoCAD Architecture vem com vários símbolos de chamada de elevação predefinidos. Para obter uma lista, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

Colocando uma Chamada de Elevação Única

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma única elevação.

OBSERVAÇÃO O estilo de corte/elevação 2D e a exibição definida para a vista do espaço do modelo que contém a elevação são definidos na ferramenta de chamada de elevação. Para obter mais informações, consulte Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo na página 3663.

Machine Translated by Google

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista no qual deseja colocar uma elevação
texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

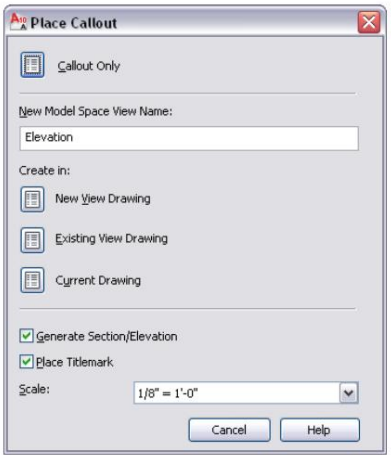
4 Em Tool Palettes, clique em **5** (Propriedades) e clique em Documento.
Clique na paleta Callouts.

6 Selecione uma única ferramenta de chamada de elevação.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ Chamadas
painel ÿ menu suspenso Elevations ÿ Elevation (Single) , ou
Guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ Elevações
menu suspenso ÿ Elevation (Single, Texto Invertido) .

7 Selecione o local para a marca de elevação no desenho.

8 Especifique a direção da elevação.



9 Em New Model Space View Name, insira um nome para o novo
vista do espaço do modelo contendo a elevação.

10 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

11 Se quiser adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione
Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

Machine Translated by Google

13 Selecione onde colocar a elevação: **Se**

desejar…	**Então…**
coloque a elevação na vista que você colocou o texto explicativo	clique em Desenho atual. desenho em
coloque a elevação em um desenho de vista de elevação existente	clique em Desenho de vista existente e siga as instruções em Criar uma seção em um desenho existente na página 3674.
coloque a elevação em um novo desenho de elevação	clique em Novo desenho de vista e siga as instruções em Criando uma seção em um novo desenho na página 3677.

14 No desenho, selecione o primeiro canto da região de elevação.

15 Selecione o canto oposto da região de elevação.

16 Defina o ponto de inserção do resultado da elevação.

OBSERVAÇÃO Se você escolheu colocar a elevação em um desenho diferente, você ainda seleciona o ponto de inserção no desenho atual. A vista de elevação, no entanto, será inserida no desenho que você especificou.

Uma vez posicionada a vista do espaço do modelo, os espaços reservados do campo na ferramenta de elevação mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, a vista do espaço do modelo precisa ser colocada em uma folha, conforme descrito em Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

Colocando uma Chamada de Elevação Interior de Quatro Vias

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma elevação interna de quatro vias.

Ao criar uma elevação interna de quatro vias, você pode definir a região de elevação especificando seus pontos de canto no desenho ou selecionando espaços como limite de elevação.

OBSERVAÇÃO O estilo de corte/elevação 2D e a exibição definida para as vistas do espaço do modelo contendo as elevações são definidas na ferramenta de chamada de elevação. Para obter mais informações, consulte Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo na página 3663.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

Machine Translated by Google

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista no qual deseja colocar uma elevação
texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Nas paletas de ferramentas, clique em (Propriedades) e clique em Documento.

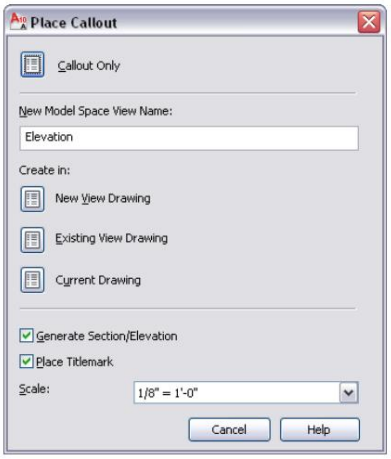
5 Clique na paleta Chamadas.

6 Selecione uma ferramenta de chamada de elevação interna de quatro vias.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ
menu suspenso Elevações ÿ Elevação (Interior. 1, 2, 3, 4)
ou guia Anotar ÿ painel Chamadas ÿ Elevações
menu suspenso ÿ Elevation (Interior. N, S, E, W) .

7 Selecione o local para a marca de elevação no desenho.

8 Especifique a direção do primeiro número de elevação.



9 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a vista do espaço do modelo que contém a primeira das quatro elevações.

10 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

11 Se quiser adicionar uma marca de título à nova vista de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

Machine Translated by Google

13 Selecione onde colocar a elevação: **Se**

desejar…	**Então…**
coloque a elevação na vista que você colocou o texto explicativo	clique em Desenho atual. desenho em
coloque a elevação em um desenho de vista de elevação existente	clique em Desenho de vista existente e siga as instruções em Criar uma seção em um desenho existente na página 3674.
coloque a elevação em um novo desenho de elevação	clique em Novo desenho de vista e siga as instruções em Criando uma seção em um novo desenho na página 3677.

14 No desenho, selecione a região de elevação: **Se você**

deseja...	**Então…**
defina a região de elevação com um espaço	selecione o espaço e pressione ENTER.
defina a região de elevação escolhendo dois pontos de limite	pressione Enter. Em seguida, selecione os dois pontos de limite da região de elevação.

15 Especifique a profundidade das elevações.

16 Especifique a altura das elevações.

17 Especifique o ponto de inserção das elevações.

OBSERVAÇÃO Se você escolheu colocar as elevações em um desenho diferente, você ainda seleciona o ponto de inserção no desenho atual. As elevações, entretanto, serão inseridas no desenho que você especificou.

18 Especifique a distância entre as elevações e sua orientação.

Uma vez que as vistas do espaço do modelo tenham sido posicionadas, os marcadores de campo nas legendas de elevação mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, as vistas do espaço do modelo precisam ser colocadas nas folhas, conforme descrito em Resolução de campos em símbolos de legenda na página 3689.

Machine Translated by Google

Colocar uma chamada de elevação externa de quatro vias

Use este procedimento para colocar uma chamada que cria uma elevação externa de quatro vias.

OBSERVAÇÃO O estilo de corte/elevação 2D e a exibição definida para as vistas do espaço do modelo contendo as elevações são definidos na ferramenta de marca de elevação. Para obter mais informações, consulte Definindo as propriedades de uma ferramenta de texto explicativo na página 3663.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista no qual deseja colocar uma elevação texto explicativo, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

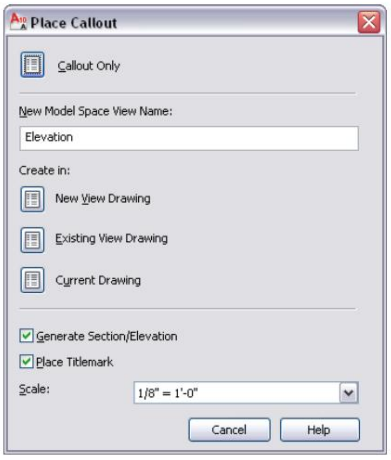
4 Em Tool Palettes, clique em **5** (Propriedades) e clique em Documento. Clique na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de chamada de elevação externa de quatro direções.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ Chamadas painel ÿ menu suspenso Elevations ÿ Elevation (Exterior) .

7 Especifique o primeiro canto da região de elevação.

8 Especifique o canto oposto da região de elevação.



9 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a vista do espaço do modelo que contém a primeira elevação.

10 Verifique se Gerar seção/elevação está selecionado.

Machine Translated by Google

11 Se você deseja adicionar uma marca de título às novas vistas de espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

12 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

13 Selecione onde colocar a elevação: **Se desejar…**

	Então…
coloque a elevação na vista atual. desenho no qual você colocou o texto explicativo	clique em Desenho atual.
coloque a elevação em um desenho de vista de elevação existente	clique em Desenho de vista existente e siga as instruções em Criar uma seção em um desenho existente na página 3674.
coloque a elevação em um novo desenho de elevação	clique em Novo desenho de vista e siga as instruções em Criando uma seção em um novo desenho na página 3677.

14 Especifique a altura das elevações.

15 Especifique o ponto de inserção das elevações.

OBSERVAÇÃO Se você escolheu colocar as elevações em um desenho diferente, você ainda seleciona o ponto de inserção no desenho atual. As elevações, entretanto, serão inseridas no desenho que você especificou.

16 Especifique a distância entre as elevações e sua orientação.

Depois que as vistas do espaço do modelo tiverem sido colocadas, os espaços reservados do campo na legenda mudam para um ponto de interrogação. Para resolvê-los, as vistas do espaço do modelo precisam ser colocadas nas folhas, conforme descrito em Resolução de campos em símbolos de legenda na página 3689.

Colocando uma chamada sem uma vista de espaço do modelo

Use este procedimento para colocar uma chamada que não está conectada a uma vista de espaço do modelo.

Colocar uma chamada de detalhe que não é referenciada a uma vista de espaço do modelo pode ser útil se você tiver desenhos de vista herdados que ainda não são referenciados a uma chamada de detalhe. Você pode criar uma chamada independente em um modelo de construção e, a seguir, referenciá-la a uma vista de espaço de modelo ou vista de folha existente no projeto.

Machine Translated by Google

Quando você insere uma chamada sem uma vista de espaço do modelo referenciada em um desenho, os marcadores de campo na chamada não são conectados a uma vista. Portanto, os espaços reservados do campo são exibidos na chamada por seus nomes; por exemplo, "Viewnumber" ou "Sheetnumber".

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista no qual deseja inserir uma chamada de detalhe, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

4 Em Tool Palettes, clique em **5** Clique (Propriedades) e clique em Documento.

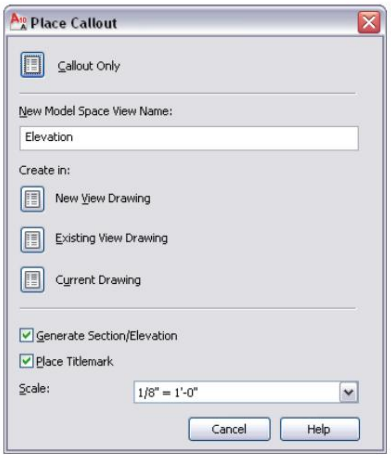
na paleta Callouts.

6 Selecione uma ferramenta de texto explicativo.

Para obter uma descrição das ferramentas de legenda enviadas com o AutoCAD Architecture, consulte Ferramentas de legenda no AutoCAD Architecture na página 3652.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas e selecionar uma ferramenta de chamada.

7 Adicione a ferramenta de texto explicativo ao desenho, seguindo as instruções para o tipo de ferramenta que você selecionou.



8 Clique em Somente legenda.

Um símbolo de chamada desconectado é inserido no desenho.

Machine Translated by Google

Fazendo referência a uma chamada para uma exibição existente

Use este procedimento para fazer referência a uma chamada para uma vista de espaço do modelo existente ou para uma vista de folha existente no projeto. Para obter informações sobre como criar vistas de espaço do modelo, consulte Criando uma vista de espaço do modelo na página 454. Para obter informações sobre como criar vistas de folha, consulte Criando uma vista de folha na página 483.

1 Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .

2 Clique na guia Exibições.

3 Selecione o desenho da vista que contém a legenda, clique com o botão direito e clique em Abrir.

4 Selecione a legenda.

5 No Project Navigator, navegue até a vista do espaço do modelo ou modo de exibição de pasta que você deseja referenciar ao texto explicativo:

Se você deseja…	**Então…**
referenciar o texto explicativo a um visualização do espaço do modelo existente	clique na guia Vistas e navegue até o desenho da vista que contém a vista do espaço do modelo. Em seguida, expanda o desenho da vista.
referenciar o texto explicativo a um vista de folha existente	clique na guia Planilhas e clique em . Navegue até a pasta que contém a visualização da pasta e expanda a pasta. **OBSERVAÇÃO** Se já existir uma vista de folha, você pode referenciar a chamada para a vista de folha ou para a vista de espaço do modelo.

6 Arraste a chamada do desenho para a vista do espaço do modelo ou a exibição de pasta no Project Navigator.

Se você referenciou o texto explicativo a uma visualização de espaço do modelo, os espaços reservados do campo no texto explicativo mudam para pontos de interrogação. Para obter informações sobre como resolver espaços reservados de campo em chamadas, consulte Resolvendo campos em símbolos de chamada na página 3689.

Se você conectou o texto explicativo a uma exibição de pasta, os espaços reservados do campo no texto explicativo são resolvidos com as informações da folha.

Machine Translated by Google

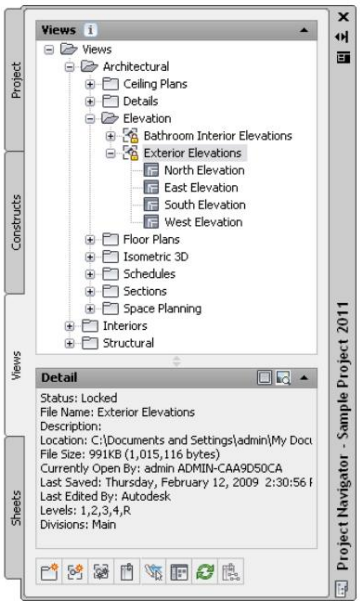
Abrindo uma vista de espaço do modelo

Use este procedimento para abrir uma vista de espaço do modelo.

Quando você cria uma vista de espaço do modelo que é referenciada a uma chamada de detalhe, a vista de espaço do modelo pode ser colocada no desenho no qual a chamada de detalhe foi colocada, em um desenho de vista de projeto existente ou em um novo desenho de vista de projeto.

As visualizações do espaço do modelo são exibidas e abertas na guia Visualizações do Project Navigator.

Vistas de espaço do modelo de elevação externa no Project Navigator



1. Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique em Project Navigator .
2. No Project Navigator, navegue até o desenho da vista que contém a visualização do espaço do modelo.

   Não é importante se o desenho já está aberto.
3. Se necessário, expanda o desenho da vista para exibir o espaço do modelo pontos de vista nele contidos.
4. Selecione a vista do espaço do modelo que deseja abrir e clique duas vezes isto.

   Como alternativa, você pode selecionar a vista do espaço do modelo no Project Navigator, clicar com o botão direito do mouse e clicar em Abrir.

Machine Translated by Google

Excluindo uma vista de espaço do modelo

Use este procedimento para excluir uma vista de espaço do modelo.

Quando você exclui uma vista de espaço do modelo, quaisquer símbolos de legenda e marcas de título associados à vista não são excluídos automaticamente. Depois de excluir a vista do espaço do modelo, você precisa excluir manualmente o símbolo de chamada e a marca de título do desenho de origem.

1 Na barra de ferramentas Quick Access, clique em Project Navigator **2** Clique .
na guia Views.

3 Selecione o desenho da vista que contém a vista do espaço do modelo que deseja excluir e expanda-o.

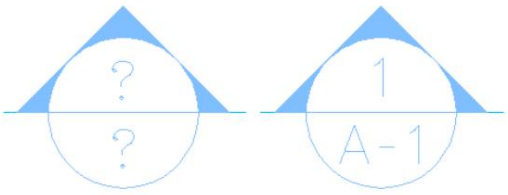
4 Selecione a vista de espaço do modelo a ser excluída, clique com o botão direito do mouse e clique em Excluir.

Resolvendo campos em símbolos de texto explicativo

Use este procedimento para colocar uma vista de espaço do modelo em uma folha e resolver seus espaços reservados de campo.

As ferramentas de texto explicativo predefinidas no AutoCAD Architecture contêm informações de espaço reservado de campo sobre o número da folha e o número da vista. Essa informação
pode ser resolvido apenas quando a vista do espaço do modelo criada pela chamada é referenciada em uma folha. Enquanto a vista do espaço do modelo não for colocada em uma folha, as informações não serão resolvidas e um ponto de interrogação será exibido.

Símbolos de legenda de elevação não resolvidos (à esquerda) e resolvidos (à direita)



Depois que a vista do espaço do modelo é colocada em uma folha e as informações da folha na chamada são resolvidas, um link é criado entre as informações do campo na vista do espaço do modelo e a folha na qual ele é colocado. Ao clicar com a tecla CTRL pressionada no número da folha, o desenho da folha correspondente é aberto.

1 Crie uma vista de espaço do modelo com referência a uma chamada, conforme descrito em Colocar chamadas de detalhe na página 3665, Colocar chamadas de seção na página 3671 ou Colocar chamadas de elevação na página 3679.

Machine Translated by Google

2 No Project Navigator, clique na guia Sheets e clique em **3** Na Sheet Set .
View, localize a folha na qual deseja colocar a vista do espaço do modelo.

4 Abra a folha de uma destas maneiras:

ÿ Selecione a planilha, clique com o botão direito do mouse e clique em Abrir.

ÿ Clique duas vezes na folha.

O desenho que contém a folha é aberto na área de desenho do AutoCAD Architecture. A planilha selecionada é o layout ativo.

5 No Project Navigator, clique na guia Views.

6 Selecione a vista de espaço do modelo que deseja colocar na folha, e posicione-o de uma destas maneiras: ÿ

Selecione a vista do espaço do modelo e arraste-o do Project Navigator para a área de desenho da folha.

ÿ Selecione a vista do espaço do modelo, clique com o botão direito do mouse e clique em Colocar na folha. Em seguida, selecione um ponto de inserção na folha.

Ao abrir a vista do espaço do modelo, você pode ver que as informações da folha foram atualizadas.

Trabalhando com chamadas fora de um projeto

As vistas do espaço do modelo são baseadas nos conceitos do recurso Gerenciamento de desenho. Uma vista de espaço de modelo normalmente é criada a partir de um desenho de vista de projeto e referenciada em um desenho de folha de projeto.

Você pode usar uma parte da funcionalidade de texto explicativo fora de um projeto, em um DWG, com as seguintes limitações:

ÿ Você pode colocar vistas de espaço do modelo somente dentro do desenho atual.

ÿ Você pode acessar as vistas do espaço do modelo somente na caixa de diálogo Vistas nomeadas de AutoCAD.

ÿ Não é possível criar modelos para detalhes, seções ou elevações.

ÿ Os espaços reservados de campo contendo informações sobre exibições e folhas não são resolvido automaticamente. Você deve inserir valores manualmente.

Machine Translated by Google

Colocar uma chamada em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto

Use este procedimento para colocar uma chamada em um desenho que não pertença a um projeto do Drawing Management.

1 Em Tool Palettes, clique em **2** (Propriedades) e clique em Documento.

Clique na paleta Callouts.

3 Selecione uma ferramenta de texto explicativo.

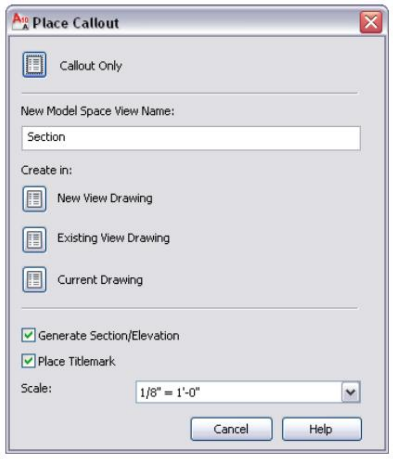
Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Chamadas e selecionar uma ferramenta de chamada.

4 Insira a chamada no desenho.

Se você quiser…	**Então…**
colocar uma chamada de detalhe	insira a ferramenta conforme descrito em Criando um detalhe no desenho da vista atual na página 3665.
coloque uma chamada de seção	insira a ferramenta conforme descrito em Criando uma seção no desenho atual na página 3672.
colocar uma chamada de elevação única	insira a ferramenta conforme descrito em Colocar uma chamada de elevação única na página 3679.
coloque um el interior de quatro vias chamada de evasão	insira a ferramenta conforme descrito em Colocar uma legenda de elevação interna de quatro vias na página 3681.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
colocar um exterior de quatro vias chamada de elevação	insira a ferramenta conforme descrito em Colocar uma legenda de elevação externa de quatro vias na página 3684.



5 Em Novo nome da vista do espaço do modelo, insira um nome para a nova vista do espaço do modelo.

6 Se quiser adicionar uma marca de título à vista do espaço do modelo, selecione Colocar marca de título.

7 Selecione a escala para a vista do espaço do modelo.

8 Em Criar em, selecione Desenho atual.

Uma vista de espaço do modelo é colocada no desenho atual.

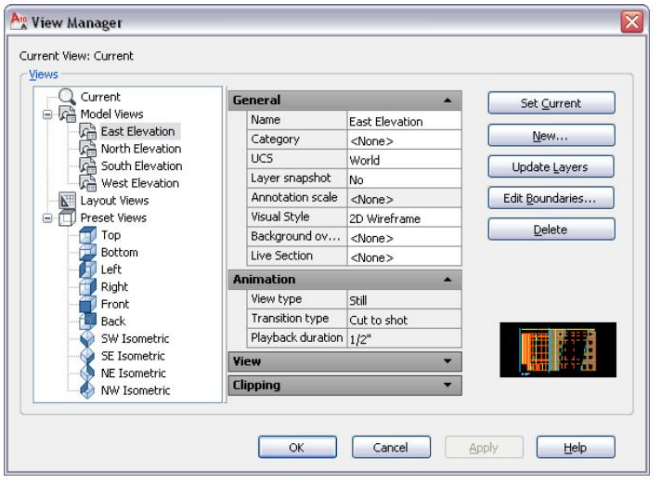
Abrindo vistas do espaço do modelo em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto

Use este procedimento para abrir uma vista de espaço do modelo em um desenho que não pertença a um projeto do Drawing Management.

1 Coloque uma chamada no desenho, conforme descrito em Colocar uma chamada em um arquivo de desenho sem projeto na página 3691.

Machine Translated by Google

2 Clique na guia View ÿ painel Appearance ÿ menu suspenso Views ÿ View Gerente.



No View Manager, a vista do espaço do modelo que você criou está listada em Vistas.

3 Selecione a vista do espaço do modelo que deseja abrir e clique em Definir Atual.

4 Clique em OK.

Excluindo vistas do espaço do modelo em um arquivo de desenho não pertencente ao projeto

Use este procedimento para excluir uma vista de espaço do modelo de um desenho que não pertença a um projeto do Drawing Management.

1 Abra o desenho que contém a vista de espaço do modelo que deseja excluir.

2 Na linha de comando, digite **view.**

As vistas do espaço do modelo contidas no desenho são listadas em Vistas do modelo.

3 Selecione a vista de espaço do modelo que deseja excluir, clique com o botão direito e clique em Excluir.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Criando novas ferramentas de texto explicativo

O AutoCAD Architecture fornece várias ferramentas de chamada predefinidas. Você também pode criar símbolos de chamada com visual e conteúdo definidos pelo usuário.

Usando campos em ferramentas de texto explicativo

Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho. Um campo é um texto atualizável configurado para exibir dados que podem mudar durante o ciclo de vida do desenho. Quando o campo é atualizado, o valor mais recente do campo é exibido. Normalmente, você usa dados de conjunto de propriedades para esse tipo de informação atualizável sobre o modelo de construção. No entanto, os dados do conjunto de propriedades podem ser usados apenas em blocos MV. Os campos podem ser inseridos em propriedades manuais em definições de conjunto de propriedades, texto, MText, definições de atributo e células de tabela do AutoCAD.

Para obter informações detalhadas sobre campos, consulte “Usar campos em texto” na Ajuda do AutoCAD.

Há vários campos predefinidos para informações do conjunto de folhas. A maioria dos campos referem-se à folha atual e devem ser inseridos apenas em um desenho de folha.

Ao criar uma ferramenta de texto explicativo, geralmente você usará um campo da categoria Espaço reservado para conjunto de folhas: Esses campos permitem definir um campo como um espaço reservado em um texto explicativo para uma folha referenciada. Os campos são resolvidos quando a chamada é referenciada em uma planilha. Para obter mais informações, consulte Resolvendo campos em símbolos de legenda na página 3689.

- ÿ Folha atual personalizada: você pode selecionar uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a planilha atual aqui.
- ÿ Descrição da planilha atual
- ÿ Número da folha atual
- ÿ Número e título da folha atual
- ÿ Conjunto de folhas atual
- ÿ Conjunto de folhas atual personalizado: você pode selecionar aqui uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a folha atual.
- ÿ Descrição do Conjunto de Folhas Atual
- ÿ Subconjunto de folha atual
- ÿ Título da planilha atual

Machine Translated by Google

ÿ Conjunto de folhas: você pode selecionar qualquer folha de um conjunto de folhas como o conteúdo do campo; as propriedades disponíveis são o título da folha, o número da folha e a descrição da folha.

ÿ Espaço reservado para conjunto de folhas: você pode inserir um espaço reservado representando informações de uma folha. Esse espaço reservado é resolvido quando a chamada é referenciada em uma planilha. Os seguintes campos estão disponíveis como espaços reservados: ÿ Número e título da folha

ÿ Título da folha

ÿ Número da Folha

ÿ Descrição da Folha

ÿ Folha personalizada: você pode selecionar uma propriedade personalizada do AutoCAD definida para a folha referenciada aqui.

ÿ (Espaço do modelo) Exibir número e título

ÿ (Espaço do modelo) Exibir título

ÿ (Espaço do modelo) Número da vista

ÿ (Espaço do modelo) Escala da viewport

OBSERVAÇÃO Os campos para título da folha, número da folha, descrição da folha, título da vista e número da vista podem ser associados a um hiperlink que salta para a folha ou vista do espaço do modelo referenciada.

ÿ Exibição de folha: você pode selecionar qualquer exibição de folha de uma folha definida como o campo conteúdo aqui; as propriedades disponíveis são o número da vista da folha, o título da vista da folha e a escala da viewport da vista da folha.

OBSERVAÇÃO Os campos para o número da vista da folha e o título da vista da folha podem ser associados a um hiperlink que salta para a vista da folha referenciada.

Criando uma ferramenta de texto explicativo

Você pode criar ferramentas de texto explicativo que exibem informações específicas para o conjunto de folhas. Chamadas podem ser referenciadas para vistas de espaço do modelo e podem conter campos que apontam para uma folha ou vista de folha. Quando a vista do espaço do modelo é colocada em uma folha, o campo é resolvido e exibe as informações da folha.

Machine Translated by Google

Para obter uma lista de campos relacionados a projetos e conjuntos de folhas disponíveis, consulte Usando campos em ferramentas de texto explicativo na página 3694.

Visão geral do processo: criando uma ferramenta de texto explicativo

A criação de uma ferramenta de texto explicativo consiste nestas etapas básicas:

1 Abra o desenho no qual deseja armazenar o bloco de chamada.

> **NOTA** Por padrão, os blocos explicativos são colocados em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial\Callouts (Imperial).dwg.* Você pode salvar seus blocos explicativos lá ou criar seus próprios desenhos explicativos.

2 Adicione atributos de legenda ao desenho.

3 Crie um bloco a partir dos atributos.

4 Crie uma ferramenta de texto explicativo em uma paleta de ferramentas.

Adicionando atributos de chamada

Use este procedimento para criar atributos para uma ferramenta de texto explicativo.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Atributos ÿ Definir atributos.

2 Defina o primeiro atributo para a ferramenta de texto explicativo.

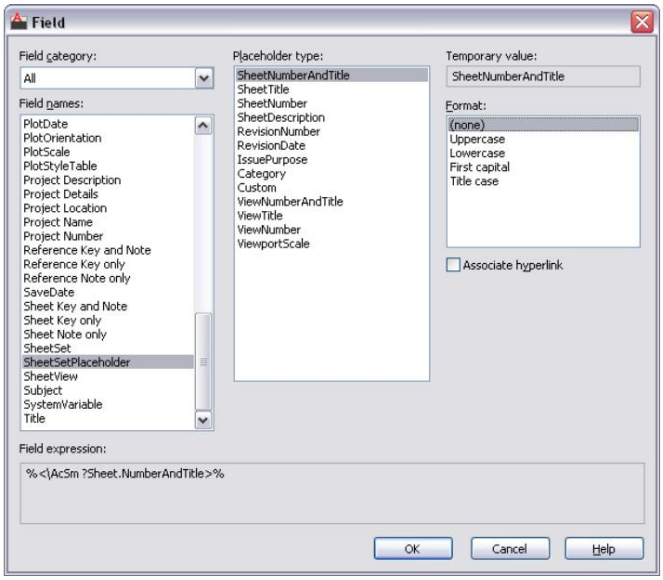
3 Digite um nome no campo Tag.

4 Em Valor, clique em **5** Em .

Categoria do campo, selecione a categoria desejada.

Machine Translated by Google

DICA A categoria Sheet Set contém campos para vistas e folhas.



6 Em Nomes de campo, selecione o campo que deseja inserir.

Alguns campos requerem informações adicionais, como um nome de arquivo ou informações de propriedade.

7 Selecione o formato de texto para o texto do campo.

8 Clique em OK.

9 Prossiga para adicionar o atributo conforme descrito em “Caixa de diálogo de definição de atributo” na ajuda do AutoCAD.

OBSERVAÇÃO Um atributo pode conter apenas um campo de conjunto de folhas. Se você deseja criar uma linha de texto explicativo que leia, por exemplo, *View Number - View Title,* você deve definir dois atributos separados.

10 Repita as etapas 1 a 3 para cada atributo a ser adicionado à ferramenta de texto explicativo.

11 Complete o bloco de atributos com linhas, bordas e outros componentes desejados.

O resultado é ter vários atributos e elementos gráficos em seu desenho.
Seus atributos de chamada podem ter esta aparência:

Machine Translated by Google

Bloco de atributo de chamada

Criando um bloco de chamada

Use este procedimento para criar um bloco que contém os atributos adicionados na etapa anterior.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Bloco ÿ Criar bloco **2** Insira um nome para o bloco.

3 Clique em Selecionar objetos e selecione os atributos e gráficos para incluir no bloco de título.

4 Na lista Unidades de arrastar e soltar, selecione Sem unidade.

5 Continue criando o bloco conforme descrito em “Caixa de diálogo de definição de bloco” na ajuda do AutoCAD.

6 Salve o desenho que contém o bloco de chamada.

OBSERVAÇÃO Se você estiver criando uma ferramenta de texto explicativo que será usada por vários usuários, certifique-se de que o desenho esteja localizado em uma pasta à qual todos os usuários tenham acesso. Caso contrário, a ferramenta não poderá ser utilizada por todos os usuários.

Criando uma ferramenta de destaque em uma paleta de ferramentas

Use este procedimento para criar a ferramenta de texto explicativo em uma paleta de ferramentas.

1 Em Tool Palettes, clique em **2** Clique (Propriedades) e clique em Documento. na paleta Callouts.

3 Selecione a ferramenta de texto explicativo mais semelhante à ferramenta que deseja criar.

Por exemplo, se você deseja criar uma ferramenta de detalhe, selecione uma das ferramentas de detalhe existentes.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Copiar. Em seguida, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

Uma cópia da ferramenta selecionada é colocada na paleta Chamadas.

Machine Translated by Google

5 Selecione a ferramenta copiada, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

6 Renomeie a ferramenta conforme desejado.

7 Em Localização da marca, selecione o desenho que você salvou a legenda bloquear em.

8 Em Nome da marca, selecione o bloco que você criou.

9 Altere outras propriedades conforme necessário; por exemplo, adicione uma nova marca de título ou altere o estilo de corte/elevação 2D.

10 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

49 Horários e Exibição Temas

Tabelas podem ser inseridas em seus desenhos para exibir informações sobre componentes selecionados em sua construção. As informações são extraídas dos objetos no desenho com base nas informações anexadas aos objetos e estilos de objeto.

Os temas de exibição fornecem outra maneira de apresentar dados usando cores, preenchimentos e hachuras. Por exemplo, você pode especificar que todas as paredes com classificação de incêndio de 2 horas apareçam com um preenchimento vermelho. Uma legenda de tema de exibição identifica a correlação.

Dados para temas de exibição também são extraídos de informações anexadas a objetos ou estilos de objetos.
Temas de exibição e tabelas de tabela são objetos de anotação baseados em estilo, para os quais estilos podem ser criados e modificados no Gerenciador de estilo. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Horários

Tabelas são tabelas que você pode inserir em desenhos para listar informações sobre objetos selecionados em seu modelo de construção. Os objetos são compostos de propriedades que contêm dados. As tags de agendamento fornecem uma ferramenta eficiente para coletar os dados de propriedade anexados aos objetos para exibição em uma tabela de agendamento. Você pode criar tabelas com vários níveis de detalhes definindo e anexando conjuntos de propriedades a estilos de objeto ou a objetos individuais e, em seguida, extraindo e exibindo os dados em uma tabela de tabelas.

Você pode produzir tabelas de programação básicas usando as ferramentas padrão fornecidas com o software. Antes de executar tarefas mais complexas, como criar suas próprias tabelas de planejamento, classificações ou trabalhar com fórmulas em seu projeto, é importante entender como os dados de propriedade, conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades interagem. Recomendamos os seguintes tópicos:

ÿ Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705

Machine Translated by Google

ÿ Formatos de dados de propriedade na página 3764

ÿ Dados do conjunto de propriedades na página 3772

ÿ Definições do conjunto de propriedades na página 3785

Se você deseja adicionar identificadores e tabelas simples para objetos comuns, como portas, usando uma das ferramentas padrão, consulte os seguintes tópicos:

ÿ Cronogramas básicos na página 3709

ÿ Marcas de programação na página 3716

Se você deseja gerenciar o formato e outras propriedades de exibição de tabelas, consulte os seguintes tópicos sobre estilos de tabela de tabela:

ÿ Trabalhando com estilos de tabela de cronograma na página 3731

ÿ Especificando as propriedades de exibição de um cronograma na página 3755

Se você deseja trabalhar com tarefas de agendamento mais avançadas, como adicionar classificações e fórmulas, consulte os tópicos a seguir para obter informações sobre como identificar e coletar informações detalhadas de seus objetos:

ÿ Dados do conjunto de propriedades na página 3772

ÿ Noções básicas sobre fórmulas na página 3792

ÿ Definições de classificação na página 3834

Cada seção fornece informações conceituais e processuais para as tarefas que você deseja realizar. Referências cruzadas para informações de suporte adicionais são fornecidas ao longo. Para obter respostas para várias perguntas sobre como trabalhar com tabelas de cronograma, consulte Solução de problemas de tabelas de cronograma na página 3860 e Solução de problemas de estilos de tabela de cronograma na página 3863.

Terminologia da Tabela de Cronogramas no AutoCAD Architecture

Você pode adicionar tabelas básicas aos seus desenhos usando as ferramentas fornecidas com o software. Essas ferramentas têm estilos e propriedades predefinidos. Você pode agendar detalhes adicionais sobre objetos, como ferragens de portas, personalizando um estilo de tabela de agendamento existente ou criando um novo estilo. Os seguintes termos se aplicam à criação e gerenciamento de cronogramas:

Machine Translated by Google

Etiquetas de programação

Você pode usar tags de tabela padrão ou baseadas em projeto em seus desenhos para exibir graficamente os dados de propriedade de um objeto. Ao vincular o identificador de tabela a uma propriedade em um conjunto de propriedades, como a largura de uma porta, você relata dados de propriedade do objeto, como 3'-0". Quando você ancora o identificador a um objeto ao qual o conjunto de propriedades é aplicado, o valor da propriedade é exibido no identificador. As informações no tag são atualizadas se o objeto ou propriedade mudar.

Para obter mais informações, consulte Schedule Tags na página 3716.

Ferramentas de agendamento

O software fornece ferramentas padrão para tabelas de paredes, portas e janelas baseadas em projeto e padrão na paleta de ferramentas Scheduling e no Navegador de conteúdo. A seleção de uma dessas ferramentas que possui um estilo e outras propriedades predefinidas permite que você coloque rapidamente uma tabela de tabela em seu desenho. Você também pode aplicar as propriedades de uma ferramenta de tabela de agendamento a tabelas de agendamento existentes.
Você pode criar ferramentas de tabela de agendamento a partir de estilos de tabela de agendamento. Para obter mais informações, consulte Adicionar agendamentos usando ferramentas de tabela de agendamento na página 3709.

Estilos de programação

Um estilo de tabela de tabela especifica as propriedades que podem ser incluídas em uma tabela para um determinado tipo de objeto. O estilo também controla a formatação da tabela, como altura e espaçamento do texto, colunas e cabeçalhos. As propriedades de exibição no estilo controlam a visibilidade, camada, cor, tipo de linha, espessura de linha e escala de tipo de linha dos componentes da tabela. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com estilos de tabelas de agendamento na página 3731.

As opções nos estilos de tabela de tabela permitem criar tabelas regulares e de matriz (também chamadas de tabelas pontuais). Você também pode especificar um formato de matriz para colunas individuais em uma tabela regular.

Dados da propriedade

Dados de propriedade são informações sobre as propriedades de um objeto. Por exemplo, largura e altura são propriedades típicas de uma porta. Os dados coletados nessas propriedades podem refletir 3'-0" para largura e 7'-0" para altura. Esses dados de propriedade estão contidos em um conjunto de propriedades. Para obter mais informações, consulte Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

OBSERVAÇÃO Os valores dos dados de propriedade não estão contidos na tabela ou tag da tabela, mas no próprio objeto. O agendamento e a tag de agendamento simplesmente exibem os valores recuperados diretamente do objeto ao qual está ancorado.

Machine Translated by Google

Conjuntos de propriedades

Um conjunto de propriedades é um grupo definido pelo usuário de propriedades de objetos relacionados. Quando você anexa um conjunto de propriedades a um objeto ou estilo, o conjunto de propriedades torna-se o contêiner dos dados de propriedade associados ao objeto. Os conjuntos de propriedades são especificados usando definições de conjunto de propriedades (veja abaixo). Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785 e Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

Definições do Conjunto de Propriedades

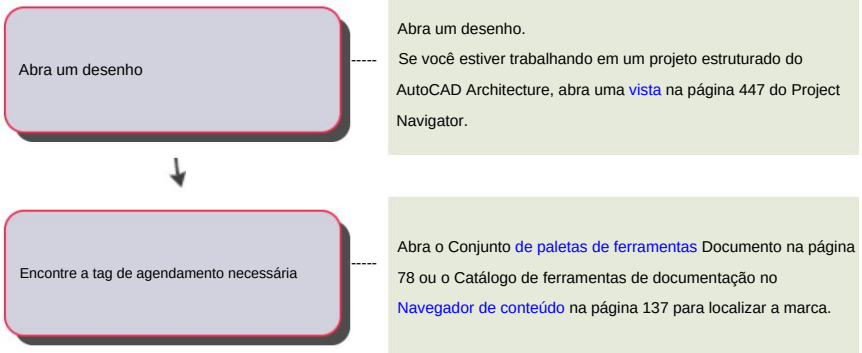
Uma definição de conjunto de propriedades é um objeto de documentação que especifica as características de um grupo de propriedades que podem ser rastreadas com um objeto ou estilo. Por exemplo, você pode criar uma definição de conjunto de propriedades chamada DoorProps que contém definições de propriedade para DoorNumber, DoorWidth e FireRating. Cada propriedade tem um nome, descrição, tipo de dados, formato de dados e valor padrão. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

Formatos de dados de propriedade

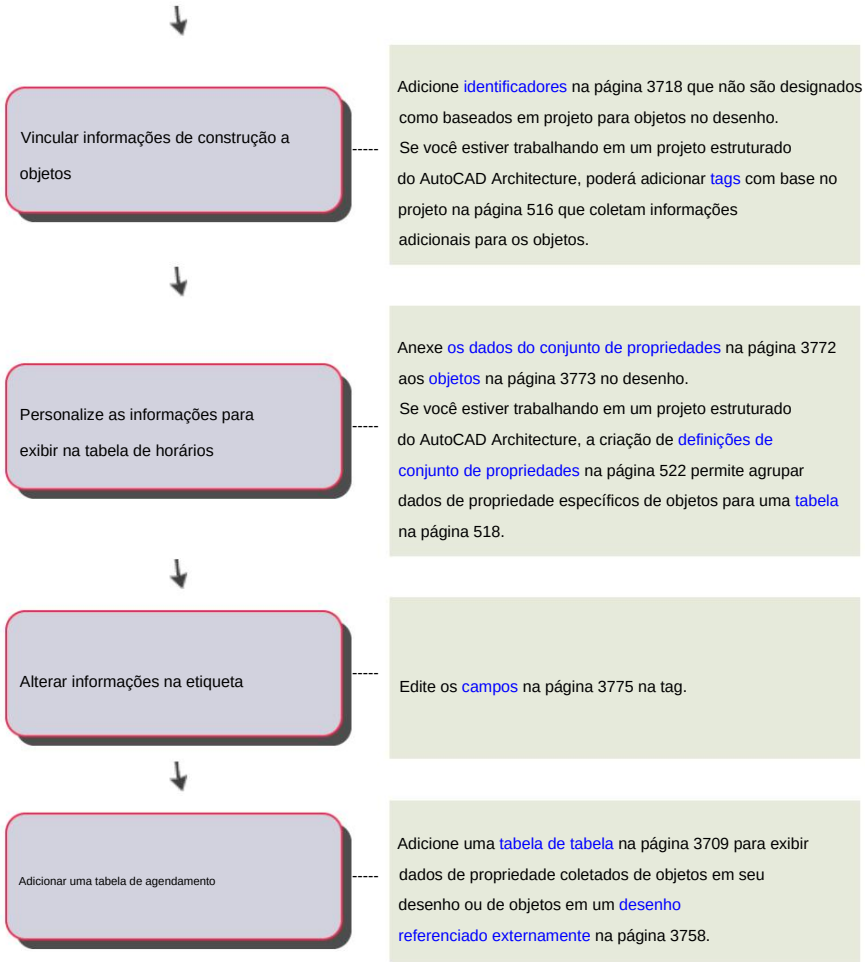
Um formato de dados de propriedade é especificado para cada definição de propriedade dentro de uma definição de conjunto de propriedades para controlar como os dados dessa propriedade são exibidos em uma tabela de tabela, em uma marca de tabela ou na paleta de propriedades. Por exemplo, você pode usar formatos de dados de propriedade para exibir uma porta com três pés de largura, com um valor bruto de 36 unidades em um desenho, com unidades em polegadas como 3'-0", ou 3' ou 3 pés. Conjunto de propriedades definições e estilos de tabela de tabela usam formatos de dados de propriedade para controlar o formato de exibição de valores para cada propriedade. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

Fluxo de trabalho para anotar desenhos com tags e tabelas

Se você usar as ferramentas de anotação fornecidas com o software, as definições e os formatos já estarão criados para você.



Machine Translated by Google



Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades

Os dados relatados em uma tabela de agendamento são coletados dos conjuntos de propriedades que você anexa aos objetos ou estilos de objeto que está agendando. As propriedades contidas em um conjunto de propriedades são determinadas pela definição do conjunto de propriedades, que também especifica o tipo de objeto, estilo e definição ao qual o conjunto de propriedades pode ser aplicado.

Machine Translated by Google

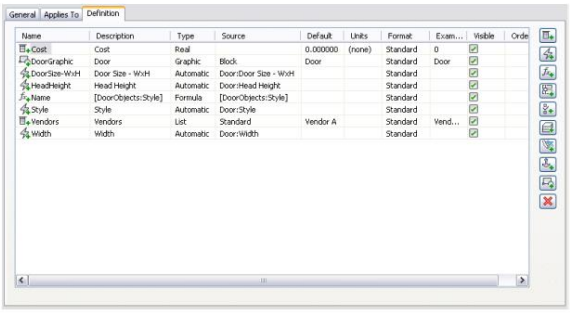
OBSERVAÇÃO Se você estiver usando o AutoCAD Architecture e o Revit MEP, podem aparecer bloqueios em algumas definições de conjunto de propriedades e definições de propriedade ao abrir desenhos de engenharia herdados. Os dados que são definidos programaticamente não podem ser modificados e são protegidos e identificados por bloqueios: ÿ seleções na

guia Aplica-se a e nomes para definições de conjunto de propriedades

ÿ qualquer coisa que afete o valor dos dados subjacentes e nomes de propriedade definições

Uma definição de conjunto de propriedades é um grupo de propriedades relacionadas dos objetos e estilos de objetos a serem relatados na tabela. Uma vez anexado a um objeto ou seu estilo, um conjunto de propriedades torna-se o recipiente para os dados de propriedade associados ao objeto. Os valores das propriedades são obtidos diretamente do objeto ou inseridos manualmente para o objeto ou estilo.

Uma definição de conjunto de propriedades para um objeto de porta



Propriedades automáticas e manuais

As propriedades dos tipos de objeto AEC se enquadram em duas categorias:

ÿ As propriedades automáticas são incorporadas aos objetos e estilos quando você cria o objeto. Exemplos são largura, comprimento, altura e dados recuperados de outras fontes, como o projeto ou o material do objeto. Para obter mais informações, consulte Compreendendo as propriedades automáticas na página 3788.

ÿ As propriedades manuais são aquelas que você insere explicitamente, como classificação de incêndio, fabricante ou acabamento. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807.

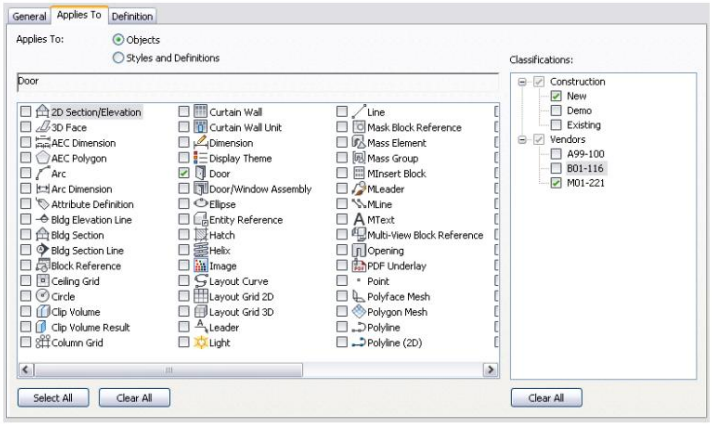
As propriedades automáticas estão disponíveis para inclusão em suas definições de conjunto de propriedades. Você cria e insere valores para propriedades manuais.

Machine Translated by Google

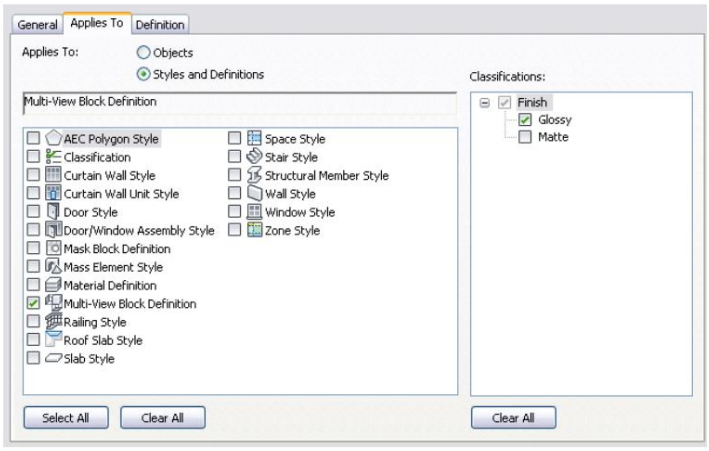
Aplicando definições de conjuntos de propriedades a objetos e estilos

Você pode criar uma definição de conjunto de propriedades para objetos ou estilos e definições (como definições de bloco de múltiplas vistas). As propriedades manuais que provavelmente serão diferentes para cada instância de um objeto pertencem a uma definição de conjunto de propriedades com base em objeto que é aplicada por objeto.

Definição de conjunto de propriedades que se aplica a objetos de porta



As propriedades manuais que serão as mesmas para todas as instâncias de um estilo pertencem a uma definição de conjunto de propriedades com base em estilo que é aplicada a um estilo (como um estilo de parede) ou uma definição (como uma definição de bloco de vista múltipla).



Definição de conjunto de propriedades que se aplica à definição de bloco de múltiplas vistas

Machine Translated by Google

As propriedades automáticas são recuperadas dinamicamente do objeto. A maioria das propriedades automáticas deve ser colocada em uma definição de conjunto de propriedades com base em estilo, mesmo que os valores possam variar para cada instância do objeto. Por exemplo, as propriedades “Door Width” e “Door Height” são extraídas automaticamente dos objetos de porta.
Colocar essas propriedades em uma definição de conjunto de propriedades com base em estilo fornece um valor para cada objeto de porta desse estilo e é mais eficiente do que colocá-las em uma definição de conjunto de propriedades com base em objeto que você anexa a cada porta.

OBSERVAÇÃO Pode ocorrer uma incompatibilidade de dados se, depois de criar uma tabela de programação com dados de conjunto de propriedades adicionados, você alterar de uma definição de conjunto de propriedades baseada em objeto para uma definição baseada em estilo. Para corrigir isso, remova os conjuntos de propriedades e atualize a tabela de planejamento. Para obter mais informações, consulte Removendo dados do conjunto de propriedades de um objeto na página 3776 e Removendo dados do conjunto de propriedades de um estilo ou definição na página 3782.

Campos em Dados do Conjunto de Propriedades

Você pode inserir campos do AutoCAD em uma propriedade manual anexada a um objeto ou estilo. Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho porque os valores que eles exibem são atualizados sempre que a propriedade associada é alterada. Os campos também podem ser associados a hiperlinks. Por exemplo, se você inserir um campo apontando para um desenho usando um hiperlink em uma propriedade manual e criar uma tabela de tabela que contenha essa propriedade, poderá pular da célula da tabela com a propriedade do campo para o desenho ao qual está vinculado.

Para obter mais informações, consulte Inserindo propriedades e campos manuais para objetos na página 3774 e Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades na página 3809.

Listas em Dados do Conjunto de Propriedades

Os itens de lista são criados em uma definição de lista e anexados a uma definição de propriedade manual. Com uma lista predefinida de itens válidos, você pode selecionar um item da lista para uma propriedade manual na definição do conjunto de propriedades ou na guia Dados Estendidos da paleta Propriedades. Isso reduz a redundância de inserir valores comumente usados. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual na página 3831 e Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades na página 3809.

Conteúdo predefinido para agendamentos

Existem estilos e propriedades predefinidos para ferramentas de tabela de cronograma, ferramentas de marcação de cronograma e definições de conjunto de propriedades fornecidas com o software. As ferramentas estão localizadas na paleta de ferramentas Scheduling no conjunto de paletas de ferramentas Document,

Machine Translated by Google

e as definições do conjunto de propriedades estão no Gerenciador de estilo em Objetos de documentação.

Você também pode acessar estilos de tabela de tabela padrão, tags de tabela e definições de conjunto de propriedades em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial or Metric>\Schedule Tables.dwg.* Você pode usar qualquer um desses conteúdos para criar tabelas adicionais ou como base para criar tabelas personalizadas, tags e definições de conjunto de propriedades.

Horários Básicos

Você tem tudo o que precisa para adicionar tabelas de agendamento e executar tarefas comuns de documentação, como marcar objetos, ao abrir o software.
Tabelas de agendamento são objetos. Assim como com outros objetos em seu desenho, as propriedades das tabelas de tabela são exibidas na paleta Propriedades quando você adiciona uma tabela ou se seleciona uma tabela. Para obter mais informações, consulte A paleta de propriedades na página 115.

As ferramentas da tabela de horários com estilos e propriedades predefinidos são fornecidas com o software. Usando essas ferramentas, você pode adicionar tabelas de portas, janelas, espaços e ambientes ao seu desenho. Eles estão localizados na paleta de ferramentas Scheduling no conjunto de paletas de ferramentas Document.

As ferramentas adicionais da tabela de agendamento estão localizadas no Catálogo de Ferramentas de Documentação no Navegador de Conteúdo. Você pode adicionar ferramentas do Navegador de conteúdo a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Navegador de conteúdo na página 137.

IMPORTANTE A guia contextual para tabelas de tabela inclui uma opção Converter em tabela, que cria uma cópia da tabela de tabela do AutoCAD Architecture que pode ser inserida como uma tabela do AutoCAD®. Os comandos do AutoCAD Architecture, como Atualizar ou Adicionar todos os conjuntos de propriedades, não podem ser usados na tabela convertida. Esteja ciente também de que você pode obter resultados inesperados se usar caracteres especiais em seus cabeçalhos de cronograma, como sinais de igual (=). Evite esse problema adicionando um apóstrofo (') na frente do caractere antes de fazer a conversão. Para obter mais informações sobre como trabalhar com tabelas do AutoCAD®, consulte “Criar e modificar tabelas” na Ajuda do AutoCAD.

Adicionando cronogramas usando ferramentas de tabela de cronogramas

Use este procedimento para adicionar uma tabela de programação a um desenho com uma ferramenta de tabela de programação. Você pode especificar as propriedades na paleta Propriedades ao adicionar uma tabela de agendamento ou pode modificar a tabela de agendamento posteriormente.

Machine Translated by Google

Quando você usa ferramentas padrão, não é necessário fazer alterações no estilo antes de começar a capturar dados em seu desenho. Os dados do conjunto de propriedades já estão anexados aos objetos. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com estilos de tabela de tabela na página 3731 e Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de tabela de agendamento que deseja usar e selecione a ferramenta.

Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Programação e selecionar uma das ferramentas da tabela de programação.

2 Selecione os objetos a serem incluídos na tabela de agendamento ou pressione *ENTER* para agendar um desenho externo.

Para obter mais informações, consulte Alterando as propriedades de fonte externa de um agendamento na página 3758.

Você pode usar uma janela de seleção ou uma janela cruzada para selecionar objetos. Os objetos que não são do tipo especificado para a tabela de agendamento são filtrados.

3 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção para o canto superior esquerdo da tabela de agendamento.

4 Especifique o canto inferior direito da tabela ou pressione *ENTER* para dimensionar a tabela de tabela para a escala de desenho atual. ÿ Se a tabela de tabela contiver pontos

de interrogação em alguma célula, o conjunto de propriedades que contém essa propriedade não está anexado a um objeto ou estilo.

ÿ Células vazias ou traços nas células indicam que o conjunto de propriedades está anexado, mas os dados não estão disponíveis ou não foram inseridos para aquele objeto ou estilo.

Para obter mais informações sobre como anexar conjuntos de propriedades para dados de conjuntos de propriedades, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

Criando uma ferramenta de tabela de agendamento

Use este procedimento para criar uma ferramenta de tabela de agendamento e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode criar suas próprias ferramentas de tabela de tabela se estiver colocando várias tabelas de tabela de estilos específicos que tenham as mesmas propriedades.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

Machine Translated by Google

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de uma tabela de agendamento no desenho	selecione o objeto e arraste-o para a paleta de ferramentas.
criar uma ferramenta a partir de uma tabela de agendamento estilo no gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, digite uma descrição da ferramenta, e clique em OK.

6 Expanda Geral e especifique as propriedades gerais para a tabela mesa:

Se você quiser…	Então…
Acrescente uma descrição	digite o texto para Descrição.
especifique a chave da camada	selecione Chave de Camada.
especificar substituições de camada	selecione Substituições de camada.
especifique o estilo da tabela de agendamento	selecione Estilo.
especificar uma origem de arquivo de desenho externo para o estilo	selecione Localização do estilo ou Procurar para especificar uma localização.
alterar a escala da tabela de horários	insira um valor para Escala.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
atualizar automaticamente o agendamento selecione Sim para Atualizar automaticamente. tabela quando os dados no desenho mudam	
atualize manualmente a tabela de agendamento selecione Não para Atualizar automaticamente. quando o desenho muda	

OBSERVAÇÃO Ativar o recurso de atualização automática pode diminuir o desempenho do desenho, especialmente em desenhos grandes. Para obter informações sobre como atualizar agendas manualmente, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

7 Expanda Seleção e especifique como adicionar objetos à tabela mesa:

Se você quiser…	Então…
adiciona automaticamente novos objetos à tabela de programação à medida que são adicionados ao desenho	selecione Sim para Adicionar novos objetos automaticamente.
adicionar manualmente novos objetos à tabela de agendamento	selecione Não para Adicionar novos objetos automaticamente.
incluir objetos de desenhos de refex selecione Sim para digitalizar refex. na tabela de horários	
excluir objetos de desenhos de refex selecione Não para digitalizar refex. na tabela de horários	
incluir objetos de referências de bloco na tabela de programação	selecione Sim para Referências de bloco de varredura.
excluir objetos de referências de bloco na tabela de programação	selecione Não para referências de bloco de digitalização.
aplicar um filtro de camada à tabela	especifique um curinga de camada.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Ao adicionar uma tabela de agendamento que deve verificar refexs ou blocos, use um filtro de camada que inclua o nome da camada que contém a refex ou bloco e o nome da camada do objeto dentro da refex ou bloco. Você pode separar curingas de várias camadas com uma vírgula. Você não pode selecionar objetos individuais dentro de um desenho refex ou uma referência de bloco. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com grupos de camadas na página 719.

8 Clique em OK.

Adicionando objetos a um cronograma

Use este procedimento para adicionar objetos a uma tabela de agendamento existente.

1 Selecione a programação.

2 Clique na guia Schedule Table ÿ painel Scheduled Objects ÿ Add .

3 No desenho, selecione os objetos a serem adicionados à tabela e pressione *DIGITAR*.

Use uma janela ou uma janela cruzada para selecionar vários objetos. Objetos que já estão na tabela não são adicionados.

OBSERVAÇÃO Não é possível adicionar objetos a uma tabela de agendamento por meio do RefEdit. Embora o comando pareça funcionar durante a sessão RefEdit, assim que as alterações são salvas, as linhas desaparecem da tabela de agendamento. Isso ocorre porque, na verdade, você está selecionando cópias temporárias dos objetos no arquivo. Para que os objetos que estão em uma refex ou bloco sejam exibidos em uma tabela de agendamento, selecione a refex. Para incluir apenas objetos selecionados da refex ou bloco, use um filtro de camada com a tabela de agendamento. Para obter mais informações, consulte Editando conjuntos de propriedades com base em estilo anexados a objetos em referências externas na página 3780.

Removendo objetos de um agendamento

Use este procedimento para remover objetos de uma tabela de agendamento.

1 Selecione a tabela de agendamento.

2 Clique na guia Tabela de agendamento ÿ painel Objetos agendados ÿ Remover

.

3 No desenho, selecione os objetos a serem removidos da mesa e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

Selecionando novamente objetos para um cronograma

Use este procedimento para selecionar novamente os objetos a serem incluídos em uma tabela de agendamento. Após a nova seleção, a tabela contém apenas os objetos recém-selecionados.

1 Selecione a tabela de agendamento.

2 Clique na guia Schedule Table ÿ painel Scheduled Objects ÿ Reselect .

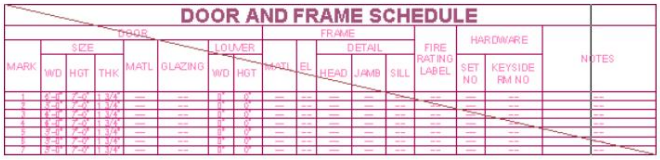
3 No desenho, selecione os objetos a serem incluídos na tabela e pressione *DIGITAR*.

Desativando o marcador desatualizado

Use este procedimento se não quiser que o marcador desatualizado seja exibido quando um objeto, estilo de objeto ou dados do conjunto de propriedades anexado forem alterados, mas a tabela não for atualizada. Isso aparece por padrão.

Com o componente de exibição de marcador desatualizado ativado na representação de exibição de cronograma geral do seu desenho, uma linha é desenhada através do cronograma para indicar que as informações controladas pelo cronograma foram alteradas.
Por exemplo, uma linha é desenhada na tabela se um objeto rastreado na tabela for movido ou excluído, ou se suas dimensões forem editadas. A linha é removida quando você atualiza a programação. Para obter mais informações sobre componentes de exibição, consulte Estrutura do sistema de exibição na página 787.

Exibindo uma programação desatualizada



OBSERVAÇÃO Se este componente de exibição estiver ativado, ele pode diminuir o desempenho do desenho, especialmente em desenhos grandes.

1 Selecione a tabela de agendamento, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição geral.

4 Se necessário, clique .

5 Role para exibir o componente Marcador desatualizado e clique em Visível.

Machine Translated by Google

6 Clique em OK duas vezes.

Atualizando uma programação manualmente

Você pode atualizar uma tabela de agendamento a qualquer momento selecionando-a e clicando em Guia Schedule Table ÿ painel Modify ÿ Update . Isso atualiza os valores em uma tabela de agendamento quando a opção de atualização automática está desativada. Sempre atualize as tabelas de tabela antes de plotar os desenhos que as contêm.

Quando você atualiza uma tabela manualmente, a tabela é atualizada para refletir quaisquer alterações nos objetos ou nos dados do conjunto de propriedades anexados a objetos ou estilos de objeto. Os objetos adicionados ao desenho após a criação da tabela de tabela não são incluídos na tabela, a menos que Adicionar objetos automaticamente seja especificado nas propriedades da tabela. Para adicionar objetos manualmente, consulte Adicionando objetos a uma tabela na página 3713. Para alterar a numeração em uma tabela de tabela, consulte Renumerando dados do conjunto de propriedades na página 3727. Para garantir que a tabela contenha informações precisas, feche e reabra seu desenho antes plotagem de tabelas de cronograma. Certas alterações nos desenhos, como edição de referência, são refletidas nas tabelas de tabela somente quando um desenho é reaberto.

OBSERVAÇÃO Você pode especificar que uma tabela de agendamento seja atualizada automaticamente sempre que forem feitas alterações nos dados de objetos agendados. Isso é gerenciado na paleta Propriedades. Para obter mais informações, consulte Alterando as propriedades gerais da programação na página 3756.

Localizando e visualizando objetos agendados em um desenho

Use este procedimento para realçar objetos no desenho que estão incluídos em uma tabela de tabela.

1 Selecione a tabela de agendamento.

2 Clique na guia Schedule Table ÿ painel Scheduled Objects ÿ Show .

3 Selecione a borda da tabela de agendamento para mostrar todos os objetos na tabela ou selecione uma célula específica para mostrar apenas o objeto contido naquela linha.

Os objetos selecionados são destacados no desenho.

Machine Translated by Google

Etiquetas de programação

Tags de tabela são símbolos que conectam objetos de construção com linhas de dados em uma tabela de tabela. As tags de agendamento exibem dados sobre os objetos aos quais estão anexadas. Existem ferramentas de marcação de cronograma com propriedades predefinidas fornecidas com o software na paleta de ferramentas Scheduling no conjunto de paletas de ferramentas Document e no Catálogo de ferramentas de documentação no Navegador de conteúdo. Para obter mais informações, consulte Ferramentas na página 93 e Navegador de conteúdo na página 137.

Você também pode criar identificadores de tabela para exibir dados específicos do conjunto de propriedades para objetos na construção. Depois de criar um identificador de cronograma, você pode arrastá-lo para qualquer paleta de ferramentas para criar uma ferramenta de identificador de cronograma. Para obter mais informações, consulte Criando uma etiqueta de tabela na página 3719 e Criando uma ferramenta de etiqueta de tabela na página 3722.

Marcas em um ambiente de projeto do AutoCAD Architecture

É recomendável marcar objetos em desenhos de vista se estiver trabalhando em um ambiente de projeto. Você pode usar uma das tags de cronograma baseadas em projeto padrão ou pode criar tags específicas do projeto que exibem as informações do projeto definidas por você. Um identificador de tabela baseado em projeto reconhece a localização do objeto (o nível no projeto de construção). Uma tag de agendamento padrão não. Quando desejar que essas informações adicionais sejam capturadas, trabalhe em um ambiente de projeto e use uma tag de cronograma baseada em projeto. Para obter mais informações sobre como trabalhar em projetos do AutoCAD Architecture, consulte Fluxo de trabalho para um ambiente de projeto na página 289.

Tags como Definições de Blocos Multi-View

As ferramentas de marcação têm propriedades predefinidas. Cada tag é um bloco de múltiplas visualizações com atributos. Os valores dos dados do conjunto de propriedades do objeto podem ser transferidos para os atributos do tag se, quando o tag for adicionado, os atributos do tag incluírem os nomes da definição do conjunto de propriedades e da definição da propriedade. Um exemplo de tag de definição de atributo para uma porta é DoorStyles:DoorHeight. As tags de definição de atributo não podem ter nomes estendidos (nomes que contêm espaços). Se você usar nomes estendidos para seu conjunto de propriedades ou definições de propriedade, não poderá exibir esses objetos automaticamente por meio do uso de uma âncora de marca.

Como os atributos da tag estão vinculados aos dados do conjunto de propriedades, os atributos da tag são alterados quando os dados do conjunto de propriedades são alterados. Por exemplo, o número exibido em uma tag de porta associada a uma porta é atualizado quando a propriedade de número da porta é renumerada. Para editar as informações exibidas na tag, edite os dados do conjunto de propriedades. Para obter mais informações, consulte Inserindo propriedades e campos manuais para objetos na página 3774.

Machine Translated by Google

Marcadores de tabela são organizados como definições de bloco de múltiplas vistas em Objetos multifuncionais no Gerenciador de estilos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Conexão entre tags e objetos

As tags são restritas (ancoradas) a objetos por padrão. Isso é controlado nas propriedades da ferramenta de marcação. É possível ativar o gráfico que mostra a conexão entre tags e objetos. O gráfico Anchor Tag To Entity controla a exibição de tags que não são restritas a objetos, e o gráfico Anchor Extended Tag to Entity controla a exibição de tags que são restritas a objetos. Para obter mais informações, consulte Visualizando a conexão entre tags e objetos na página 3726 .

Marcas para vários objetos

Selecione um objeto por vez ao usar a opção de vários tags para controlar a sequência de numeração dos tags. A seqüência de auto-incremento é indefinida se você usar uma janela cruzada ou outra ferramenta de seleção múltipla.

Quando você usa a mesma ferramenta de marcação de agendamento para marcar vários objetos, isso garante que o mesmo conjunto de propriedades seja anexado a cada objeto. Ao adicionar tags de agendamento a objetos em uma referência externa (xref), você pode evitar links quebrados selecionando Anexar como o Tipo de referência em vez de Sobrepor. Para obter mais informações, consulte "Referência a outros arquivos de desenho" na Ajuda do AutoCAD.

Posicionamento e Posição das Tags

Ao marcar vários objetos, marque primeiro um único objeto. A colocação da primeira marca em relação ao objeto que você está marcando é usada para determinar a colocação das marcas subsequentes. As marcas são posicionadas em relação aos objetos que estão sendo marcados.

ÿ Para paredes, o identificador (ou a extremidade de sua chamada de detalhe) é posicionado em relação ao ponto médio da parede.

ÿ Para espaços, o identificador (ou o final de seu líder) é posicionado em relação ao centro das extensões geométricas do espaço.

ÿ Para todos os outros objetos, um identificador com uma chamada de detalhe é colocado com a extremidade da chamada de detalhe no centro geométrico do objeto. As tags sem líderes são colocadas na mesma distância e direção da primeira tag, em relação ao centro do objeto.

Machine Translated by Google

Adicionando Marcas Usando Ferramentas de Marcação de Agendamento

Um dos usos mais frequentes de anotação em um projeto é marcar os objetos individuais. Adicionar tags de cronograma aos seus desenhos pode ser feito de forma simples e rápida com as ferramentas de tags de cronograma fornecidas com o software.

OBSERVAÇÃO Ao inserir identificadores de tabela em desenhos, use as unidades básicas apropriadas para o identificador para corresponder à escala do desenho adequadamente. Para obter mais informações, consulte Unidades em formatos de dados de propriedade na página 3766.

Adicionando Marcas a Objetos

Use este procedimento para adicionar identificadores de tabela a objetos, uma referência de bloco ou uma referência de bloco de múltiplas vistas, como equipamentos ou móveis. Você pode usar uma das ferramentas de tags predefinidas fornecidas com o software ou pode criar uma nova ferramenta para uma tag definida por você. Para obter mais informações, consulte Criando uma etiqueta de agendamento na página 3719.

Se você estiver trabalhando em um ambiente de projeto estruturado no AutoCAD Architecture, identificadores baseados em projeto reconhecem informações adicionais sobre os objetos se você identificar objetos em desenhos de vista. Existem tags predefinidas baseadas em projeto fornecidas.

1. Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta de marcação que deseja usar, e selecione-o.

   Como alternativa, você pode clicar na guia Anotar ÿ painel Agendamento e selecionar uma das ferramentas de identificação.

   Ferramentas adicionais de tags predefinidas estão localizadas no Catálogo de Documentação no Navegador de Conteúdo. Você pode adicionar essas ferramentas a qualquer paleta de ferramentas.

2. Selecione o objeto ao qual deseja anexar a marca.
3. Especifique a localização da etiqueta.

   OBSERVAÇÃO Diferentes tags de objeto podem ter prompts diferentes. As etapas abaixo podem não corresponder exatamente às da tag de objeto que você está colocando.

4. Se solicitado, insira os dados do conjunto de propriedades na caixa Editar dados do conjunto de propriedades planilha e clique em OK.

Machine Translated by Google

Para obter informações sobre como evitar que a planilha seja exibida toda vez que você adicionar uma tag, consulte Desativando a planilha Editar dados do conjunto de propriedades na página 3719.

Se os dados do conjunto de propriedades ainda não estiverem anexados ao objeto, você pode anexar um conjunto de propriedades apropriado do desenho atual ou do arquivo Schedule Tables.dwg em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\<Imperial ou Metric>* Para obter mais informações sobre conjuntos de propriedades, consulte Definições de conjuntos de propriedades na página 3785.

5 Digite m, pressione *ENTER* e selecione vários objetos para marcar.

6 Como alternativa, pressione *ENTER* e adicione etiquetas de agendamento uma de cada vez.

Desativando a Planilha Editar Dados do Conjunto de Propriedades

Use este procedimento para evitar que a planilha Editar Dados do Conjunto de Propriedades seja exibida toda vez que você adicionar um identificador de tabela.

Dependendo das definições do conjunto de propriedades anexadas ao objeto, você pode editar ou inserir novos dados do conjunto de propriedades quando esta planilha for exibida. Esta opção está ativada no software por padrão. Se você estiver adicionando tags que contenham apenas propriedades automáticas, é mais eficiente desativar esta opção.
Para obter mais informações, consulte Desativando a planilha Editar dados do conjunto de propriedades na página 3719.

1 Clique ÿ Opções.

2 Clique na guia Conteúdo AEC.

3 Limpar exibir a caixa de diálogo Editar dados de propriedade durante a inserção de tags e Clique OK.

Criando uma etiqueta de agendamento

Use este procedimento para criar um identificador de tabela que capture e exiba os dados do conjunto de propriedades para um determinado objeto em seu desenho.

O conjunto de propriedades anexado ao objeto deve conter a propriedade ou propriedades das informações que você deseja exibir no tag. Para obter mais informações, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

Você pode criar a tag de cronograma desenhando um símbolo e adicionando texto como espaço reservado para atributos ou expandindo e personalizando um cronograma existente

Machine Translated by Google

marcação. Quando você cria um identificador de planejamento, cada atributo recebe um nome exclusivo (chamado de identificador de atributo), que é formado pela combinação dos nomes da definição do conjunto de propriedades associadas e da definição da propriedade. Quando a tag de agendamento é ancorada em objetos aos quais a definição do conjunto de propriedades se aplica, a tag exibe o valor da propriedade identificada pela tag de atributo.

Por exemplo, você tem uma definição de conjunto de propriedades chamada DoorProps, que contém uma definição de propriedade chamada FireRating. A propriedade FireRating contém informações de classificação de incêndio para objetos de porta. Para criar um identificador de porta que exiba a classificação de incêndio de uma porta à qual o identificador está ancorado, você deve primeiro criar um identificador de tabela que contenha uma definição de atributo cujo identificador de atributo seja DoorProps:FireRating.

1 Desenhe um símbolo para o identificador e adicione texto conforme necessário para designar os dados de propriedade que deseja exibir como um atributo do identificador.

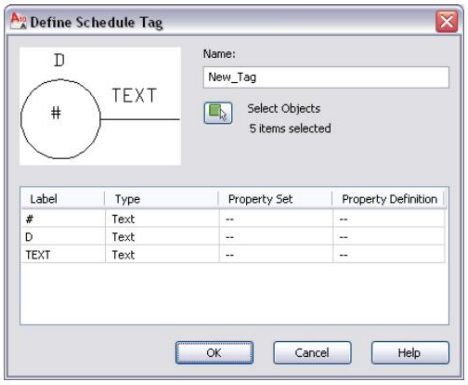
As tags podem ter vários atributos e estar vinculadas a várias definições de propriedade.

2 Crie a tag de agendamento: **Se**

você deseja…	**Então…**
crie uma tag de agendamento a partir de seu gráfico e texto personalizados	clique na guia Anotar ÿ Agendamento painel ÿ ÿ Create Tag Selecione . os objetos a partir dos quais criar a tag e pressione *ENTER*.
criar uma tag de agendamento a partir de uma tag existente	clique na guia Home ÿ Modify pan el ÿ Explode . Selecione o ob ject e pressione *ENTER*. Repita até que todos os blocos aninhados sejam explodidos e clique na guia Annotate ÿ Scheduling painel ÿ ÿ Create Tag Selecione . os objetos a partir dos quais criar a tag e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

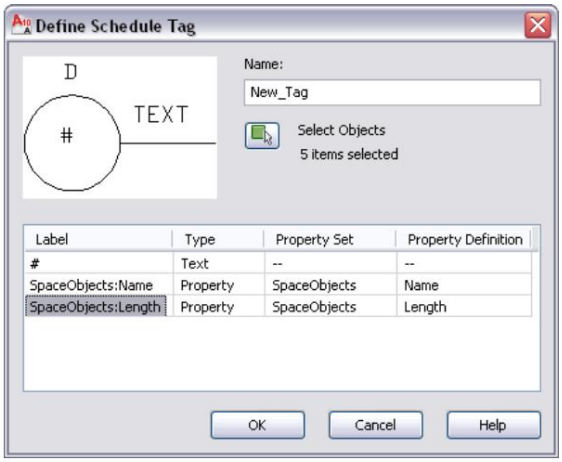
3 Na planilha Define Schedule Tag, insira um nome para identificar a nova etiqueta.



4 clique para selecionar objetos adicionais.

5 Selecione os atributos da tag:

Se você quiser que o rótulo...	Então...
coletar dados de propriedade dos objetos marcados	selecione Propriedade para Tipo, selecione um Conjunto de propriedades e uma Definição de propriedade e clique em OK.
exibir como o texto que você digitou	selecione Texto para Tipo e clique em OK.



Machine Translated by Google

6 Especifique um ponto no identificador como o ponto de inserção.

Criando uma ferramenta de marcação de agendamento

Use este procedimento para criar uma ferramenta de marcação de tabela e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar ferramentas que exibam diferentes informações como atributos para diferentes tipos de objetos.

Por exemplo, sua planta baixa tem espaço alocado para funções específicas. Para visualizar de forma eficiente a área total do espaço utilizado pelas diferentes funções, pode-se criar um tag de tabela que exiba os dados de propriedade da área base de cada espaço. Para obter mais informações, consulte Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

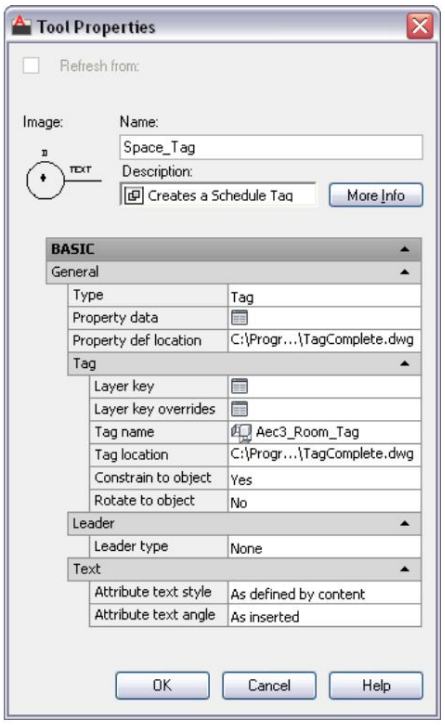
1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um identificador de tabela no desenho	selecione a tag de agendamento e arraste-a para a paleta de ferramentas.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Abra novamente a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

Machine Translated by Google



4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique no valor para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Clique em Mais informações para adicionar palavras-chave à ferramenta e clique em OK.

7 Expanda Geral e especifique propriedades gerais para a tabela Tag:

Se você quiser...	**Então...**
identificar o tipo de ferramenta	clique em Tipo e selecione Identificador para identificar a ferramenta como um identificador de tabela ou selecione Dados do conjunto de propriedades para especificar que a ferramenta anexa dados de propriedade sem exibir um identificador. Quando os dados do conjunto de propriedades são anexados a um objeto, as propriedades são exibidas na tabela e na paleta Propriedades sem exibir uma marca no objeto.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
anexar dados do conjunto de propriedades	clique no valor para Property Data, selecione as definições do conjunto de propriedades e clique em OK.
especificar uma origem de arquivo de desenho externo para o local de definição de propriedade	selecione Local de definição da propriedade e Procurar para especificar um local.

8 Se você selecionou Marca como o tipo de ferramenta, expanda Marca para editar a marca propriedades.

Se você quiser…	Então…
especificar uma chave de camada alternativa	clique no valor para Chave de camada, selecione a chave de camada e clique em OK.
especificar substituições de chave de camada	clique no valor para Layer key over rides, selecione overrides e clique em OK.
selecione um nome diferente para o etiqueta de agendamento	clique em Nome da tag e selecione o nome.
especifique um local de arquivo de origem do qual importar a definição do conjunto de propriedades	selecione Local da marca e Procurar para especificar um local.
especifique que a marca se move com o	selecione Sim para Restringir ao objeto. objeto ao qual está ancorado
especifique que a tag não se move,	selecione Não para Restringir ao objeto. quando o objeto ao qual está ancorado se move
especifique que a rotação da tag	selecione Sim para Girar para o objeto. é orientado para o objeto ao qual está ancorado
especifique que a rotação da tag	selecione Não para Girar para o objeto. não está orientado para o objeto ao qual está ancorado

Machine Translated by Google

9 Se você selecionou Identificador como o tipo de ferramenta, expanda Líder para editar as propriedades do líder.

Se você quiser…	Então…
adicione a tag de agendamento sem um líder	clique em Tipo de líder e selecione Nenhum.
adicione a tag de agendamento usando uma linha reta como líder	clique em Tipo de linha de chamada e selecione Reta.
adicione a tag de agendamento usando um spline, clique no tipo Leader e selecione Spline. como o líder	

10 Se você selecionou Marca como o tipo de ferramenta, expanda Texto para editar o texto propriedades.

Se você quiser…	Então…
adicione texto na etiqueta de tabela conforme definido no desenho de origem	clique em Atribuir estilo de texto e selecione Conforme definido pelo conteúdo.
adicione texto na tag de agendamento conforme definido no desenho de destino	clique em Atribuir estilo de texto e selecione Estilo de texto de desenho de destino.
determine o ângulo do texto quando você insere a tag de agendamento	clique em Attribute text angle e selecione Como inserido.
exibir consistentemente o texto na tag de agendamento horizontalmente	clique em Attribute text angle e selecione Force horizontal.
exibir consistentemente o texto na tag de agendamento justificado à direita	clique em Ângulo de texto do atributo e selecione Leitura correta.

11 Clique em OK.

Ancorando uma tag de agendamento existente a um objeto

Use este procedimento para ancorar um identificador de agendamento existente em um objeto ou ancorar novamente um identificador em um novo objeto.

Se você copiar uma tag de um objeto para outro, a tag permanecerá ancorada no objeto original. Use este procedimento para ancorar novamente a tag no novo objeto.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode visualizar a relação atual entre tags de tabela e objetos.
Para obter mais informações, consulte Visualizando a conexão entre tags e objetos na página 3726.

1 Selecione a etiqueta.

2 Clique na guia Tag ÿ painel Anchor ÿ Set **3** .

Selecione um objeto ao qual ancorar o identificador.

Liberando uma Marca de Agendamento Ancorada

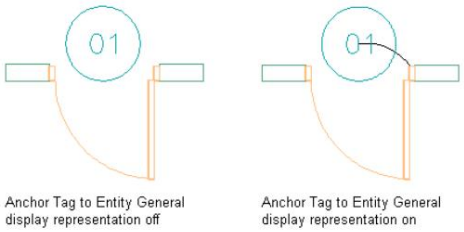
Use este procedimento para liberar um tag que está ancorado em um objeto. Depois de liberar a tag, você pode ancorá-la em outro objeto.

1 Selecione a etiqueta.

2 Clique na guia Tag ÿ painel Anchor ÿ Release .

Visualizando a conexão entre tags e objetos

Use este procedimento para visualizar o link atual entre um tag de agendamento e um objeto. Se você tiver muitas tags e não tiver certeza de como elas são anexadas, é útil ver este link exibido. Este procedimento ativa a representação de exibição geral para Anchor Tag To Entity e Anchor Extended Tag to Entity na visualização atual.



1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de exibição .

2 Expandir conjuntos.

3 Selecione o conjunto de exibição atual, que aparece em negrito na lista em Conjuntos.

4 Clique na guia Exibir controle de representação.

Machine Translated by Google

5 Na lista Objects, localize Anchor Tag To Entity e Anchor Extended Tag to Entity e selecione a representação de exibição General para ambos.

6 Clique em OK.

7 Gere novamente o desenho, se necessário.

O link entre a tag de agendamento e o objeto é exibido como um arco. A marca e o objeto são anexados de ponto de inserção a ponto de inserção.

Dados do Conjunto de Propriedades de Renumeração

Use este procedimento para renumerar objetos incluídos em uma tabela ou vinculados a tags de tabela. Você pode querer fazer isso se os moveu no modelo de construção ou se você excluiu objetos. Somente as definições de propriedade com um Tipo de Incremento Automático—Inteiro podem ser renumeradas com este procedimento. Para obter mais informações, consulte Adicionar tags usando ferramentas de marcação de agendamento na página 3718.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione o Ferramenta Renumerar dados.

Uma ferramenta Renumerar dados está localizada com as Ferramentas de agendamento e relatório no Catálogo de ferramentas de estoque. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Navegador de conteúdo na página 137.

2 Na caixa de diálogo Data Renumber, selecione a propriedade definida para renumerar.

Você seleciona o conjunto de propriedades que contém a propriedade de número. Por exemplo, se você renumerar portas, selecione o conjunto de propriedades DoorObjects.

3 Selecione o número inicial.

4 Selecione um valor de incremento.

Cada número no desenho é aumentado por esse valor no desenho quando os dados do conjunto de propriedades são renumerados. Por exemplo, se o número inicial for 1 e o incremento for 3, a sequência será numerada 1, 4, 7, 10 e assim por diante.

5 Selecione Anexar novo conjunto de propriedades para adicionar um novo conjunto de propriedades seqüência de numeração.

6 Clique em OK.

Machine Translated by Google

7 Selecione o objeto ou tag de agendamento ao qual deseja atribuir o novo número inicial, continue a renumeração e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Em determinadas circunstâncias, como após Renumerar dados durante RefEdit, você pode ver nomes de definição de conjunto de propriedades duplicados. Por exemplo, o nome da definição do conjunto de propriedades pode ser precedido por “1”. Modifique essas definições de conjunto de propriedades abrindo o desenho anexado e fazendo as alterações. Para obter mais informações, consulte "Editar objetos selecionados em desenhos e blocos referenciados" na Ajuda do AutoCAD.

Gerenciando tabelas de agendamento

Você pode personalizar o conteúdo e a aparência das tabelas de agendamento. Você também pode exportar os dados da tabela de horários.

IMPORTANTE A guia contextual para tabelas de tabela inclui uma opção Converter em tabela, que cria uma cópia da tabela de tabela do AutoCAD Architecture que pode ser inserida como uma tabela do AutoCAD®. Os comandos do AutoCAD Architecture, como Atualizar ou Adicionar todos os conjuntos de propriedades, não podem ser usados na tabela convertida. Esteja ciente também de que você pode obter resultados inesperados se usar caracteres especiais em seus cabeçalhos de cronograma, como sinais de igual (=). Evite esse problema adicionando um apóstrofo (') na frente do caractere antes de fazer a conversão. Para obter mais informações sobre como trabalhar com tabelas do AutoCAD®, consulte “Criar e modificar tabelas” na Ajuda do AutoCAD.

Usando Estilos de Tabela de Cronograma

Os estilos da tabela de agendamento controlam o conteúdo e a aparência das tabelas de agendamento. Um desenho deve conter um estilo de tabela de programação para o tipo de tabela de programação que você deseja criar. Quando você copia um estilo de tabela de tabela em um desenho, as definições do conjunto de propriedades e os formatos de dados especificados no estilo também são copiados.
Para obter mais informações, consulte Trabalhando com estilos de tabelas de agendamento na página 3731.

Atualizando Horários

Como os dados do conjunto de propriedades são anexados a objetos e estilos, você pode criar e atualizar tabelas em qualquer estágio de um projeto. Em vez de esperar até o final de um projeto para criar tabelas, você pode criar tabelas preliminares e atualizá-las para refletir as alterações em seus desenhos. Para obter mais informações, consulte Atualizando uma programação manualmente na página 3715.

Machine Translated by Google

Anexando Dados do Conjunto de Propriedades

Antes de criar tabelas de programação, anexe os conjuntos de propriedades referenciados no estilo da tabela de programação aos objetos e estilos de objeto. Os conjuntos de propriedades anexados tornam-se os contêineres de dados. Para obter mais informações, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

NOTA Uma tabela de agendamento extrai dados de objetos e exibe os dados na tabela. Nenhum dado é salvo na própria tabela.

Atualizando dados do conjunto de propriedades

Ao adicionar uma tabela de tabela a um desenho, você especifica se novos objetos serão adicionados à tabela à medida que forem adicionados ao desenho e se os dados na tabela de tabela serão atualizados quando os objetos ou estilos forem modificados. Se você não selecionar essas opções de atualização automática, poderá atualizar uma programação manualmente a qualquer momento. Para obter mais informações, consulte Adicionando dados de conjunto de propriedades a todos os objetos na página 3763.

Você também pode editar diretamente os dados em células e colunas individuais para quaisquer propriedades manuais incluídas na tabela. Depois de adicionar, remover ou alterar objetos em uma tabela, você pode renumerar os objetos e suas tags de tabela.
Para obter mais informações, consulte Renumerando dados do conjunto de propriedades na página 3727.

Exportando Dados do Conjunto de Propriedades

Você pode exportar dados diretamente para arquivos externos nos seguintes formatos:

ÿ Arquivos de planilha do Microsoft® Excel (XLS) (2 formatos)

ÿ Arquivos de valores separados por vírgula (CSV)

ÿ Arquivos de texto delimitado por tabulações (TXT)

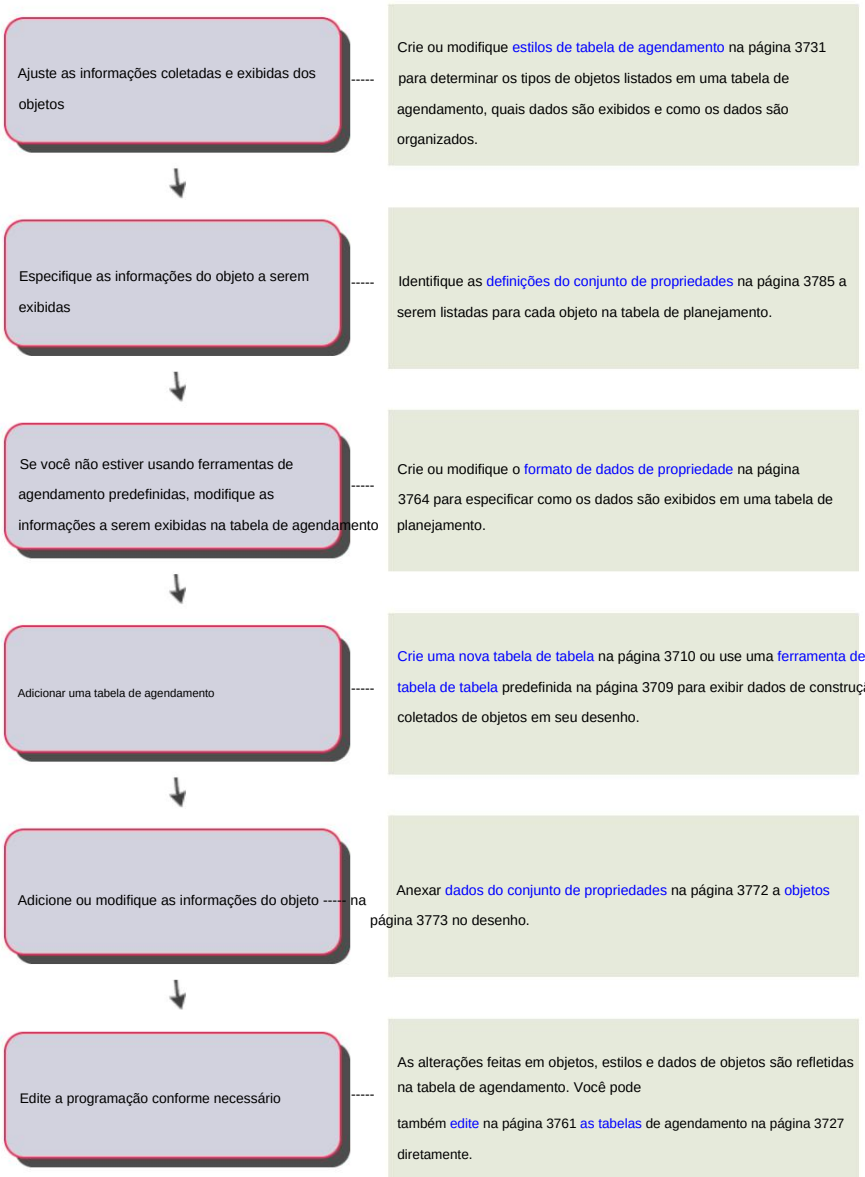
Para obter mais informações, consulte Exportando um cronograma na página 3753 e Exportando dados do cronograma para objetos selecionados na página 3754.

Fluxo de trabalho para personalizar tabelas de agendamento

Você pode especificar definições de conjunto de propriedades e formatos de dados de propriedade para customizar as informações coletadas de objetos e como elas são exibidas no planejamento.

Machine Translated by Google

Você também pode criar tabelas de agendamento com as ferramentas de agendamento fornecidas. Para obter mais informações, consulte Cronogramas básicos na página 3709.



Machine Translated by Google

Trabalhando com estilos de tabelas de agendamento

Os estilos da tabela de tabela determinam o conteúdo e a aparência das tabelas de tabela adicionadas aos desenhos. Você pode personalizar uma tabela de agendamento adicionando títulos, organizando colunas ou especificando a ordem de classificação. As ferramentas da tabela de horários fornecidas com o software têm estilos e propriedades predefinidos. Você pode personalizar esses estilos ou criar novos.

Conteúdo e Formato das Tabelas de Horários

Use estilos de tabelas de agendamento para especificar as seguintes características das tabelas de agendamento:

ÿ Objetos que podem ser incluídos

ÿ Dados de propriedade a serem rastreados

ÿ Sequência e formato de colunas

ÿ Formato de dados de propriedade de valores de cronograma

ÿ Formato de títulos de tabela, cabeçalhos de coluna e células de tabela

ÿ Sequência de classificação de linhas

ÿ Exibir propriedades de tabelas

Sinalização de agendamentos desatualizados

Em um estilo de tabela de agendamento, você pode especificar se um agendamento é atualizado quando os objetos incluídos no agendamento mudam. Se você desativar a opção de atualização automática, ainda poderá determinar se os dados na tabela refletem as alterações no desenho. As propriedades de exibição do estilo de tabela incluem um marcador desatualizado. Quando este marcador é ativado, uma barra diagonal é desenhada na tabela quando o cronograma não foi atualizado. Atualizar o cronograma remove o marcador desatualizado.

OBSERVAÇÃO Você deve sempre atualizar seus cronogramas antes de plotar e não confiar totalmente no marcador desatualizado.

Machine Translated by Google

O que você precisa para criar um estilo de tabela de agendamento

Seus desenhos devem conter as seguintes informações para você criar um novo estilo de tabela de tabela:

ÿ Definições do conjunto de propriedades para quaisquer dados de propriedade a serem incluídos nas tabelas criadas a partir do estilo. Cada coluna em uma tabela de tabela corresponde a uma propriedade em um conjunto de propriedades para um objeto ou estilo de objeto. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

ÿ Formatos de dados de propriedade para controlar o formato dos valores em cada coluna de uma tabela de programação. Normalmente, você usa o mesmo formato de dados especificado nas definições do conjunto de propriedades. No entanto, você pode substituir esses formatos no estilo de tabela de agendamento. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

O conteúdo e as ferramentas incluem estilos de tabela de cronograma para cronogramas típicos, como cronogramas de portas e janelas ou cronogramas de acabamento de ambiente. você pode personalizar esses estilos para seus projetos.

Criando estilos para tabelas de matriz

No AutoCAD Architecture, uma tabela de matriz é uma tabela na qual os cabeçalhos das colunas identificam as propriedades do objeto. Um símbolo, como um ponto ou uma cruz, é exibido nas células para indicar que um objeto tem a propriedade identificada. Os esquemas de matriz também são chamados de esquemas de ponto.

Você pode definir estilos de tabela de tabela para incluir colunas de matriz para propriedades específicas. Além disso, você pode controlar as seguintes características de tabelas de matriz ou colunas de matriz em tabelas regulares:

ÿ O símbolo usado em cada célula que contém a propriedade listada na coluna cabeçalho

ÿ O número máximo de colunas para cada propriedade da matriz. Se os valores de propriedade exclusivos na coluna excederem esse número máximo, a coluna será exibida como uma coluna normal.

Se os dados de propriedade exibidos em uma coluna de matriz forem uma string contendo uma lista de valores delimitada por ponto-e-vírgula, cada valor na lista será exibido separadamente. Você pode usar esse formato para atribuir vários valores à mesma propriedade, como vários materiais de piso no mesmo espaço.

Machine Translated by Google

Criando Ferramentas a partir de Estilos de Tabela de Cronograma

Você pode criar uma ferramenta de tabela de tabela a partir de um estilo de tabela de tabela arrastando o estilo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas. Você pode então especificar configurações para as propriedades da ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de tabela de agendamento na página 3710.

Gerenciando Estilos de Tabela de Agendamento

Para criar, editar, copiar ou limpar estilos de tabela de tabela, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central para trabalhar com estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Criando um Estilo de Tabela de Cronograma

Use este procedimento para criar um estilo de tabela de agendamento. Você pode usar as propriedades de estilo padrão ou copiar um estilo existente e personalizar as propriedades. Depois de criar o estilo, você pode criar uma ferramenta de tabela de tabela e usar a ferramenta para adicionar a tabela ao seu desenho. Para obter mais informações, consulte Adicionar agendamentos usando ferramentas de tabela de agendamento na página 3709.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Crie um novo estilo de tabela de agendamento:

Se você deseja…	Então…
criar um estilo com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse em Estilos de tabela de agendamento e clique em Novo.
criar um estilo a partir de um estilo existente	clique com o botão direito do mouse no estilo de tabela de agendamento que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para o novo estilo e pressione *ENTER.*

5 Clique na guia Geral e digite uma descrição.

Machine Translated by Google

6 Edite as opções para o novo estilo de tabela de agendamento: **Em**

Se você quiser…	seguida…
alterar o formato padrão para o estilo	consulte Especificando o formato padrão de um estilo de tabela de tabela na página 3735.
especifique os objetos a serem rastreados nas programações usando este estilo	consulte Especificando objetos para um estilo de tabela de tabela na página 3736.
usar classificações para filtrar os objetos em um cronograma	consulte Filtrando objetos agendados por classificação em um estilo de tabela agendada na página 3738.
adicionar colunas para propriedades a serem relatadas para objetos rastreados	consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739.
adicionar colunas de fórmula para exibir cálculos	consulte Incluindo uma coluna de fórmula em uma tabela de agendamento na página 3743.
adicionar títulos que abrangem colunas	consulte Colunas da Tabela de Cronograma Abrangente com um Título na página 3746.
editar configurações de posicionamento de coluna e formatos para dados de coluna	consulte Editando colunas em uma tabela de agendamento na página 3747.
especificar a ordem de classificação das linhas	consulte Especificando a ordem de classificação em um estilo de tabela de agendamento na página 3749.
especifique os formatos do título da tabela, cabeçalhos de coluna e cabeçalhos de coluna da matriz	consulte Especificando formatos de título em um estilo de tabela de tabela na página 3750.
especificar visibilidade, camada, tipo de linha e outras propriedades de exibição	consulte Especificando propriedades de exibição em um estilo de tabela de tabela na página 3751.
inserir notas e anexar, editar ou excluir arquivos de referência	consulte Anexar notas e arquivos a um estilo de tabela de agendamento na página 3752.

7 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Especificando o formato padrão de um estilo de tabela de tabela

Use este procedimento para especificar o formato de texto padrão e o posicionamento das colunas da tabela e seus conteúdos. Você também pode especificar o símbolo padrão usado em tabelas de matriz e para valores verdadeiro/falso em tabelas regulares.

Se necessário, você pode substituir essas configurações para colunas individuais e títulos de tabelas.

OBSERVAÇÃO A maioria dos estilos de tabela de tabela fornecidos pelo AutoCAD Architecture tem substituições aplicadas a seus títulos e cabeçalhos de coluna. Você pode acessar essas configurações na guia Layout na caixa de diálogo Propriedades de estilo de tabela de tabela.

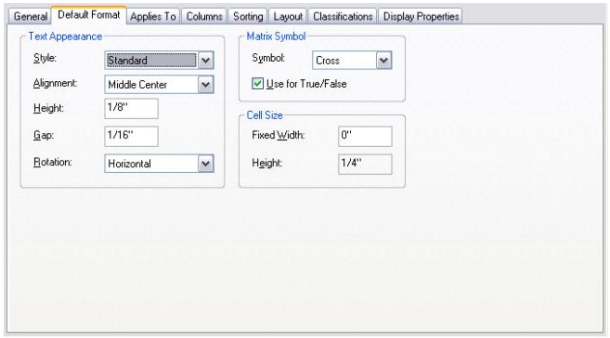
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Formato padrão.



5 Para Aparência do texto, especifique o seguinte: ÿ Para Estilo, selecione um estilo de texto do AutoCAD® já definido no desenho. Para usar uma fonte diferente das disponíveis na lista suspensa, você deve primeiro definir um estilo de texto do AutoCAD que use a fonte. Para obter mais informações, consulte “Visão geral dos estilos de texto” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

ÿ Para Alinhamento, selecione o posicionamento do texto. Para obter mais informações sobre o alinhamento de texto usando o Editor de texto multilinha, consulte “Justificar texto multilinha” na Ajuda do AutoCAD.

ÿ Para Altura, insira a altura do texto desejada. Altura é normalmente especificado como o tamanho que você deseja usar ao plotar o desenho que contém a tabela.

ÿ Para Gap, insira o espaço entre o texto e a tabela linhas da tabela que você deseja. Gap é normalmente especificado como o tamanho que você deseja usar ao plotar o desenho que contém a tabela de tabela.

ÿ Para Rotação, selecione a orientação desejada para o texto dentro células. Para o título da tabela e os títulos do grupo, a Rotação também controla a orientação dessas células em relação ao resto da tabela.

6 Selecione um símbolo (Check, Dot, Cross ou Slash) para usar nas colunas da matriz e, opcionalmente, para valores verdadeiro/falso.

7 Marque ou desmarque Usar para verdadeiro/falso para controlar se os símbolos da matriz ou o texto no formato de dados de propriedade são usados para valores verdadeiro/falso.

8 Insira uma largura fixa para todas as colunas ou insira **0,0** se desejar colunas para ajustar para ajustar os dados dentro deles.

A largura fixa é normalmente especificada como o tamanho que você deseja usar ao plotar o desenho que contém a tabela de tabela.

OBSERVAÇÃO Altura do tamanho da célula é um campo somente leitura. Seu valor é calculado a partir dos valores Height e Gap.

---

9 Clique em OK.

Especificando objetos para um estilo de tabela de tabela

Use este procedimento para especificar quais objetos rastrear em cronogramas criados a partir de um estilo de tabela de cronograma. Você pode especificar mais de um tipo de objeto. Por exemplo, você pode criar um estilo de tabela de tabela para janelas que rastreie janelas individuais e montagens de janelas.

Os conjuntos de propriedades devem ser aplicados a todos os tipos de objeto especificados no estilo. Por exemplo, em um estilo de tabela de tabela para janelas e montagens de janela, o conjunto de propriedades de estilos de montagem de janela não está disponível porque não se aplica

Machine Translated by Google

para janelas. Além disso, limitar o número de tipos de objeto em um estilo de tabela de tabela melhora o desempenho do desenho.

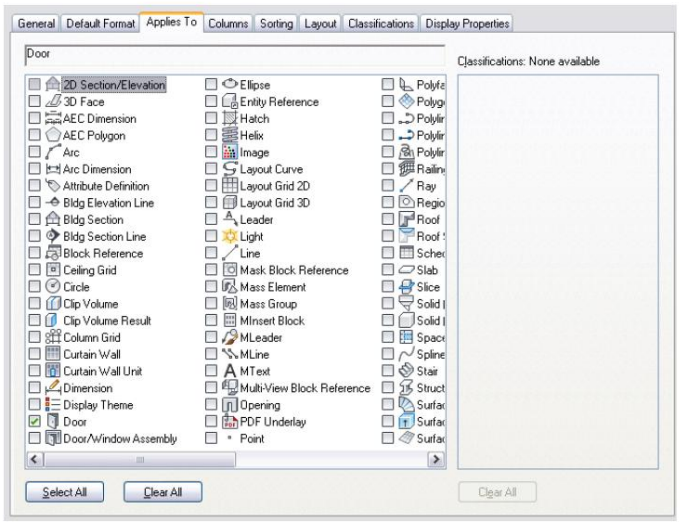
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Aplica-se a.



5 Selecione os tipos de objeto a serem rastreados para tabelas de agendamento usando este estilo.

Você pode selecionar quaisquer objetos na lista. A área acima da lista exibe os objetos que estão selecionados no momento. Se você clicar em Selecionar tudo ou Limpar tudo, poderá incluir qualquer objeto nesse estilo de tabela de agendamento.

O painel direito lista todas as definições de classificação que se aplicam a qualquer um dos tipos de objeto selecionados. Você pode selecionar várias classificações em várias definições de classificação. Se forem selecionadas classificações, as tabelas de horários deste estilo podem incluir objetos selecionados à esquerda somente se tiverem sido classificados com as classificações selecionadas. Para obter mais informações, consulte Definições de classificação

Machine Translated by Google

na página 3834 e Filtrando objetos agendados por classificação em um estilo de tabela de agendamento na página 3738.

6 Clique em OK.

Filtrando objetos agendados por classificação em uma tabela de agendamento Estilo

Use este procedimento para especificar os critérios de classificação que um objeto deve atender para ser incluído em tabelas criadas a partir de um estilo de tabela de tabela. Você pode especificar mais de uma classificação para um tipo de objeto.

Por exemplo, se você deseja programar apenas portas com uma classificação de Nova construção e um fornecedor com classificação preferencial, pode especificar esses critérios no estilo de tabela de programação. Somente as portas que atendem a ambos os critérios podem ser incluídas na tabela de horários. Para obter mais informações, consulte Um caso de uso de classificação na página 3836.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

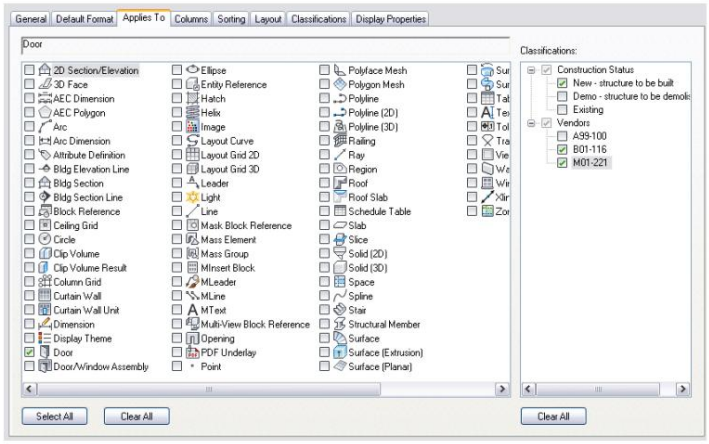
4 Clique na guia Aplica-se a e selecione os tipos de objeto a serem rastreados para tabelas de agendamento usando este estilo.

5 Para especificar critérios de classificação, expanda uma definição de classificação, e selecione uma ou mais classificações.

Por exemplo, você pode selecionar uma classificação de construção de Novo e 2 fornecedores preferenciais. Para que um objeto seja incluído nas tabelas deste estilo, seu estilo de objeto deve especificar Novo para a classificação da construção, e a classificação para Fornecedor deve ser 1 dos 2 fornecedores selecionados.

Machine Translated by Google

Especificando vários critérios de classificação em um estilo de tabela de agendamento



6 Clique em OK.

Adicionando colunas a uma tabela

Use este procedimento para adicionar colunas para cada propriedade a ser relatada nas tabelas de agendamento criadas a partir de um estilo de tabela de agendamento.

Cada coluna contém os valores para uma propriedade em um conjunto de propriedades. As definições do conjunto de propriedades para as propriedades especificadas devem existir no desenho antes que você possa criar colunas para elas. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

Você também deve especificar os objetos aos quais o estilo de tabela de agendamento se aplica antes de adicionar colunas. Para obter mais informações, consulte Especificando objetos para um estilo de tabela de tabela na página 3736.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

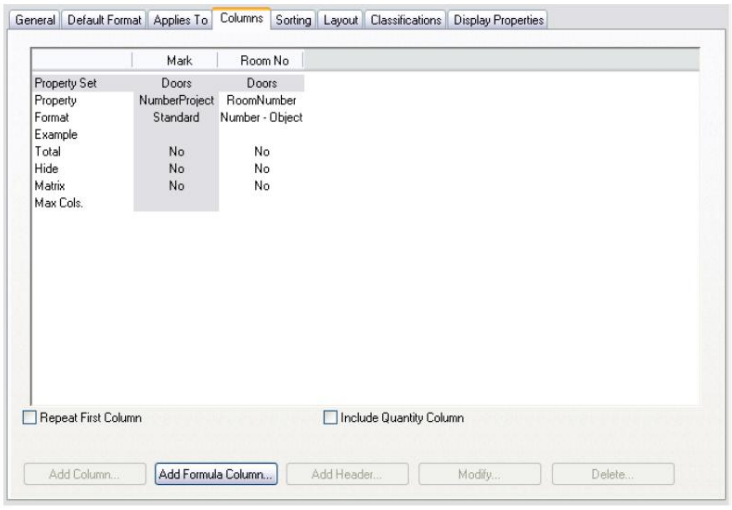
2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

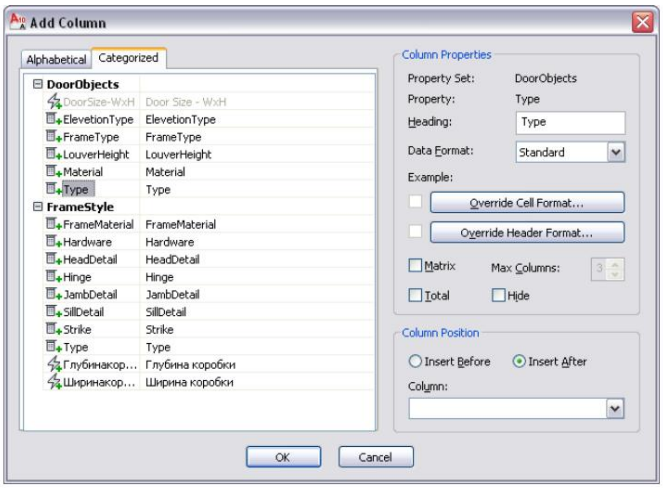
4 Clique na guia Colunas.

5 Clique em Adicionar coluna para adicionar uma coluna à direita da última coluna.

Machine Translated by Google



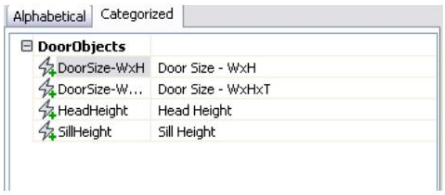
A planilha Adicionar Coluna é aberta.



6 Selecione a propriedade a ser rastreada para a nova coluna no painel à esquerda.

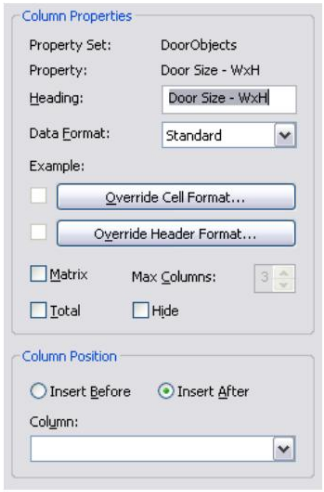
As propriedades que já foram designadas para outra coluna não estão disponíveis na lista de propriedades.

Machine Translated by Google



7 Digite o cabeçalho da coluna.

A descrição da propriedade é o texto padrão para o cabeçalho da coluna.



8 Selecione o formato de dados de propriedade ou use o formato padrão da definição do conjunto de propriedades.

O formato de dados selecionado aqui terá precedência se não corresponder ao formato especificado na definição do conjunto de propriedades para esta propriedade e qualquer valor formatado armazenado na definição do conjunto de propriedades for convertido para exibição no formato de dados selecionado para esta coluna.

Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

9 Especifique configurações adicionais para a coluna: **Se**

desejar…	**Então…**
especifique um formato e orientação para células nesta coluna	clique em Substituir Formato da Célula e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especificar um formato e orientação para o cabeçalho da coluna	clique em Substituir formato do cabeçalho e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.
use um formato de matriz para os valores na coluna	selecione Matrix e insira o número máximo de colunas usadas para re portar os valores para a propriedade selecionada.
relatar um valor total de todos os val- ues nesta coluna	select Total.
ocultar a coluna da exibição no desenho	selecione Ocultar.

Ao editar dados de propriedade para serem exibidos em uma coluna de matriz, você pode atribuir vários valores usando um tipo de dados de texto e separando os valores com ponto-e-vírgula. Cada valor é exibido em uma coluna separada na coluna da matriz.

10 Especifique o posicionamento da nova coluna em relação à existente colunas.

Você pode alterar a localização de uma coluna arrastando-a para um novo local na tabela de tabela. Para obter mais informações, consulte Editando colunas em uma tabela de agendamento na página 3747

11 Clique em OK duas vezes.

Incluindo uma coluna de quantidade em uma tabela

Use este procedimento para incluir uma coluna de quantidade em programações criadas a partir de um estilo de tabela de programação. Se você incluir uma coluna de quantidade, os objetos na tabela com os mesmos valores em todas as colunas serão exibidos em uma linha, com o número de objetos exibido na coluna Quantidade. As colunas de quantidade são inseridas como a primeira coluna na tabela de programação por padrão. Para obter mais informações, consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739. Para obter informações sobre como reposicionar colunas de quantidade, consulte Editando colunas em uma tabela de tabela na página 3747.

Machine Translated by Google

Incluir coluna de quantidade deve ser selecionado se você quiser usar quantidades em uma coluna de fórmula. Para obter mais informações, consulte Incluindo uma coluna de fórmula em uma tabela de agendamento na página 3743.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Colunas e selecione Incluir coluna de quantidade.

A coluna Quantidade é inserida como a primeira coluna em seu estilo de tabela de agendamento.

5 Clique em OK.

Repetindo a primeira coluna de uma tabela

Use este procedimento para inserir uma cópia da primeira coluna em uma tabela como a última coluna no estilo de tabela de tabela. Isso é útil se você tiver uma tabela de agendamento muito ampla e desejar que as informações na primeira coluna sejam repetidas no final para facilitar o uso. Para obter mais informações, consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Colunas e selecione Repetir primeira coluna.

5 Clique em OK.

Incluindo uma coluna de fórmula em uma tabela de agendamento

Use este procedimento para incluir uma coluna de fórmula em tabelas criadas a partir de um estilo de tabela de tabela. As definições de propriedade na caixa de diálogo da fórmula são limitadas aos objetos ou estilos aos quais a tabela de tabela se aplica. Para maiores informações,

Machine Translated by Google

consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739 e Compreendendo fórmulas na página 3792.

Use a coluna de fórmula para criar uma expressão com base na quantidade ou em qualquer outra definição de conjunto de propriedades incluída no estilo da tabela de programação. Por exemplo, você pode usar uma coluna de fórmula para multiplicar um custo unitário de um objeto pelo número de objetos para obter um custo total. Para obter mais informações, consulte Noções básicas sobre fórmulas na página 3792.

OBSERVAÇÃO Não há conversão entre unidades para um resultado de fórmula.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Colunas e clique em Incluir coluna de quantidade se você deseja inserir quantidades em sua coluna de fórmula.

5 Clique em Adicionar coluna de fórmula.

6 Na planilha Adicionar coluna de fórmula, especifique as propriedades para a fórmula:

Se você quiser…	**Então…**
identifique a coluna da fórmula com um texto de entrada para Título. cabeçalho	
especificar um formato de dados para o resultado da fórmula	selecione um formato de dados.
alterar o formato e a orientação das células na coluna	clique em Substituir Formato da Célula e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.
alterar o formato e a orientação do cabeçalho da coluna	clique em Substituir formato do cabeçalho e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.
relatar um valor total de todos os val- select Total. ues nesta coluna	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
ocultar a coluna da exibição no desenho	selecione Ocultar.
crie uma fórmula que calcule um total usando dados de propriedade de todas as colunas	clique em Aplicar fórmula ao total.

NOTA Ocultar uma coluna não altera os dados exibidos nela ou em qualquer outra coluna da tabela. Afeta apenas a exibição dos dados.

7 Digite a fórmula:

Se você quiser…	Então…
use um valor que você fornecer	clique no painel Fórmula e insira O valor que.
usar o valor de outra definição de propriedade na fórmula	localize e clique duas vezes (ou clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir) na definição na lista Inserir definições de propriedade. Você também pode selecionar a definição ção e pressione *INSERT*.
usar uma função VBScript	localize e clique duas vezes (ou clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir) na função na lista Inserir código VBScript. Você também pode selecionar a função e pressionar *INSERT*.
avaliar a fórmula como uma função VBScript	digite **RESULT** em qualquer lugar da fórmula.

As definições de propriedade disponíveis para uso na fórmula devem ser aplicadas aos mesmos objetos que a definição do conjunto de propriedades que contém a fórmula.

Os nomes das definições de propriedades usadas na fórmula são exibidos entre colchetes, como [Largura]. Se uma definição de propriedade pertencer a uma definição de conjunto de propriedades diferente daquela que contém a fórmula, esse nome também será exibido, como [DoorObjects:Height].

Machine Translated by Google

A definição da propriedade da fórmula não pode ser usada na fórmula

ele define, conforme indicado pelo e a adição de [Self] após seu nome. Definições de propriedade que acabam usando o valor do

fórmula não pode ser usada na fórmula, conforme indicado pelo e a adição de [Referência Circular] após seus nomes.

OBSERVAÇÃO Se você inserir o nome de uma definição de propriedade diretamente na string da fórmula ou copiar e colar entre as fórmulas, a definição da propriedade será exibida como texto normal. Para que os valores de propriedade das definições de propriedade sejam inseridos corretamente, eles devem ser selecionados na lista no painel Inserir Definições de Propriedade.

Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades na página 3792 e Caso de uso para a planilha de definição de propriedade de fórmula na página 3797.

8 Insira um valor no painel Inserir valores de amostra.

O valor da propriedade inserido é exibido no formato atual especificado.

9 Selecione um formato de dados de propriedade para especificar como o valor da propriedade é formatado na fórmula.

O formato selecionado torna-se o formato padrão em uma fórmula quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de agendamento. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo na guia Definição mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado.

Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

10 Clique em OK.

Colunas da Tabela de Cronograma Abrangentes com um Título

Use este procedimento para adicionar um cabeçalho que abrange várias colunas adjacentes em um estilo de tabela de tabela. Por exemplo, você pode criar um cabeçalho Hardware para abranger as colunas para dobradiças, maçanetas e fechaduras em uma tabela de portas.

Você também pode remover um cabeçalho que abrange várias colunas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Colunas.

5 Selecione a primeira coluna que deseja incluir em um cabeçalho e pressione *CTRL* enquanto seleciona as outras colunas.

As colunas devem ser adjacentes.

6 Clique em Adicionar cabeçalho.

7 Insira um título para o cabeçalho e pressione *ENTER.*

8 Para remover um cabeçalho, selecione-o e clique em Excluir.

9 Clique em OK duas vezes.

Editando colunas em uma tabela de agendamento

Use este procedimento para alterar o posicionamento e os formatos das colunas nas tabelas de agendamento criadas a partir de um estilo de tabela de agendamento. Você também pode excluir uma coluna. Ao modificar colunas em um estilo de tabela de programação, as alterações se aplicam a todas as tabelas de programação do mesmo estilo e substituem as configurações de formato padrão.

Para alterar o formato de todos os cabeçalhos de coluna, consulte Especificando formatos de título em um estilo de tabela de tabela na página 3750.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Colunas.

5 Selecione uma coluna e clique em Modificar.

6 Especifique as propriedades da coluna: **Se**

desejar…	**Então…**
alterar o título da coluna	insira o novo título da coluna para Título.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
alterar o formato e a orientação para células na coluna	clique em Substituir Formato da Célula e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.
alterar o formato e a orientação do cabeçalho da coluna	clique em Substituir formato do cabeçalho e especifique as configurações de formato que se aplicam somente às células de dados nesta coluna.
use um formato de matriz para os valores nesta coluna	selecione Matrix e insira o número máximo de colunas usadas para re portar os valores para a propriedade selecionada.
relatar um valor total de todos os val- select Total. ues nesta coluna	
ocultar a coluna da exibição no desenho	selecione Ocultar.

NOTA Ocultar uma coluna não altera os dados exibidos nela ou em qualquer outra coluna da tabela. Afeta apenas a exibição dos dados.

7 Clique em OK.

8 Altere a ordem das colunas:

Se você quiser…	Então…
mover uma coluna individual	selecione o cabeçalho da coluna e arraste a coluna para um novo local.
mover um grupo de colunas que possuem um título comum que abrange as colunas	selecione o cabeçalho comum e arraste o grupo de colunas para um novo local.
remover uma coluna de uma coluna grupo	selecione o cabeçalho do grupo de colunas e clique em Excluir. Mantenha pressionada a tecla *SHIFT* ou *CTRL* para selecionar várias colunas. no remover Na caixa de diálogo Colunas/Cabeçalhos, selecione as colunas ou cabeçalhos a serem excluídos e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
adicionar uma coluna em um grupo de colunas	Selecione as colunas a serem incluídas no grupo de colunas e clique em Adicionar cabeçalho. Mantenha pressionada *a tecla SHIFT* ou *CTRL* para selecionar várias colunas. Na caixa de diálogo Adicionar cabeçalho, insira o nome do cabeçalho. Se você quiser alterar o formato do cabeçalho, clique em Substituir formato de cabeçalho. Para mais informações, consulte Especificando formatos de título em um estilo de tabela de tabela na página 3750.

9 Para excluir uma coluna, selecione a coluna e clique em Excluir.

10 Para usar uma propriedade diferente em uma coluna, exclua a coluna e adicione uma nova coluna com a propriedade que deseja usar.

11 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Estilos de formato de dados de propriedade, definições de conjunto de propriedades e estilos de tabela de programação não podem ser alterados por meio do RefEdit. As alterações parecem funcionar, mas serão revertidas para as configurações anteriores quando salvas no arquivo xref. Abra o desenho refex diretamente e faça as alterações nele.

Especificando a ordem de classificação em um estilo de tabela de tabela

Use este procedimento para especificar a ordem de classificação das linhas em um estilo de tabela de agendamento. Você pode classificar as linhas em ordem crescente ou decrescente dos valores em uma ou mais colunas.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Classificação.

Machine Translated by Google

5 Especifique a ordem de classificação das linhas:

Se desejar…	**Então…**
adicionar uma propriedade para classificar por	clique em Adicionar, selecione uma propriedade pela qual classificar e clique em OK. A caixa de diálogo Selecionar propriedade lista todas as propriedades definidas na guia Colunas, mas não já selecionado para ordenação.
especificar o método de classificação para uma propriedade	selecione a propriedade e selecione Crescente ou Decrescente para Ordem de classificação.
remover uma propriedade da lista de classificação	selecione a propriedade e clique em Remover.
alterar a localização de uma propriedade na ordem de classificação	selecione a propriedade e clique em Mover para cima ou Mover para baixo, conforme necessário.

6 Clique em OK.

Especificando formatos de título em um estilo de tabela de tabela

Use este procedimento para inserir o título de uma tabela de agendamento e para especificar os formatos do título da tabela, cabeçalhos de coluna e cabeçalhos de coluna de matriz. Os formatos especificados neste procedimento para cabeçalhos de colunas regulares e de matriz substituem as configurações de formato padrão. As substituições de valor são exibidas em vermelho na caixa de diálogo Substituição de formato de célula.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

4 Clique na guia Layout.

5 Digite o título da tabela de agendamento em Table Title.

6 Selecione Substituir formato de célula ao lado do tipo de formato de título quer mudar.

7 Na caixa de diálogo Substituição do formato da célula, selecione um estilo de texto.

Machine Translated by Google

Para Estilo, selecione um estilo de texto do AutoCAD® já definido no desenho. Para usar uma fonte diferente das disponíveis na lista suspensa, você deve primeiro definir um estilo de texto do AutoCAD que use a fonte. Para obter mais informações, consulte “Visão geral dos estilos de texto” na Ajuda do AutoCAD.

8 Para Alinhamento, selecione o posicionamento do texto. Para mais informações sobre o alinhamento de texto usando o Editor de texto multilinha, consulte “Justificar texto multilinha” na Ajuda do AutoCAD.

9 Para Altura, insira a altura do texto que deseja. A altura é normalmente especificada como o tamanho que você deseja usar ao plotar o desenho que contém a tabela de tabela.

10 Para Gap, insira o espaço entre o texto e as linhas da tabela de tabela que você deseja. Gap é normalmente especificado como o tamanho que você deseja usar ao plotar o desenho que contém a tabela de tabela.

11 Para Rotação, selecione a orientação desejada para o texto dentro das células.
Para o título da tabela e os títulos do grupo, a Rotação também controla a orientação dessas células em relação ao resto da tabela.

Para o título da tabela e os títulos do grupo, esta opção também controla a localização da célula em relação ao resto da tabela.

OBSERVAÇÃO Altura do tamanho da célula é um campo somente leitura. Seu valor é calculado a partir dos valores Height e Gap.

---

12 Clique em OK.

13 Para remover uma substituição, desmarque a caixa de seleção ao lado do formato do título que deseja restaurar para o formato padrão.

14 Clique em OK.

Especificando propriedades de exibição em um estilo de tabela de tabela

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição em um estilo de tabela de agendamento:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

Machine Translated by Google

ÿ Escala de tipo de linha

Você pode especificar propriedades de exibição para o quadro externo da tabela, linhas entre linhas e colunas, título da tabela, cabeçalhos de coluna e dados nas células da tabela.

Você também pode ativar um marcador desatualizado que indica quando os dados em uma tabela de agendamento criada a partir do estilo de tabela de agendamento não mostram as alterações mais recentes. Este componente está desativado por padrão. Ativá-lo pode diminuir o desempenho do desenho, especialmente em desenhos grandes.

1 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual.

4 Se necessário, clique .

5 Na guia Camada/Cor/Tipo de linha, selecione o componente a ser alterado, e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

Use Linhas de linha principais de dados para cada quinta linha e Linhas de linha secundárias de dados para todas as outras linhas para controlar as propriedades de exibição das linhas que separam cada linha de dados. Isso é útil para tabelas de agendamento longas.

6 Clique em OK duas vezes.

Anexar notas e arquivos a um estilo de tabela de agendamento

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um estilo de tabela de agendamento. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um estilo de tabela de agendamento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Tabela de programação Estilos.

3 Selecione o estilo da tabela de agendamento que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Geral.

5 Clique em Notas.

6 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	**Então…**
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

8 Clique em OK.

Exportando uma Agenda

Use este procedimento para exportar o conteúdo de uma tabela de agendamento para um arquivo separado. Você pode exportar os dados nos seguintes formatos de arquivo:

ÿ Arquivos de planilha do Microsoft® Excel (XLS) (2 formatos)

ÿ Arquivos de valores separados por vírgula (CSV)

ÿ Arquivos de texto delimitado por tabulações (TXT)

NOTA Você deve ter o Microsoft Excel instalado para exportar um arquivo para o formato Excel.

1 Abra o arquivo de desenho que inclui a tabela que deseja exportar.

2 Selecione a tabela de agendamento.

3 Clique na guia Tabela de tabela ÿ painel Modificar ÿ Exportar .

A caixa de diálogo Exportar tabela de agendamento é aberta.

4 Selecione um tipo de arquivo para Salvar como.

5 Digite um nome para o arquivo ou clique em Procurar para selecionar um arquivo e clique OK.

Machine Translated by Google

A caixa de diálogo Formatar é aberta se você selecionou um tipo de arquivo XLS para Salvar como tipo.

6 Converta os valores de tabela no arquivo exportado selecionando Usar valor decimal não formatado ou Converter em texto formatado.

O formato dos valores não muda no arquivo de desenho. Selecionar Converter em texto formatado exibe o formato arquitetônico (6'-0") no Microsoft Excel.

7 Clique em OK para formatar uma coluna de cada vez ou selecione Aplicar a todos Colunas e clique em OK.

Se já existir um arquivo com o nome especificado, um aviso será exibido.
Substitua o arquivo existente, especifique um nome exclusivo ou cancele o comando de exportação.

Exportando dados de agendamento para objetos selecionados

Use este procedimento para exportar os dados do conjunto de propriedades selecionado de uma tabela de programação para um arquivo separado. Você pode exportar os dados nos seguintes formatos de arquivo:

ÿ Arquivos de planilha do Microsoft® Excel (XLS) (2 formatos)

ÿ Arquivos de valores separados por vírgula (CSV)

ÿ Arquivos de texto delimitado por tabulações (TXT)

NOTA Você deve ter o Microsoft Excel instalado para exportar um arquivo para o formato Excel.

Usando este procedimento, você pode criar um arquivo com dados de conjunto de propriedades para objetos selecionados, mesmo que a tabela de tabela não exista no desenho. Para exportar todos os dados em uma tabela de agendamento, consulte Exportando um agendamento na página 3753.

1 Na linha de comando, digite **AecScheduleExport.**

A caixa de diálogo Exportar tabela de agendamento é aberta.

2 Selecione um tipo de arquivo para Salvar como.

3 Digite um nome para o arquivo ou clique em Procurar para selecionar um arquivo.

4 Limpar Usar Tabela Existente.

5 Selecione o estilo de tabela a ser usado no arquivo exportado.

As colunas incluídas no estilo da tabela de planejamento determinam os dados do conjunto de propriedades que são exportados para os objetos. Para obter mais informações, consulte Criando um estilo de tabela de tabela na página 3733.

Machine Translated by Google

6 Selecione o curinga da camada para usar como filtro no arquivo exportado.

7 Especifique se deseja verificar xrefs ou referências de bloco e clique OK.

8 Selecione os objetos a serem incluídos na tabela exportada e pressione *ENTER*.

A caixa de diálogo Formatar é aberta se você selecionou um tipo de arquivo XLS para Salvar como tipo.

9 Converta os valores de tabela no arquivo exportado selecionando Usar valor decimal não formatado ou Converter em texto formatado.

O formato dos valores não muda no arquivo de desenho. Selecionar Converter em texto formatado exibe o formato arquitetônico (6'-0") no Microsoft Excel.

10 Clique em OK para formatar uma coluna de cada vez ou selecione Aplicar a todos Colunas e clique em OK.

Se já existir um arquivo com o nome especificado, um aviso será exibido.
Substitua o arquivo existente, especifique um nome exclusivo ou cancele o comando de exportação.

Especificando as propriedades de exibição de um cronograma

Use este procedimento para alterar as seguintes propriedades dos componentes de exibição de uma tabela de agendamento:

ÿ Visibilidade (o componente de exibição está ativado ou desativado)

ÿ Camada

ÿ Cor

ÿ Tipo de linha

ÿ Espessura de linha

ÿ Escala de tipo de linha

Para alterar essas propriedades de exibição para todas as tabelas de tabela do mesmo estilo e para ver informações adicionais sobre os componentes de exibição do estilo da tabela de tabela, consulte Especificando propriedades de exibição em um estilo de tabela de tabela na página 3751.

1 Selecione a tabela de agendamento que deseja alterar, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar exibição de objeto.

2 Clique na guia Propriedades de exibição.

Machine Translated by Google

3 Selecione a representação de exibição na qual exibir as alterações, e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a atual.

4 Se necessário, clique .

em **5** Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

6 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

7 Clique em OK duas vezes.

Alterando as Propriedades Gerais da Agenda

Use este procedimento para alterar as propriedades gerais das configurações básicas da tabela de agendamento para uma tabela de agendamento específica na guia Design da paleta Propriedades.

1 Clique duas vezes na tabela de agendamento que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Geral.

3 Especifique as propriedades gerais para a tabela de agendamento:

Se você quiser…	**Então…**
mude a descrição	digite o texto para Descrição.
mudar a camada	clique em Camada e selecione uma camada na lista suspensa.
alterar o estilo da tabela de agendamento	clique em Estilo e selecione um estilo na lista suspensa.
alterar o título do cronograma	clique em Título e digite um novo texto para o Título.
alterar a escala da tabela de horários	clique em Escala e insira um valor para Escala.
atualizar automaticamente o agendamento quando os dados no desenho mudam	selecione Sim para Atualizar automaticamente. tabela
atualize manualmente a tabela de agendamento quando o desenho muda	selecione Não para Atualizar automaticamente.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Ativar o recurso de atualização automática pode diminuir o desempenho do desenho, especialmente em desenhos grandes. Para obter informações sobre como atualizar agendamentos manualmente, consulte Atualizando um agendamento manualmente na página 3715.

Alteração dos critérios de seleção de um cronograma

Use este procedimento para alterar como os objetos são adicionados à tabela de agendamento.

1 Clique duas vezes na tabela de agendamento que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Básico e expanda Seleção.

3 Altere como os objetos são adicionados à tabela de agendamento:

Se desejar…	Então…
adiciona automaticamente novos objetos à tabela de programação à medida que são adicionados ao desenho	selecione Sim para Adicionar novos objetos automaticamente.
adicionar manualmente novos objetos à tabela de agendamento	selecione Não para Adicionar novos objetos automaticamente.
incluir objetos de desenhos de refex	selecione Sim para digitalizar refex. na tabela de horários
excluir objetos de desenhos de refex	selecione Não para digitalizar refex. na tabela de horários
incluir objetos de referências de bloco na tabela de programação	selecione Sim para Referências de bloco de varredura.
excluir objetos de referências de bloco na tabela de programação	selecione Não para referências de bloco de digitalização.
aplicar um filtro de camada à tabela	especifique um curinga de camada.

OBSERVAÇÃO Ao adicionar uma tabela de agendamento que deve verificar refexs ou blocos, use um filtro de camada que inclua o nome da camada que contém a refex ou bloco e o nome da camada do objeto dentro da refex ou bloco. Você pode separar curingas de várias camadas com um vírgula.

Machine Translated by Google

Alterando o local de uma tabela usando alças

Use este procedimento para realocar uma tabela de agendamento usando a alça Location. Para tabelas de tabela, a alça de localização é restrita ao movimento no plano XY.
Você pode inserir valores específicos de distância para as dimensões X e Y.

Você também pode alterar a localização de uma tabela de agendamento usando a paleta Propriedades.

1 Selecione a tabela de agendamento que deseja alterar.

2 Selecione a alça Localização.

3 Mova a tabela de agendamento para o local desejado e clique; ou entrar um valor e pressione *ENTER.*

Se você deseja inserir um valor específico para a segunda direção em qualquer modo de edição (por exemplo, na direção Y ao editar ao longo do plano XY), pressione *TAB* para alternar para a segunda direção.

Você também pode bloquear o movimento da tabela de agendamento ao longo de uma direção específica. Se você inserir um valor para qualquer uma das direções da cota no modo de edição atual e, em seguida, pressionar *TAB,* o movimento da tabela de tabela será restrito à segunda direção da cota. Ao editar ao longo do plano XY, por exemplo, você pode inserir um valor para a dimensão X e, a seguir, pressionar *TAB.* A dimensão X é bloqueada nesse valor e o movimento da tabela de programação é restrito à direção da dimensão Y.

4 Clique com o botão direito do mouse e clique em Desmarcar tudo para desativar as alças.

Alterando as Propriedades da Fonte Externa de uma Agenda

Use este procedimento para criar uma tabela de tabela que contém dados de propriedade de um desenho externo, como um desenho de projeto.

As tabelas de tabela podem conter informações de referências externas e referências de bloco se existirem no mesmo desenho que a tabela de tabela. Opcionalmente, as tabelas de tabela podem especificar um desenho externo. A informação é escalonada como se fosse uma referência externa no mesmo desenho da tabela. A vantagem é que os gráficos do desenho externo não precisam ser gerados para preencher os dados da tabela.

1 Clique duas vezes na tabela de agendamento que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Externo Fonte.

Machine Translated by Google

3 Especificique o desenho externo que deseja agendar: **Se desejar…**

	Então…
agende um desenho externo	selecione Sim para Agendamento externo desenho. A propriedade Desenho externo é exibida.
não agendar desenho externo	selecione Não para Agendamento externo desenho. A propriedade Desenho externo está oculta.
especifique o desenho externo para agendar	clique no valor para Desenho externo, selecione um desenho ou clique em Procurar e, na caixa de diálogo Selecionar um arquivo de desenho, navegue para selecionar um desenho e clique em OK.

A propriedade Desenho externo é exibida com uma lista suspensa contendo todos os desenhos no diretório Exibir do projeto atual. Cada desenho corresponde a uma vista definida no projeto.
Se nenhum projeto estiver ativo, a lista contém todos os desenhos do último diretório acessado.

DICA Se quiser agendar todo o projeto, você pode configurar um desenho como um arquivo contêiner e refex em todos os desenhos do projeto. Em seguida, selecione o nome deste desenho para a fonte de desenho externa.

Adicionando quebras de tabela a uma programação

Use este procedimento para dividir tabelas longas em uma série de páginas mais curtas.

1 Clique duas vezes na tabela de agendamento que deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, expanda Avançado e expanda Tabela Rompe.

3 Especificique como deseja exibir as páginas das tabelas: **Se desejar…**

	Então…
exibir páginas horizontalmente à direita uma da outra	selecione Direita para Direção.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
exiba as páginas verticalmente abaixo de uma, selecione Para baixo para Direção. outro	
exibir o título em cada página	selecione Sim para Repetir título.
exibir os cabeçalhos de coluna em cada selecione Sim para cabeçalhos repetidos. página	
ocultar os cabeçalhos das colunas em cada página	selecione Não para cabeçalhos repetidos.
controle a altura de cada página em- selecione Sim para Alturas manuais. individualmente	
ter todas as páginas aproximadamente da mesma altura	selecione Não para Alturas manuais.
especificar a altura máxima de cada página quando Alturas manuais é Não	insira um valor para Altura máxima ou selecione e arraste a alça Altura máxima da página na parte inferior da tabela.
especifique a distância entre cada um, insira um valor para Espaçamento. página	

Você pode controlar a altura de todas as páginas definindo um valor se Alturas manuais estiver definida como Não. Se a tabela contiver mais de um objeto, selecione e arraste a alça Altura máxima da página na parte inferior da tabela.

Você pode controlar a altura de cada página individualmente se Alturas manuais estiver definida como Sim. Se a tabela contiver mais de um objeto, ela terá uma alça Inserir página na parte inferior da última página e uma alça Altura da página na parte inferior de todas as outras páginas. Selecione a alça Inserir página e arraste-a para cima para inserir uma nova página. Selecione uma alça Altura da página e arraste-a para cima ou para baixo para definir a altura dessa página. Continuar a arrastar uma alça de altura da página para baixo reduz a altura da última página e pode removê-la.

Machine Translated by Google

Adicionando informações de documentação a um cronograma

Use este procedimento para adicionar hiperlinks, notas e documentos de referência à tabela de agendamento.

1 Clique duas vezes na tabela de agendamento à qual deseja adicionar a documentação.

2 Na paleta Propriedades, expanda Documentação.

3 Especifique as informações da documentação: **Se**

você deseja...	**Então...**
adicionar um hiperlink	clique . Selecione o arquivo e clique em Abrir.
editar notas	clique , e insira o texto.
alterar um documento de referência anexado	clique . Clique em Adicionar e selecione um arquivo. Clique em Abrir e clique em OK.
editar o documento de referência em anexado	clique . Selecione o documento, clique com o botão direito do mouse e clique em Editar. Selecione um novo documento, clique em Abrir e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	clique . Selecione a descrição, insira a nova descrição e clique em OK.
desanexar um arquivo de referência	clique . Selecione o nome do arquivo e clique em Remover.

Editando dados da célula da tabela

Use este procedimento para destacar objetos escalonados em um desenho e editar dados do conjunto de propriedades manuais em uma tabela escalonada.

Os dados do conjunto de propriedades automáticas não podem ser editados em uma tabela de programação. Você deve editar o objeto, estilo ou outros dados para alterar os valores da propriedade automática

Machine Translated by Google

dados. Para obter mais informações sobre os dados do conjunto de propriedades, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

Você pode usar este procedimento para solucionar problemas entre uma célula de tabela e um objeto de origem. Se o objeto não estiver visível na sua área de desenho, pressione *CTRL* enquanto seleciona a célula para aplicar zoom para exibir o objeto de origem. As alterações feitas nos dados do conjunto de propriedades manuais na célula da tabela são salvas com o objeto. Se a célula da tabela de programação fizer referência a vários objetos em uma célula de quantidade, fazer sua seleção enquanto pressiona *CTRL* exibe uma área que inclui todos os objetos de origem. Manter o cursor sobre uma célula de quantidade destaca os objetos contados por essa célula.

Se você estiver trabalhando em uma tabela que agenda um desenho de uma fonte externa, não poderá editar as células da tabela.

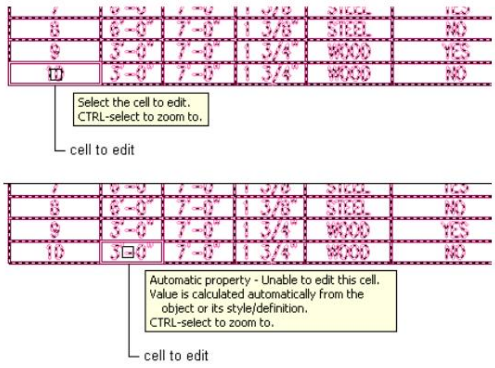
1 Selecione a tabela de agendamento.

2 Clique na guia Tabela de tabela ÿ painel Modificar ÿ Editar célula da tabela .

3 Posicione o cursor sobre a célula.

O objeto de origem é realçado se estiver visível. Uma dica de ferramenta é exibida independentemente de a célula poder ser editada, que tipo de dados é apresentado na célula da tabela ou de quaisquer problemas potenciais com os dados nessa célula.

Visualizando dicas de ferramentas para editar objetos de célula de tabela



Um ícone de referência externa é exibido se os dados da célula forem de um objeto em um desenho referenciado externamente. Se você editar esta célula, o desenho referenciado externamente será modificado. Se o desenho estiver bloqueado por outro usuário, você não poderá editá-lo.

Machine Translated by Google

4 Identifique as diferentes visões: **Se você**

quiser…	**Então…**
visualizar todos os objetos de origem associados à célula da tabela de agendamento	pressione *CTRL* e selecione os dados na célula da tabela de agendamento. O desenho muda para mostrar os objetos de origem associados à célula.
restaurar a visualização anterior	clique em Zoom Anterior.

5 Edite os dados na tabela de agendamento:

Se você quiser…	**Então…**
editar o valor em uma tabela individual célula	selecione a célula individual e insira um novo valor no campo Editar referenciado Planilha de Dados do Conjunto de Propriedades.
edite o valor para todas as instâncias de um propriedade	selecione a borda do cronograma tabela e insira um valor para a propriedade selecionada na planilha Editar dados do conjunto de propriedades referenciadas.

OBSERVAÇÃO As células que exibem dados do conjunto de propriedades anexadas a estilos podem afetar vários objetos. A edição de uma célula altera o valor de todos os objetos desse estilo na tabela de agendamento.

Adicionando dados de conjunto de propriedades a todos os objetos

Use este procedimento para adicionar dados do conjunto de propriedades a todos os objetos para os quais um ponto de interrogação (?) em uma célula da tabela de planejamento é exibido. Este símbolo indica que o conjunto de propriedades que contém os dados de propriedade necessários não foi anexado ao objeto. Você pode anexar esses conjuntos de propriedades individualmente, conforme descrito em Editando dados da célula da tabela na página 3761, ou pode anexar os conjuntos de propriedades a todos os objetos de uma vez.

1 Selecione a tabela de agendamento.

2 Clique na guia Tabela de tabela ÿ painel Modificar ÿ Adicionar todos os conjuntos de propriedades .

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você estiver trabalhando em uma tabela que planeja um desenho externo, não poderá adicionar conjuntos de propriedades a esses objetos. Para obter mais informações, consulte Alterando as propriedades de fonte externa de um agendamento na página 3758.

Formatos de dados de propriedade

Os formatos de dados de propriedade são objetos de documentação baseados em estilo que controlam como os dados são exibidos nas tabelas de tabela, tags de tabela, na planilha Editar dados do conjunto de propriedades e na paleta Propriedades. Os formatos de dados de propriedade são criados e modificados usando o Gerenciador de estilo. Para obter informações sobre como substituir um formato, consulte Unidades em formatos de dados de propriedade na página 3766.

Tipos de dados

Cada formato de dados de propriedade contém configurações separadas para formatar cada um dos seguintes tipos de dados:

ÿ Texto

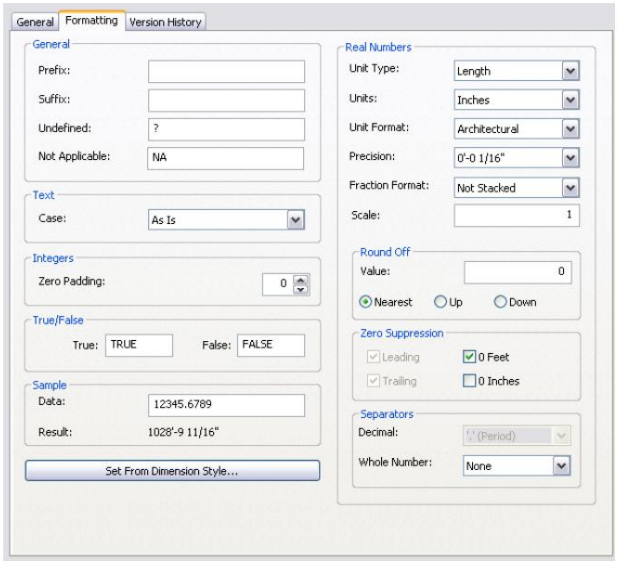
ÿ Valores verdadeiro/falso

ÿ Inteiros

ÿ Números reais

Quando você aplica um formato de dados aos dados de planejamento, o valor de cada propriedade é exibido usando as configurações especificadas para o tipo de dados dessa propriedade. Por exemplo, o mesmo formato de dados de tabela pode especificar que um valor de dimensão usa as configurações de número real, enquanto uma observação usa as configurações de texto.

Machine Translated by Google



Usando formatos de dados diferentes

Você pode especificar diferentes formatos de dados para a mesma propriedade em definições de conjunto de propriedades, estilos de tabela de tabela e tags de tabela. Isso permite que você exiba o mesmo valor de forma diferente em diferentes contextos. Por exemplo, você pode querer usar um formato de dados com maior precisão para números reais em um conjunto de propriedades e exibir menos dígitos em uma tabela de agendamento.

Gerenciando formatos de dados

Para criar, editar, copiar ou limpar formatos de dados, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central para trabalhar com formatos de dados de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações, consulte Visão geral do gerenciador de estilo na página 856.

Aplicando formatos de dados de propriedade

Os dados de propriedade são recuperados de um objeto como valores brutos e não formatados. Definições de conjunto de propriedades, estilos de tabela de tabela, tags de tabela e a paleta Propriedades usam formatos de dados para exibir dados de propriedade como valores formatados. A planilha Editar Dados do Conjunto de Propriedades usa os formatos de dados das definições do conjunto de propriedades para formatar valores.

Machine Translated by Google

Normalmente, você aplica o mesmo formato de dados a propriedades semelhantes e, em seguida, seleciona um formato de dados apropriado para cada propriedade, como largura, altura e espessura de uma porta. O software inclui vários formatos de dados padrão.

Você pode personalizar um deles ou criar novos formatos de dados para exibir as unidades de uma maneira específica. Por exemplo, quando você deseja mostrar o comprimento de uma parede em pés, pode selecionar Comprimento para Tipo, Pés para Unidades e Arquitetura para Formato. Números reais para custeio de propriedades, no entanto, requerem um formato monetário. Você pode criar diferentes formatos de dados de propriedade para essas situações.

Os formatos de dados disponíveis para definições de conjunto de propriedades, estilos de tabela de tabela e identificadores são aqueles armazenados no desenho atual. Quando você copia definições de conjunto de propriedades ou estilos de tabela de tabela para um desenho, os formatos de dados usados nas definições e estilos também são copiados para o desenho.

Se você modificar um formato de dados, a exibição dos dados de propriedade será afetada em qualquer conjunto de propriedades, tabela de tabela ou identificador de tabela que use o formato.

Unidades em formatos de dados de propriedade

Os formatos de dados de propriedade controlam como as unidades são exibidas nas tabelas de tabela, tags de tabela, na planilha Editar dados do conjunto de propriedades e na paleta Propriedades. As unidades se comportam de maneira diferente com números reais em propriedades manuais do que com propriedades automáticas. Para obter mais informações, consulte Aplicando formatos de dados de propriedade na página 3765.

Unidades para Propriedades Automáticas

As unidades para propriedades automáticas são coletadas diretamente dos objetos. Uma propriedade automática, como largura, usa as unidades especificadas na guia Unidades na caixa de diálogo Configuração do desenho por padrão. O uso de diferentes formatos de dados de propriedade permite que você substitua o formato padrão.

Quando você usa um formato de dados de propriedade, as unidades do AutoCAD são convertidas para exibição conforme definido no formato de dados de propriedade. Você pode especificar um formato de dados de propriedade na guia Definição de uma definição de conjunto de propriedades.

Unidades para propriedades manuais

As unidades especificadas para propriedades manuais na definição do conjunto de propriedades controlam o que é armazenado no desenho. A guia Dados estendidos da paleta Propriedades exibe as unidades definidas no formato de dados de propriedade. Quando o tipo de unidade é Real, você pode selecionar um formato e tipo de unidade na definição do conjunto de propriedades para substituir o formato de dados de propriedade ao inserir unidades. Para mais

Machine Translated by Google

informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807.

Criando um formato de dados de propriedade

Use este procedimento para criar um formato de dados de propriedade. Você pode criar um formato usando propriedades padrão ou copiando um formato de dados existente. Você pode editar as propriedades para personalizar as características do novo formato de dados.

OBSERVAÇÃO Certas propriedades automáticas não podem ser formatadas com formatos de dados de propriedade porque seus valores são formatados na consulta automática.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Dados de propriedade Formatos.

3 Clique com o botão direito do mouse em Formatos de dados de propriedade e clique em Novo.

4 Insira um nome para o novo formato de dados de propriedade e pressione *ENTER*.

5 Selecione o novo formato de dados de propriedade.

6 Na guia Formatação, especifique os valores gerais de formatação: **Se você**

deseja...	**Então…**
especifique um prefixo	insira uma string a ser colocada na frente dos dados para Prefix. Por exemplo, as tolerâncias podem exigir um símbolo de mais/menos anterior; uma tolerância de 10 pode ser exibida como +10. Uma string de moeda pode ser prefixada com um cifrão.
especifique um sufixo	insira uma string a ser colocada após os dados para Sufixo. Por exemplo, uma espessura de folha de porta de 35 poderia ter um sufixo milimétrico (35mm).

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	OBSERVAÇÃO Se você substituir o tipo de unidade em uma definição de conjunto de propriedades manual, altere o sufixo aqui para exibir as unidades corretamente.
especifique o texto para uma propriedade indefinida	insira uma sequência de texto a ser exibida quando a propriedade solicitada não tiver sido anexada a um objeto para Indefinido. Uma string indefinida típica é "?."
especifique o texto para uma propriedade que não é aplicável	insira uma sequência de texto a ser exibida quando a propriedade solicitada não se aplicar a um objeto para Não definido. Por exemplo, a propriedade de elevação não se aplica a uma porta com abertura retangular, mas sim a uma com abertura em arco. Uma string típica não aplicável é "NA".

7 Especifique o caso para o texto do cronograma:

Se você deseja…	Então…
não use formatação de maiúsculas e minúsculas	selecione Como está para o caso.
converter todo o texto para maiúsculas	selecione Maiúscula para maiúsculas.
converter todo o texto para minúsculas	selecione Minúsculo para maiúsculas e minúsculas.
colocar em maiúscula a primeira letra da primeira palavra	selecione Sentença para Caso.
colocar em maiúscula a primeira letra de cada palavra	selecione Título para Caso.

8 Insira o número máximo de dígitos, incluindo zeros iniciais, para inteiros.

Machine Translated by Google

Preenchimento de zeros é a expansão de valores inteiros para incluir zeros à esquerda. O valor inserido especifica o comprimento máximo de um valor numérico após ele ter sido preenchido com zeros à esquerda. Por exemplo, com Zero Preenchimento em 3, o número 6 se tornaria 006. Essa opção destina-se principalmente a números de identidade, como os usados em etiquetas de portas e janelas. Por exemplo, para numerar portas de D01 a D99, o valor bruto dos dados seria salvo como um inteiro simples, mas o prefixo seria D e o Preenchimento zero seria 2. Inserir zero para Preenchimento zero não aplica nenhum preenchimento zero.

9 Insira os valores para Verdadeiro e Falso.

Por exemplo, você pode especificar Sim para Verdadeiro e Não para Falso.

10 Insira dados para exibir uma amostra de suas configurações atuais para Result.

11 Para a formatação que pode ser especificada pelo estilo de cota, clique em Definir a partir do estilo de cota, selecione um estilo de cota e clique em OK.

Indefinido, Não aplicável, Maiúsculas minúsculas, Preenchimento zero e Verdadeiro/Falso não são definidos pelos estilos de dimensão.

12 Selecione o tipo de unidade, formato, precisão numérica, formato de fração e escala para números reais. As definições desses itens são as seguintes:

- **Tipo de unidade:** o formato no qual exibir o tipo de unidades, como comprimento, área e volume.
- **Unidades:** as unidades de desenho nas quais a unidade é armazenada. Para por exemplo, se você selecionar Volume para Tipo de unidade, as opções incluem polegadas cúbicas, pés cúbicos, milímetros cúbicos, centímetros cúbicos e metros cúbicos.
- **Formato da unidade:** o formato da unidade de desenho em que o valor é exibido. As unidades de conversão do AutoCAD® (Arquitetural, Científica, Decimal, Engenharia e Fracionária) são usadas ao converter valores numéricos em strings. Por exemplo, um valor de 14,25 é exibido como 1'–2 1/4" em unidades arquitetônicas.
- **Precisão:** o número de casas decimais usadas para exibir números de ponto flutuante (por exemplo, 0, 0,0, 0,00 e assim por diante).
- **Formato da Fração:** Se o formato da unidade for Arquitetônico ou Fracionário, defina o formato usado para exibir frações (Horizontal, Diagonal ou Não empilhado). Observe que todas as fontes não suportam todos os formatos de fração.

Machine Translated by Google

ÿ **Escala:** o valor pelo qual o número real é dimensionado antes de ser exibido. Por exemplo, se as unidades de desenho atuais forem polegadas, uma escala de 2,54 converte uma dimensão em centímetros.

13 Selecione o valor Arredondar para números reais:

Se você quiser…	**Então…**
arredondar para o valor mais próximo	selecione Mais próximo.
arredonde para o valor maior mais próximo, selecione Acima.	
arredondar para o menor valor mais próximo	selecione Para baixo.

Se você inserir um valor de 0,25, todos os valores numéricos serão arredondados para a unidade de 0,25 mais próxima. Da mesma forma, se você inserir um valor de 1,0, todos os valores numéricos serão arredondados para o inteiro mais próximo. O número de dígitos exibidos após o ponto decimal depende da precisão especificada. Nenhum arredondamento ocorre para um valor de 0,0.

14 Especifique as regras para supressão de zeros à esquerda e à direita e pés e polegadas de números de ponto flutuante: **Se você**

deseja...	**Então…**
suprimir zeros à esquerda em todos os valores numéricos decimais	selecione Entrelinha para Supressão Zero. Por exemplo, 0,5000 torna-se 0,5000.
suprimir zeros à direita em todos os valores numéricos decimais	selecione Trailing para supressão zero. Por exemplo, 12,5000 torna-se 12,5.
suprimir a porção de pés de um valor numérico de pés e polegadas quando o valor é inferior a um pé	selecione 0 pés para supressão zero. Por exemplo, 0'–6 1/2" torna-se 6 1/2".
suprimir a porção de polegadas de um valor numérico de pés e polegadas quando o valor é um número inteiro de pés	selecione 0 polegadas para supressão de zero. Por exemplo, 2'–0" torna-se 2'.

Para obter mais informações, consulte “Caixas de diálogo Novo, Modificar e Substituir Estilo de Cota” na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture 2011 é clicar na guia Pesquisar na janela da Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar Listar Tópicos.

15 Selecione o separador decimal.

16 Selecione o separador de número inteiro.

17 Clique em OK.

Anexar notas e arquivos de referência a um formato de dados de propriedade

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a um formato de dados de propriedade. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de um formato de dados de propriedade.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Dados de propriedade Formatos.

3 Selecione o formato de dados de propriedade que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição ao formato de dados da propriedade, insira-a para Descrição.

6 Para adicionar uma nota, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo, clique em Abrir e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

8 Clique em OK.

Expandindo o escopo dos dados programados

Os dados que podem ser coletados e apresentados graficamente em uma tabela de cronograma são extensos. Para personalizar efetivamente as tabelas de agendamento para atender às suas necessidades, você precisa entender os seguintes elementos que controlam como os dados são exibidos e quais dados são coletados.

ÿ Dados do conjunto de propriedades

ÿ Definições do conjunto de propriedades

ÿ Propriedades automáticas

ÿ Propriedades manuais

ÿ Definições de fórmula

ÿ Definições de classificação

ÿ Definições de materiais

ÿ Definições do projeto

ÿ Definições de âncora

ÿ Definições gráficas

Dados do Conjunto de Propriedades

Os objetos a serem incluídos nas tabelas de programação ou vinculados a tags devem ter dados do conjunto de propriedades anexados a eles. Tabelas de agendamento e tags não armazenam nenhum dado, mas extraem e exibem dados do conjunto de propriedades dos objetos associados.

Os dados do conjunto de propriedades são coletados de um ou mais conjuntos de propriedades anexados a um objeto ou estilo. Alguns dados de propriedade, como uma dimensão, vêm de propriedades automáticas do objeto ou do estilo do objeto e não podem ser inseridos manualmente, como dimensões. Outros dados de propriedade consistem em propriedades manuais

Machine Translated by Google

para o qual você deve inserir valores para cada objeto ou estilo de objeto, como o nome do fabricante.

IMPORTANTE Se uma entidade ou estilo contendo um conjunto de propriedades for copiado de um desenho de origem para um desenho de destino que já contém um conjunto de propriedades com o mesmo nome, a propriedade definida no desenho de destino não será alterada. Existe a possibilidade de perda de dados neste caso. Por exemplo, suponha que um conjunto de propriedades em um desenho tenha várias propriedades manuais definidas e esteja anexado a um estilo de porta com valores de propriedades manuais definidos. Esse estilo de porta é então copiado para outro desenho que contém um conjunto de propriedades duplicado que não possui as mesmas propriedades manuais definidas. No desenho de destino, o estilo da porta conterá o conjunto de propriedades do desenho de destino, não o conjunto de propriedades do desenho de origem. Todos os valores de dados associados às propriedades manuais do desenho de origem serão perdidos.

Anexando Dados do Conjunto de Propriedades a Objetos

Use este procedimento para anexar dados do conjunto de propriedades a objetos que você deseja incluir em uma tabela de agendamento ou link para tags de agendamento.

Você anexa dados de conjunto de propriedades a objetos anexando um ou mais conjuntos de propriedades, definidos por uma definição de conjunto de propriedades. Depois que os conjuntos de propriedades são anexados, os valores das propriedades automáticas são determinados a partir do objeto e você pode inserir valores para as propriedades manuais.

Para obter informações sobre como anexar dados do conjunto de propriedades a um estilo de objeto, consulte Anexar dados do conjunto de propriedades a estilos e definições na página 3776. Para obter informações sobre conjuntos de propriedades e referências externas, consulte Anexar conjuntos de propriedades a objetos a partir de referências externas na página 523.

1 Clique duas vezes no(s) objeto(s) ao(s) qual(is) deseja anexar propriedade definir dados.

OBSERVAÇÃO Se você selecionar mais de um tipo de objeto, poderá anexar apenas as definições do conjunto de propriedades que se aplicam a todos os objetos selecionados. Por exemplo, se você selecionar portas e janelas, poderá anexar apenas os conjuntos de propriedades que se aplicam a portas e janelas.

2 Na Paleta de propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 clique .

4 Selecione o conjunto de propriedades que deseja anexar e clique em OK.

Machine Translated by Google

Inserção manual de propriedades e campos para objetos

Use este procedimento para inserir valores para propriedades manuais para um ou mais objetos. Por exemplo, para inserir uma observação que se aplica a várias portas em um desenho, você pode selecionar as portas e inserir a observação como dados para Notas.

Você pode inserir campos nas propriedades manuais. Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho porque os valores que eles exibem são atualizados sempre que a propriedade associada é alterada. Você também pode inserir campos do AutoCAD em propriedades manuais anexadas a objetos ou estilos.

NOTA Os campos podem ser associados a hiperlinks. Por exemplo, se você inserir um campo apontando para um desenho usando um hiperlink em uma propriedade manual e criar uma tabela de tabela que contenha essa propriedade, poderá pular da célula da tabela com a propriedade do campo para o desenho ao qual está vinculado. Para obter informações detalhadas sobre campos, consulte “Usar campos em texto” na Ajuda do AutoCAD.

1 Selecione o(s) objeto(s) para o qual deseja adicionar uma propriedade ou campo manual, clique com o botão direito do mouse e clique em Propriedades.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

OBSERVAÇÃO Se nenhum dado de conjunto de propriedades aparecer, nenhum conjunto de propriedades será anexado aos objetos. Para anexar conjuntos de propriedades, consulte Anexando dados de conjuntos de propriedades a objetos na página 3773.

3 Insira um valor para uma propriedade manual.

Se você quiser…	Então
especifique um alfanumérico, selecione a propriedade e insira o valor. valor	
inserir um campo	clique com o botão direito do mouse no valor atual da propriedade e clique em Inserir campo. Selecione um campo de uma das categorias disponíveis, especifique o formato desejado e clique em OK.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você também pode definir um campo padrão para a propriedade manual na definição do conjunto de propriedades. Por exemplo, se você deseja que todas as paredes tenham um campo que mostre a última data salva do desenho, você pode inserir o campo “SaveDate” na definição do conjunto de propriedades, para que seja exibido para cada objeto conectado ao conjunto de propriedades . Para obter mais informações, consulte Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades na página 3809.

Editando ou Atualizando Campos em Propriedades Manuais

Use este procedimento para atualizar ou editar valores de campo em uma propriedade manual. Ao editar um campo, você pode alterar a formatação do campo e outras configurações. Para obter mais informações, consulte Inserindo propriedades e campos manuais para objetos na página 3774.

1. Clique duas vezes no(s) objeto(s) para o qual deseja editar os campos.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.
3. Posicione o cursor na linha que contém o campo a ser atualizado.

Se você quiser…	Então…
atualize o valor do campo	clique com o botão direito do mouse e clique em Atualizar campo.
altere o formato do campo ou clique com o botão direito do mouse e clique em Editar campo. configurações	

Convertendo campos em propriedades manuais para texto

Use este procedimento para converter campos em propriedades manuais em texto. Quando você converte um campo em texto, ele perde sua conexão com as informações referenciadas.
Por exemplo, se o campo tiver um hiperlink para um desenho, o hiperlink para o desenho será perdido. Para obter mais informações, consulte Inserindo propriedades e campos manuais para objetos na página 3774.

1. Clique duas vezes no(s) objeto(s) para o qual deseja converter as propriedades do campo em texto.
2. Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.
3. Posicione o cursor na linha que contém o campo que deseja converter em texto, clique com o botão direito do mouse e clique em Converter campo em texto.

Machine Translated by Google

Removendo dados do conjunto de propriedades de um objeto

Use este procedimento para remover um ou mais conjuntos de propriedades de um objeto. Se um objeto for incluído em uma tabela de agendamento, todos os dados na tabela obtidos do conjunto de propriedades removido exibirão pontos de interrogação na tabela.

1. Clique duas vezes nos objetos dos quais deseja remover os dados do conjunto de propriedades.
2. Na Paleta de propriedades, clique na guia Dados estendidos.
3. clique .
4. Selecione os conjuntos de propriedades a serem removidos e desmarque quaisquer conjuntos de propriedades que permaneçam anexados ao objeto.
5. Clique em OK.

Anexando dados do conjunto de propriedades a estilos e definições

Use este procedimento para anexar dados a estilos e definições de objeto, como estilos de espaço, estilos de parede cortina, estilos de porta e definições de bloco de múltiplas vistas.

Você anexa dados a um estilo ou definição anexando um ou mais conjuntos de propriedades a ele. Objetos que usam o estilo ou definição herdam seus dados de conjunto de propriedades.
Os valores das propriedades automáticas, que podem ser diferentes para cada instância do estilo, são determinados a partir dos objetos e você pode inserir valores para as propriedades manuais. Para obter mais informações, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.
Para obter informações sobre como anexar dados de conjunto de propriedades a objetos individuais, consulte Anexando dados de conjunto de propriedades a objetos na página 3773.

1. Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

   O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.
2. Expanda Objetos arquitetônicos e localize o estilo ou definição ao qual anexar dados do conjunto de propriedades.
3. Selecione o estilo ou definição.
4. Clique na guia Geral e clique em Conjuntos de propriedades.
5. Clique .
6. Selecione os conjuntos de propriedades que deseja anexar.
7. Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Inserção manual de propriedades e campos para estilos e definições

Use este procedimento para inserir valores para propriedades manuais nos dados do conjunto de propriedades para um estilo ou definição. Os valores inseridos se aplicam a todas as instâncias de objetos associados ao estilo ou definição.

Você pode inserir campos nas propriedades manuais. Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho porque os valores que eles exibem são atualizados sempre que a propriedade associada é alterada. Você também pode inserir campos do AutoCAD em propriedades manuais anexadas a objetos ou estilos.

NOTA Os campos podem ser associados a hiperlinks. Por exemplo, se você inserir um campo apontando para um desenho usando um hiperlink em uma propriedade manual e criar uma tabela de tabela que contenha essa propriedade, poderá pular da célula da tabela com a propriedade do campo para o desenho ao qual está vinculado. Para obter informações detalhadas sobre campos, consulte “Usar campos em texto” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture 2011 é clicar na guia Pesquisar na janela da Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar Listar Tópicos.

Se a propriedade que você deseja editar não estiver listada nos dados do conjunto de propriedades para o estilo ou definição, ela pode estar em um conjunto de propriedades anexado diretamente aos objetos.
Para inserir valores para propriedades manuais anexadas a objetos, consulte Inserindo propriedades manuais e campos para objetos na página 3774.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e localize o estilo ou definição para o qual adicionar propriedades manuais.

3 Selecione o estilo ou definição.

4 Clique na guia Geral e clique em Conjuntos de propriedades.

OBSERVAÇÃO Se nenhum dado aparecer, nenhum conjunto de propriedades será anexado ao estilo ou definição. Para anexar conjuntos de propriedades, consulte Anexando dados de conjuntos de propriedades a estilos e definições na página 3776.

Machine Translated by Google

5 Insira um valor para uma propriedade manual.

Se você quiser…	Então…
especifique um alfanumérico, selecione a propriedade e insira o valor. valor	
inserir um campo	clique com o botão direito do mouse no valor atual da propriedade e clique em Inserir campo. Selecione um campo de um das categorias disponíveis, especifique o formato desejado e clique em OK.

OBSERVAÇÃO Você também pode definir um campo padrão para a propriedade manual na definição do conjunto de propriedades. Por exemplo, se você deseja que todas as paredes de um estilo específico tenham um campo que exiba a última data salva do desenho, você pode inserir o campo SaveDate na definição do conjunto de propriedades, para que seja exibido para cada parede desse estilo . Para obter mais informações, consulte Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades na página 3809.

6 Clique em OK duas vezes.

Editando conjuntos de propriedades com base em estilo

Use este procedimento para editar valores de dados manuais de conjunto de propriedades com base em estilo anexados a objetos em seu desenho. Para obter mais informações, consulte Anexando dados do conjunto de propriedades a estilos e definições na página 3776.

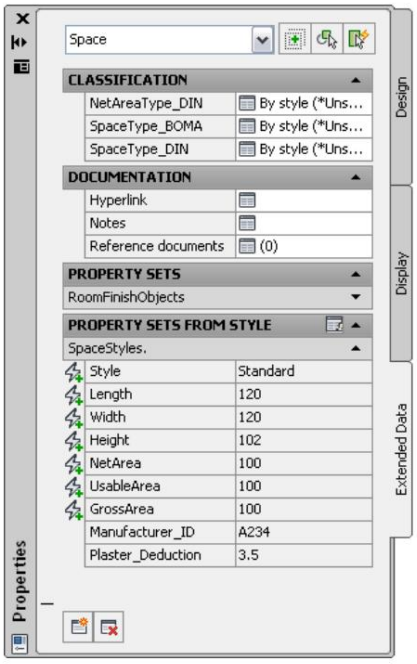
1 Clique duas vezes no objeto para o qual deseja editar o conjunto de propriedades dados.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

Se os conjuntos de propriedades baseados em objeto e estilo forem anexados ao objeto, ambos serão exibidos na guia Dados Estendidos.

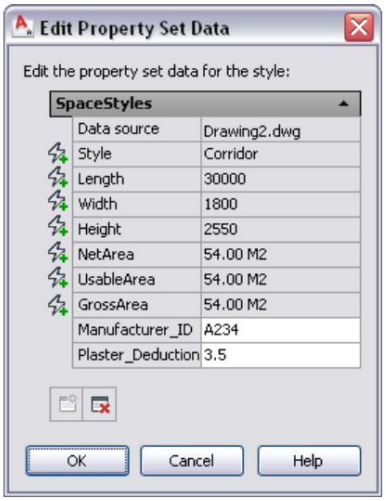
Machine Translated by Google

3 Clique em (Editar dados do conjunto de propriedades de estilo) ao lado de Conjuntos de propriedades de Estilo.



Machine Translated by Google

4 Na planilha Editar dados do conjunto de propriedades, insira novos valores para os dados do conjunto de propriedades e clique em OK.



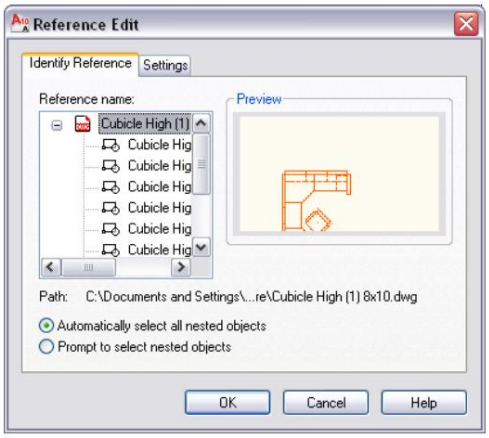
5 Clique em OK.

Editando conjuntos de propriedades com base em estilo anexados a objetos em Referências Externas

Use este procedimento para editar valores de dados manuais de conjunto de propriedades com base em estilo anexados a objetos referenciados externamente (xrefs) em seu desenho. Para obter mais informações sobre como anexar dados de propriedades em xrefs, consulte Anexando conjuntos de propriedades a objetos a partir de referências externas na página 523.

Machine Translated by Google

1 Clique duas vezes na refex em seu desenho.



2 Na caixa de diálogo Edição de referência, na guia Identificar referência, selecione Solicite a seleção de objetos aninhados e clique em OK.

3 Selecione o objeto na refex e pressione *ENTER*.

4 Clique duas vezes no objeto para fazer alterações nos dados do conjunto de propriedades.

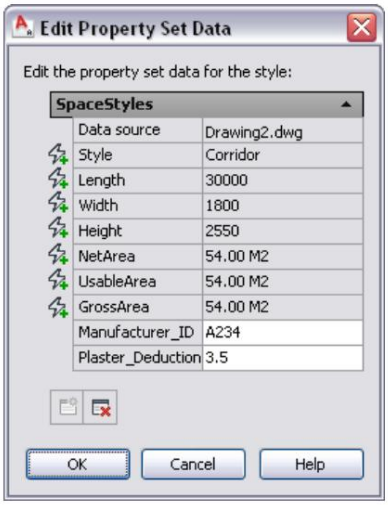
5 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

Se os conjuntos de propriedades baseados em objeto e estilo forem anexados ao objeto, ambos serão exibidos na guia Dados Estendidos.

6 Ao lado de Conjuntos de propriedades do estilo, clique em (Editar conjunto de propriedades de estilo dados).

Machine Translated by Google

7 Na planilha Editar dados do conjunto de propriedades, insira novos valores para os dados do conjunto de propriedades e clique em OK.



8 Clique na guia Multiple Objects ÿ painel Edit Reference ÿ Save Changes ou na guia Multiple Objects ÿ Edit Reference painel ÿ Discard Changes.

9 Clique em OK para verificar sua seleção.

Removendo dados do conjunto de propriedades de um estilo ou definição

Use este procedimento para remover um ou mais conjuntos de propriedades de um estilo ou definição. Se os objetos que usam o estilo ou a definição forem incluídos em uma tabela de planejamento, as células dos dados obtidos do conjunto de propriedades removido exibirão pontos de interrogação.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos arquitetônicos e localize o estilo ou definição do qual deseja remover os dados do conjunto de propriedades.

3 Selecione o estilo ou definição.

4 Clique na guia Geral e clique em Conjuntos de propriedades.

5 Clique .

Machine Translated by Google

6 Selecione os conjuntos de propriedades a serem removidos e limpe todos os conjuntos de propriedades que deve permanecer ligado.

7 Clique em OK três vezes.

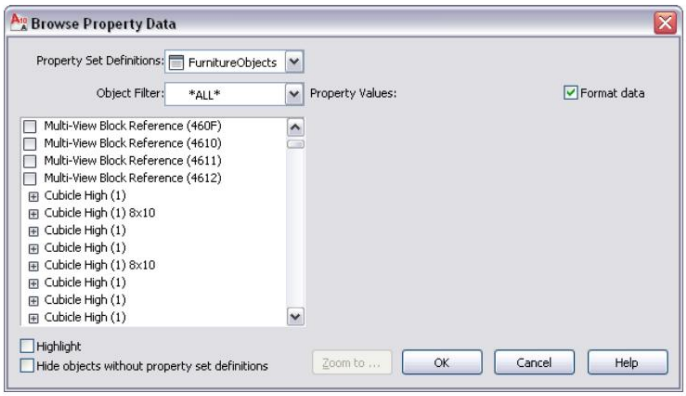
Navegando pelos dados da propriedade

Use este procedimento para acessar e visualizar os dados de todos os conjuntos de propriedades em um desenho.

Para obter mais informações sobre como procurar conjuntos de propriedades anexados a objetos agendados a partir de referências externas ou sobre como substituir conjuntos de propriedades para esses objetos, consulte Anexando conjuntos de propriedades a objetos de referências externas na página 533.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Browse Property Data, e selecione-o.

Esta ferramenta está localizada com as Ferramentas de Agendamento e Relatórios no Catálogo de Ferramentas de Estoque. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Navegador de conteúdo na página 137.



2 Especifique as opções de

exibição: **Se você deseja...**	**Então...**
permitir que um objeto seja realçado no desenho ao selecionar um conjunto de propriedades anexado ao objeto ou seu estilo	selecione Destaque.
evitar que um objeto fique alto- claro Destaque. iluminado no desenho quando você	

Machine Translated by Google

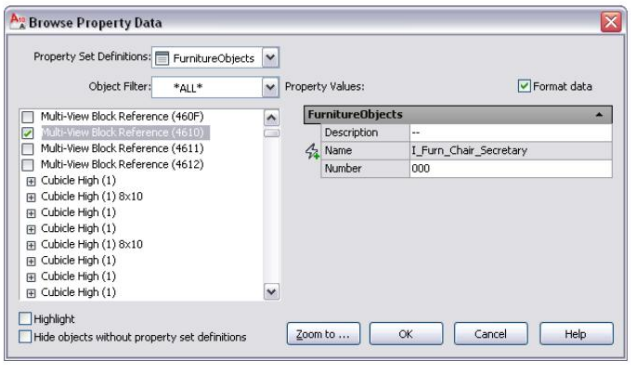
Se você quiser…	Então…
selecione um conjunto de propriedades anexado ao objeto ou seu estilo	
exibir objetos no painel esquerdo independentemente de a definição do conjunto de propriedades selecionado estar anexada	clear Ocultar objetos sem definições de conjunto de propriedades.
exibir apenas os objetos que possuem a definição do conjunto de propriedades selecionado anexado	selecione Ocultar objetos sem definições de conjunto de propriedades.
visualize os dados brutos e não formatados no conjunto de propriedades	Limpar dados de formato.

3 Veja os conjuntos de propriedades e os objetos ou estilos aos quais eles são atribuído:

Se você quiser...	Então…
visualizar o tipo de objeto ou estilo ao qual um conjunto de propriedades se aplica	selecione o conjunto de propriedades. O painel direito lista os valores de propriedade, se disponíveis, e os objetos ou estilos aos quais o conjunto de propriedades pode ser anexado.
visualizar a lista de objetos ou estilos aos quais um conjunto de propriedades está anexado	aplique o filtro de objeto ao conjunto de propriedades. O painel esquerdo lista os objetos ou estilos aos quais o conjunto de propriedades está anexado. Se Realçar for selecionado, todos os objetos aos quais o conjunto de propriedades estiver anexado (diretamente ou por meio de um estilo) serão realçados no desenho.
visualizar os valores de propriedade para um conjunto de propriedades específico e um objeto ou estilo específico	no conjunto de propriedades, selecione o objeto ou estilo. O painel direito mostra os valores para o selecionado objeto ou estilo.

Machine Translated by Google

Visualizando valores de propriedade para objetos com conjuntos de propriedades anexados



4 Selecione o objeto ou estilo no painel esquerdo para editar os conjuntos de propriedades e valores e clique em OK.

5 Remova conjuntos de propriedades de objetos ou estilos:

AVISO Se você desanexar um conjunto de propriedades de um objeto ou estilo, todos os valores inseridos manualmente serão perdidos. Se você desanexar um conjunto de propriedades por engano, clique em OK e imediatamente em Desfazer na Barra de Ferramentas de Acesso Rápido.

Se você quiser…	Então…
desanexar um conjunto de propriedades de um objeto ou estilo	limpar a seleção do objeto ou estilo.
adicionar um conjunto de propriedades a objetos ou estilos	selecione o objeto ou estilo.

6 Clique em Zoom para visualizar o objeto selecionado no desenho

7 Clique em OK.

Definições do Conjunto de Propriedades

Uma definição de conjunto de propriedades especifica as características de um grupo de propriedades que podem ser rastreadas com um objeto. Por exemplo, você pode criar uma definição de conjunto de propriedades chamada DoorProps que contém definições de propriedade para DoorNumber, DoorWidth e FireRating. Cada propriedade tem um nome, descrição, tipo de dados, formato de dados e valor padrão.

Machine Translated by Google

Conjuntos de propriedades e dados de propriedade

Um conjunto de propriedades é um objeto criado a partir de uma definição de conjunto de propriedades. Ele contém um grupo definível pelo usuário de propriedades de objetos relacionados. Quando você anexa um conjunto de propriedades a um objeto ou estilo, o conjunto de propriedades torna-se o contêiner dos dados de propriedade associados ao objeto.

Criando Definições de Conjunto de Propriedades para Objetos ou Estilos

Ao criar uma definição de conjunto de propriedades, você especifica se o conjunto de propriedades pode ser anexado a objetos ou estilos, dependendo de qual dos seguintes tipos de propriedades você deseja rastrear:

ÿ As propriedades automáticas geralmente pertencem a definições baseadas em estilo. As propriedades automáticas, mesmo quando anexadas a um estilo, podem variar para cada instância do objeto. É mais eficiente incluir propriedades automáticas em uma definição baseada em estilo porque as propriedades são imediatamente associadas a qualquer objeto que usa o estilo.

ÿ As propriedades manuais podem pertencer a estilo ou objeto definições. O valor de uma propriedade manual associada a um estilo é o mesmo para todos os objetos. Por exemplo, uma propriedade Fabricante provavelmente será a mesma para todas as instâncias de um determinado estilo de porta, portanto, deve estar em uma propriedade baseada em estilo. No entanto, uma propriedade Número da porta é diferente para cada instância de uma porta, portanto, deve estar em uma propriedade baseada em objeto.

ÿ Os campos aprimoram os recursos de documentação em um arquivo de desenho. A campo é um texto atualizável configurado para exibir dados que podem mudar durante o ciclo de vida do desenho. Quando o campo é atualizado, o valor mais recente do campo é exibido. Você pode inserir campos em uma propriedade manual na definição do conjunto de propriedades ou em uma propriedade anexada a um objeto ou estilo.

NOTA Os campos podem ser associados a hiperlinks. Por exemplo, se você inserir um campo apontando para um desenho em uma propriedade manual e criar uma tabela de tabela que contenha essa propriedade, poderá pular da célula da tabela com a propriedade do campo para o desenho ao qual está vinculado. Para obter informações detalhadas sobre campos, consulte "Usar campos em texto" na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do AutoCAD Architecture 2011 é clicar na guia Pesquisar na janela da Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar Listar Tópicos.

Machine Translated by Google

Propriedades automáticas e manuais

Os conjuntos de propriedades, sejam anexados a objetos ou a estilos, podem incluir propriedades manuais e automáticas.

ÿ As propriedades automáticas não podem ser editadas diretamente porque são obtidas do objeto ou de outra fonte. Por exemplo, as características físicas de um objeto, como suas dimensões ou material, são propriedades automáticas.
Para alterar o valor de uma propriedade automática, você deve modificar sua origem.
A mudança então aparece nos dados do conjunto de propriedades para o objeto.

ÿ As propriedades manuais devem ser editadas nos dados do conjunto de propriedades para o objeto ou estilo. Por exemplo, números de objetos (para marcação) e notas ou observações são propriedades manuais. O valor inserido para uma propriedade manual em um conjunto de propriedades baseado em objeto é salvo com o objeto. O valor inserido para uma propriedade manual em um conjunto de propriedades baseado em estilo é salvo com o estilo e fica disponível para todos os objetos que usam esse estilo.

ÿ Os campos são usados com propriedades manuais e são selecionados em uma lista de campos disponíveis no software. Os campos contêm valores que são atualizados quando o valor é alterado e também podem conter hiperlinks para outros desenhos ou outros arquivos. Para obter informações detalhadas sobre campos, consulte “Usar campos em texto” na Ajuda do AutoCAD.

Usando formatos de dados de propriedade em definições de conjunto de propriedades

Os formatos de dados de propriedade controlam como os valores para números e texto são exibidos. Ambas as definições de conjunto de propriedades e estilos de tabelas de planejamento usam formatos de dados de propriedade. Para obter mais informações sobre como criar formatos de dados de propriedade, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

Gerenciando Definições de Conjunto de Propriedades

Para criar, editar, copiar ou limpar as definições do conjunto de propriedades, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central onde você pode trabalhar com definições e estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Machine Translated by Google

AVISO Se você substituir uma definição de conjunto de propriedades por outra, poderá perder dados. Por exemplo, um desenho pode conter uma definição de conjunto de propriedades com diversas propriedades manuais. O conjunto de propriedades é anexado às portas com as propriedades manuais inseridas e incluído em uma tabela de horários. Se você substituir essa definição de conjunto de propriedades por uma que não tenha as mesmas propriedades, os valores inseridos para as propriedades manuais serão perdidos. Além disso, todas as colunas na tabela de agendamento que fazem referência a essas propriedades manuais são sinalizadas como inválidas. As mudanças na tabela de planejamento resultantes das mudanças na definição do conjunto de propriedades são exibidas na próxima vez que a tabela for atualizada manualmente ou automaticamente.

Compreendendo as propriedades automáticas

Os dados em uma propriedade automática são obtidos de objetos individuais ou de seus estilos e não são inseridos manualmente. Por exemplo, várias portas podem ter o mesmo estilo, mas larguras diferentes. A propriedade Largura automática pode ser diferente para cada porta. No entanto, essas portas têm a mesma espessura, porque a espessura é uma propriedade do estilo. A propriedade automática Espessura tem o mesmo valor para todas as portas do mesmo estilo. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade automática a uma definição de conjunto de propriedades na página 3811.

Mais de 1.000 propriedades automáticas estão disponíveis no AutoCAD Architecture 2011. A maioria é autoexplicativa, mas algumas precisam de explicação adicional.

Propriedades da área da parede

As 4 propriedades automáticas a seguir fornecem dados para cálculos de área de parede:

ÿ Área—Direita Bruta

ÿ Área - Rede Direita

ÿ Área - Esquerda Bruta

ÿ Área—Rede Esquerda

Os lados direito e esquerdo de uma parede são determinados como se você estivesse no ponto inicial da parede e de frente para o ponto final. Área bruta é a área de uma das laterais sem permitir furos para aberturas como portas e janelas.
Área líquida é a área de um lado de uma parede depois que os furos são feitos para as aberturas. A área bruta pode ser usada para determinar a quantidade de placa de gesso necessária para uma parede, enquanto a área líquida pode ser usada para determinar a quantidade de tijolo.

Machine Translated by Google

ATENÇÃO A área de uma parede é determinada adicionando a união dos componentes da parede (não incluindo modificadores de corpo ou interferências) à área de todas as faces que apontam para a direita (para áreas à direita) ou para a esquerda (para áreas à esquerda). Se um determinado estilo de parede tiver vários componentes com espaço de ar entre eles, a área da parede pode não ser informada conforme o esperado. Por exemplo, uma parede normalmente usada na construção tem um exterior de tijolo, um espaço de ar e um interior de CMU. Um estilo definido para esta parede pode ter um componente para o tijolo e um componente para o CMU, mas nenhum componente para o espaço aéreo. Se a parede fosse desenhada com o tijolo do lado esquerdo, a área da parede calculada para o lado direito incluiria a face direita da CMU, bem como a face direita do tijolo. A área informada seria o dobro da área real. Para evitar essa situação, crie componentes para espaços aéreos internos em estilos de parede, de modo que não existam faces internas quando os componentes da parede forem unidos.

A forma de uma parede pode ser modificada adicionando ou subtraindo modificadores de corpo. Calcular automaticamente as áreas apropriadas para cada formato de parede possível é praticamente impossível. Por causa disso, modificadores de corpo e interferências não são atualmente incluídos nos cálculos de área de parede. As áreas de parede para paredes de formato incomum devem ser calculadas manualmente.

Propriedades do volume da parede

As 4 propriedades automáticas a seguir fornecem dados para cálculos de volume de parede:

ÿ Volume - Bruto

ÿ Volume—Líquido

ÿ Volume - Bruto com Mods

ÿ Volume—Net com Mods

Volume bruto é o volume dos componentes da parede sem permitir furos para aberturas como portas ou janelas. O volume líquido é o volume após os orifícios serem cortados para as aberturas.

Você pode obter o volume da parede com ou sem modificadores de corpo da parede.

ÿ Bruto e líquido mostram o volume dos componentes da parede como se não existissem modificadores de corpo.

ÿ Gross With Mods e Net With Mods incluem modificadores de corpo.

Machine Translated by Google

Propriedade do comprimento da parede

Como a área da parede, o comprimento da parede é praticamente impossível de calcular automaticamente quando os modificadores de corpo estão presentes. Por isso, a propriedade Wall Length retorna apenas a distância entre o ponto inicial e o ponto final da parede.
Para obter um relatório mais preciso do comprimento de uma parede, pode ser necessário reposicionar o ponto final da parede.

O comprimento visível de uma parede pode diferir da distância entre os pontos finais devido a limpezas da parede.

Propriedades de volume da laje e da laje de cobertura

Os volumes de lajes e lajes de cobertura não incluem os volumes de testeiras ou intradorsos.

Propriedades de Elevação de Lajes e Lajes de Cobertura

Lajes e lajes de cobertura têm as seguintes propriedades de elevação:

ÿ Elevação - Alta

ÿ Elevação - Baixa

Essas propriedades fornecem o valor de elevação mais alto e mais baixo de todas as lajes e vértices de lajes de telhado, incluindo bordas e bordas.

Propriedades do tamanho da porta

Os valores para as propriedades de dimensão de Largura, Altura e Espessura podem ser combinados em 3 propriedades adicionais de Tamanho da Porta. A tabela abaixo mostra como essas propriedades aparecem para várias portas diferentes, cada uma com uma largura de 3'-0", uma altura de 6'-8" e uma espessura de 2", mas diferindo no número e tamanho de painéis de porta individuais.

Propriedade	Porta única	Porta dupla	porta irregular
Tamanho da porta - L x A	3'-0" x 6'-8"	3'-0" x 6'-8"	3'-0" x 6'-8"
Tamanho da porta - 2 @ W x H	3'-0" x 6'-8"	2@1'-6"x6'-8"	2'-0"(1'-0")x6'-8"

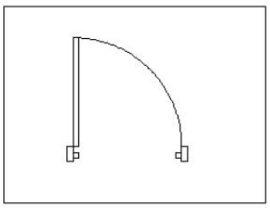
Machine Translated by Google

Propriedade	Porta única	Porta dupla	porta irregular
Tamanho da porta - PR L x A	3'-0" x 6'-8"	PR 1'-6" x 6'-8"	2'-0"(1'-0")x6'-8"

OBSERVAÇÃO Tente usar uma definição de propriedade de fórmula se precisar de mais controle na formatação de várias propriedades de tamanho de porta. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades na página 3792.

Propriedades da direção do giro da porta

Diferentes países têm diferentes convenções para especificar a direção de abertura de uma porta. Por exemplo, a porta mostrada abaixo é considerada uma porta de giro à esquerda nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, mas uma porta de giro à direita na Austrália, Rússia e na maior parte da Europa. Para acomodar essas diferenças, o AutoCAD Architecture inclui uma propriedade chamada Swing Direction - Reverse. Você pode selecionar a propriedade de abertura da porta que deseja usar ao criar ou modificar uma definição de conjunto de propriedades.



Propriedades de membro estrutural

O comprimento de um membro estrutural é seu comprimento lógico - o comprimento entre seus pontos de aderência - em vez do comprimento real, que pode ser difícil de calcular. Para obter o comprimento real, você pode adicionar a propriedade Comprimento ao longo da linha de base, que projeta todas as partes do membro em sua linha de base para medição. Esta propriedade fornecerá o comprimento real dos membros aos quais os planos de compensação ou deslocamentos são aplicados ou quando as condições de interferência ou modificadores de corpo afetam o comprimento geral. Esses membros fornecem um comprimento visível que é diferente do comprimento lógico.

As propriedades de localização de um membro estrutural (X, Y, Z) fornecem informações sobre as coordenadas nas quais um membro estrutural foi inserido. Isso é importante para aplicações posteriores no campo da engenharia estrutural.

Machine Translated by Google

Entendendo Fórmulas

As fórmulas são equações definidas pelo usuário para calcular o valor de uma propriedade.
Você pode usar uma fórmula para adicionar dados sobre um grupo selecionado de objetos ou estilos de objeto a uma tabela de agendamento depois de definir a definição do conjunto de propriedades da fórmula. e, em seguida, adicione a definição de propriedade da fórmula a uma definição de conjunto de propriedades. Para obter mais informações sobre conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades, consulte Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

A planilha que você usa para especificar a fórmula também permite avaliar os resultados da amostra. As fórmulas podem conter variáveis, operadores e funções permitidas no VBScript. Para obter informações mais detalhadas sobre o VBScript, acesse *http:// msdn.microsoft.com* e procure por “Referência da linguagem VBScript”.
Além disso, na planilha de definição de propriedade da fórmula, os links para a Ajuda on-line estão disponíveis nos menus de contexto Inserir código VBScript e Fórmula para itens VBScript usados na fórmula.

Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a um conjunto de propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores de propriedade da fórmula podem ser calculados com base nos valores de outros dados de propriedade. (Para obter mais informações sobre como uma fórmula é avaliada, consulte Avaliação de fórmula na página 3796.) Por exemplo, largura e altura são propriedades automáticas de porta, que você pode usar para calcular o perímetro da porta. Definir (2 * [Largura]) + (2 * [Altura]) como uma fórmula para uma porta de 36" x 84" resulta em um valor de 240. Uma definição de propriedade de fórmula é um tipo de propriedade automática, porque o valor exibido é determinado automaticamente, com base em sua definição, e não pode ser editado diretamente.

OBSERVAÇÃO Não há conversão entre unidades para um resultado de fórmula.

As fórmulas podem ser expressões matemáticas simples, como 2+2. Eles também podem conter variáveis, operadores e funções permitidas no VBScript, conforme mostrado nos exemplos abaixo.

Declarações		
Extrato de Chamada	Para Cada...Próximo Declaração	Propriedade Obter instrução de definição de estado mento

Machine Translated by Google

Declarações			
Declaração de classe	Para...próximo estado mento	Propriedade Let State - Subdeclaração mento	
Declaração Const	Declaração de Função	Estado do Conjunto de Propriedades mento	Enquanto... Wend State mento
Dim Declaração	Se... Então... Senão Declaração	Declaração pública	Definir declaração
Faça... Loop State- mento	Na declaração de erro	Randomizar Estado- mento	Com declaração
Apagar Declaração	Opção explícita Declaração	Declaração ReDim	
Executar Declaração	Declaração Privada	Selecione o estado do caso mento	

Funções			
Abdômen	Escapar	LBound	ScriptEngineMinorVersion
Variedade	Avaliação	LCase	Segundo
ASC	Exp	Esquerda	SetLocale
Atn	Filtro	Apenas	sinal
CBool	FormatoMoeda	Carregar imagem	Pecado
CByte	FormatoDataHora	Registro	Espaço
CCur	Número do formato	LTrim	Dividir
CDate	FormatoPercentual	Matemáticas	quadrado
CDbl	GetLocale	meio	StrComp
Chr	ObterObjeto	Minuto	Corda

Machine Translated by Google

Funções			
CInt	Bater	Mês	bronzeado
CLng	Hex	Nome do mês	Tempo
Conversões	Hora	MsgBox	Cronômetro
Cos	Caixa de entrada	Agora	TimeSerial
Criarobjeto	InStr	outubro	Valor do tempo
CSng	InStrRev	Substituir	Aparar
Data	Int, corrigir	RGB	Digite o nome
DataAdicionar	IsArray	RTrim	UBound
DateDiff	é data	Certo	UCase
DatePart	Está vazia	Rnd	Unescape
DateSerial	É nulo	Redondo	VarType
DataValor	é numérico	Mecanismo de script	Dia da semana
Dia	éobjeto	ScriptEngineBuild- Versão	WeekdayName
matemática derivada	Juntar	ScriptEngineMajorVersion	Ano

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

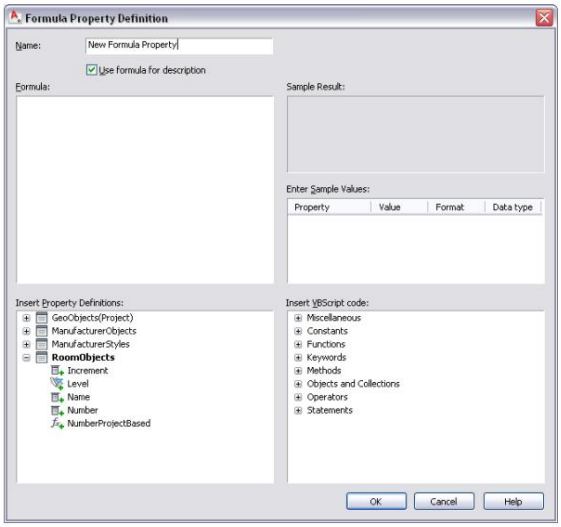
2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades a ser alterada.

4 Na guia Definição, clique em .

Machine Translated by Google

5 Na planilha Definição da propriedade da fórmula, digite um nome para a propriedade da fórmula.



6 Se você não quiser usar a fórmula como descrição do propriedade, desmarque Use a fórmula para descrição.

7 Digite a fórmula:

Se você quiser…	Então…
use um valor que você fornecer	clique no painel Fórmula e insira O valor que.
usar o valor de outra definição de propriedade na fórmula	localize e clique duas vezes (ou clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir) na definição na lista Inserir definições de propriedade. Você também pode selecionar a definição ção e pressione *INSERT*.
usar uma função VBScript	localize e clique duas vezes (ou clique com o botão direito do mouse e clique em Inserir) na função na lista Inserir código VBScript. Você também pode selecionar a função e pressionar *INSERT*.
avaliar a fórmula como uma função VBScript	digite **RESULT** em qualquer lugar da fórmula.

Machine Translated by Google

As definições de propriedade disponíveis para uso na fórmula devem ser aplicadas aos mesmos objetos que a definição do conjunto de propriedades que contém a fórmula.

Os nomes das definições de propriedades usadas na fórmula são exibidos entre colchetes, como [Largura]. Se uma definição de propriedade pertencer a uma definição de conjunto de propriedades diferente daquela que contém a fórmula, esse nome também será exibido, como [DoorObjects:Height].

A definição da propriedade da fórmula não pode ser usada na fórmula

ele define, conforme indicado pelo e a adição de [Self] após seu nome. Definições de propriedade que acabam usando o valor do

fórmula não pode ser usada na fórmula, conforme indicado pelo e a adição de [Referência Circular] após seus nomes.

OBSERVAÇÃO Se você inserir o nome de uma definição de propriedade diretamente na string da fórmula ou copiar e colar entre as fórmulas, a definição da propriedade será exibida como texto normal. Para que os valores de propriedade das definições de propriedade sejam inseridos corretamente, eles devem ser selecionados na lista no painel Inserir Definições de Propriedade.

---

8 No painel Inserir valores de amostra, insira um valor.

O valor da propriedade inserido é exibido com o formato atual especificado no painel Resultado da amostra.

9 No painel Inserir valores de amostra, selecione um formato de dados de propriedade.

O formato selecionado afeta como os dados na coluna Valor são exibidos no painel Resultado da amostra e como a fórmula é avaliada na tabela de agendamento. Pode ser alterado a qualquer momento. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

10 Clique em OK duas vezes.

Avaliação da Fórmula

Use este procedimento para avaliar o resultado de uma fórmula. Depois de concluir a definição da propriedade da fórmula e adicionar o conjunto de propriedades aos objetos, você pode usar o resultado da fórmula nas tabelas de tabela e tags de tabela.

Machine Translated by Google

1 Confirme que para cada definição de propriedade na fórmula, o valor do imóvel é:

recuperados do objeto ou estilo.
formatado usando o formato de dados de propriedade definido no formato de valor de amostra.
inserido na fórmula no lugar do nome da definição da propriedade e os colchetes ao seu redor.

2 Avalie a string da fórmula:

Se a string da fórmula… Então…	
contém a palavra “RESULT”	ela é avaliada como uma função VBScript e o valor exibido para a propriedade é o resultado dessa avaliação.
não contém a palavra "RESULTADO"	é avaliada como uma expressão matemática.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de que todos os conjuntos de propriedades usados na fórmula tenham sido aplicados ao objeto ou estilo. Caso contrário, um ponto de interrogação (?) é exibido na tabela de agendamento.

Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades na página 3792. Há acesso à Ajuda on-line para código VBScript no menu de contexto da planilha Definições de propriedade de fórmula.

Caso de uso para a planilha de definição de propriedade de fórmula

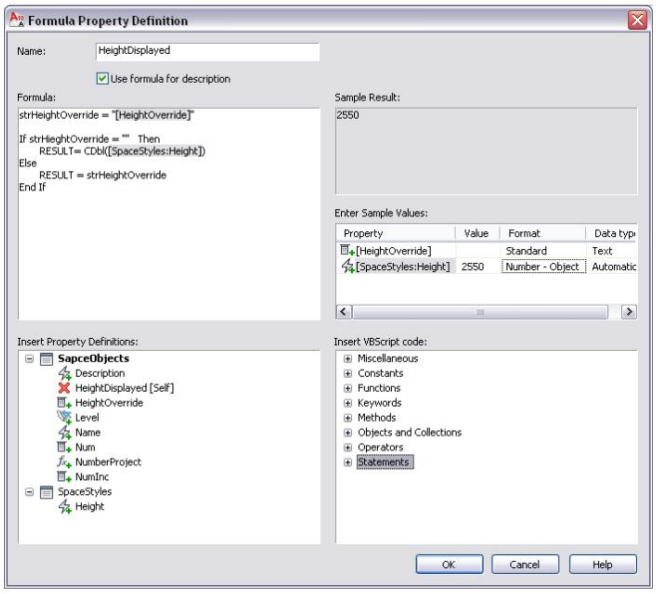
Criar uma fórmula que retorne dados válidos pode ser uma tarefa complexa. Como mostra o exemplo a seguir, você pode simplificar o processo usando a planilha de definição de propriedade de fórmula para construir a fórmula com código VBScript.
Em seguida, você insere valores de amostra na fórmula e avalia o resultado.

Exemplo de fórmula concluída

O objeto de espaço tem um único valor numérico para sua altura, que é adequado para a maioria dos espaços em uma tabela de ambientes. No entanto, para obter mais controle sobre como as alturas do espaço são exibidas para salas sem tetos planos, você pode

Machine Translated by Google

crie uma fórmula que retorne uma substituição de texto, como “Abóbada” para o teto de uma catedral, ou retorne a altura real. A planilha preenchida para tal fórmula é mostrada abaixo.



Processo usado para completar o exemplo

Usando principalmente as definições do conjunto de propriedades padrão no Gerenciador de estilo, o processo a seguir foi concluído.

Adicionado SpaceStyles como uma nova definição de conjunto de propriedades

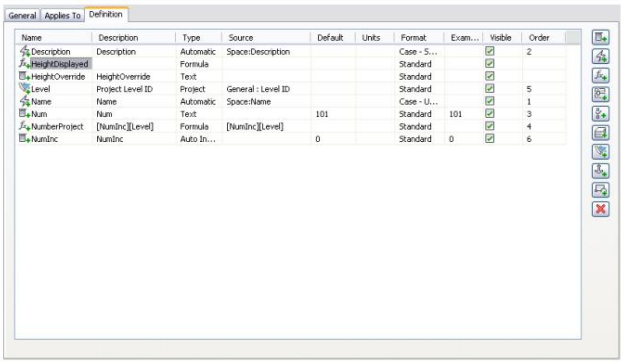
ÿ Estilos de espaço importados do desenho de estilos de tabela de tabela.

Na guia Definição para a definição do conjunto de propriedades SpaceObjects

ÿ Adicionada uma definição de propriedade de texto manual chamada HeightOverride.

Machine Translated by Google

ÿ Adicionada uma definição de propriedade de fórmula chamada HeightDisplayed.



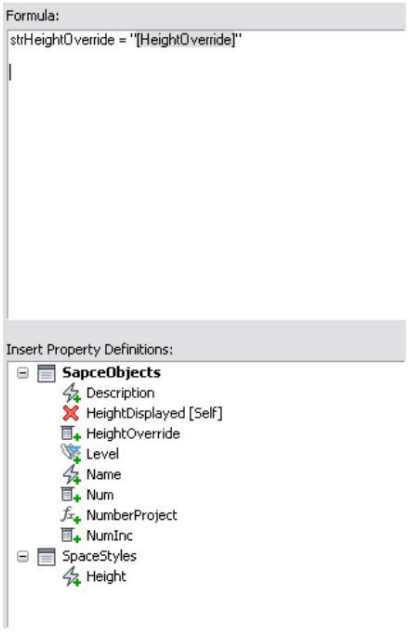
Editou a definição da propriedade da fórmula HeightDisplayed na Fórmula Planilha de Definição de Propriedade

ÿ Na primeira linha em Fórmula, digite strHeightOverride = "".

Ao fazer alterações na fórmula, você pode visualizar um resultado de amostra. Por exemplo, inserir a fórmula “2+3” exibe “5” no painel Resultado da amostra. Isso permite que você corrija uma fórmula que não avalia conforme o esperado.

Machine Translated by Google

ÿ Em SpaceObjects com o cursor entre aspas duplas, selecione HeightOverride.



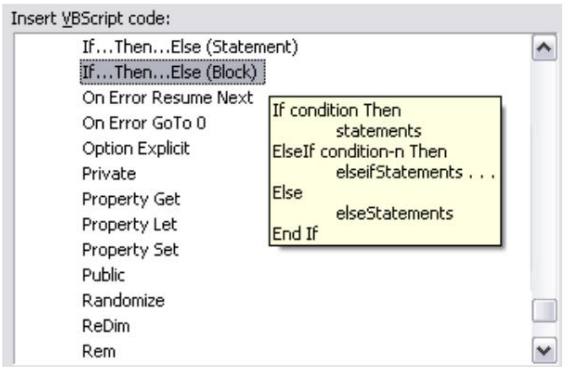
Quando uma definição de propriedade é inserida pela primeira vez em uma fórmula, seu valor de amostra é obtido de um objeto no desenho atual que usa a definição do conjunto de propriedades da fórmula ou de um objeto padrão.

ÿ Com o cursor após a segunda aspa, pressione *ENTER* duas vezes para inserir 2 linhas.

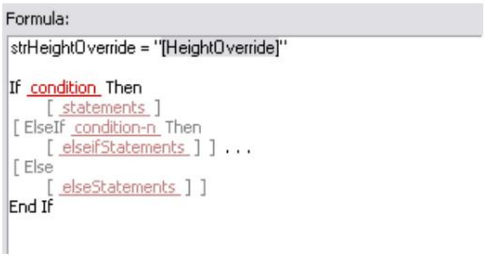
ÿ De Instruções em Inserir código VBScript, adicionado If…Then..Else (Block).

Machine Translated by Google

Quando você move o cursor sobre um item, uma dica de ferramenta exibe o texto que aparece na fórmula quando ela é inserida.



Depois de adicionar o código VBScript à fórmula, o texto vermelho ou cinza pode ser inserido para ajudar a construir a fórmula. Vermelho indica campos onde código adicional deve ser adicionado. Para remover um campo vermelho, selecione-o e digite o texto, insira uma definição de propriedade ou insira outro código VBScript.



Campos cinzas entre colchetes indicam campos opcionais. Digitar em qualquer lugar entre os colchetes cinza ou excluir um colchete removerá os colchetes e converterá o código de opcional em obrigatório.

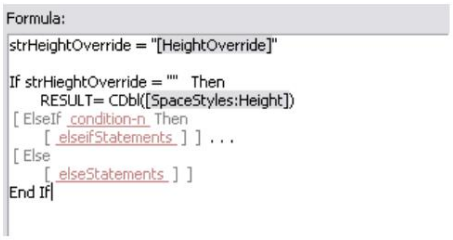
Você pode salvar uma fórmula contendo campos vermelhos e cinzas para edição futura, mas uma caixa de diálogo de aviso é exibida porque a fórmula não será avaliada corretamente. Você pode acessar a Ajuda on-line para o código VBScript na fórmula para obter mais informações sobre seu uso adequado.

ÿ Campo de condição vermelho selecionado e inserido strHeightOverride = "".

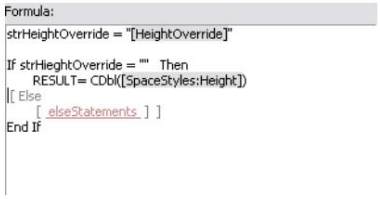
ÿ Selecionou o campo de instruções em vermelho e inseriu RESULT = CDbl( ).

Machine Translated by Google

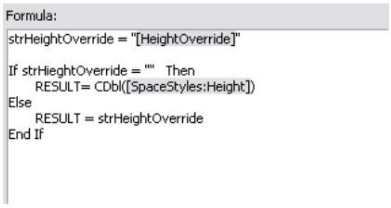
ÿ Com o cursor entre parênteses, selecione Height em SpaceStyles.



ÿ Excluiu a linha ElseIf e a linha abaixo dela.



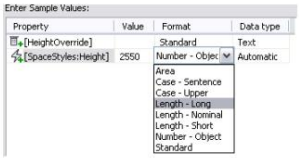
ÿ Campo vermelho “elseStatements” selecionado e RESULT inserido =
strHeightOverride.



ÿ Inserido no Vaulted para o valor de amostra de HeightOverride.
Sempre que um valor de amostra é alterado, um novo resultado de amostra é exibido.

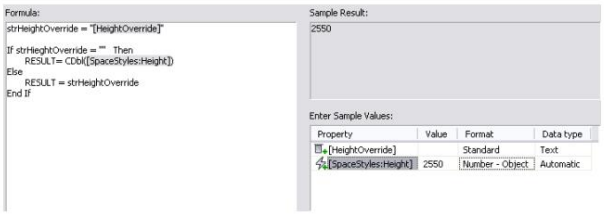
ÿ Inserido 108 para o valor de amostra de SpaceStyles:Height.

ÿ Comprimento selecionado - Longo para Formato.



Machine Translated by Google

Os valores de amostra são formatados e inseridos na fórmula no lugar dos nomes de definição de propriedade correspondentes entre colchetes.
A fórmula de amostra inteira é avaliada e o resultado é exibido no painel Resultado da amostra.



Como esta fórmula contém a palavra RESULT, ela é avaliada como uma função em vez de uma expressão, e o valor da propriedade da fórmula é o último valor atribuído a RESULT. O resultado desta fórmula válida é Vaulted.

Criando uma Definição de Conjunto de Propriedades

Use este procedimento para criar uma definição de conjunto de propriedades. Você pode criar uma nova definição de conjunto de propriedades copiando uma definição existente. Em seguida, você edita as propriedades de definição para customizar as características da definição. Para obter mais informações, consulte Editando uma Definição de Conjunto de Propriedades na página 3825.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Crie uma definição de conjunto de propriedades:

Se você quiser…	Então…
crie uma definição de conjunto de propriedades vazia com propriedades padrão	clique com o botão direito do mouse no estilo ou definição e clique em Novo. Digite um nome para o nova definição do conjunto de propriedades e pressione *ENTER*.
criar uma definição de conjunto de propriedades a partir de uma definição de conjunto de propriedades existente	clique com o botão direito do mouse na definição do conjunto de propriedades a ser copiada e clique em Copiar. Clique com o botão direito e clique em Colar. Clique com o botão direito do mouse na nova definição do conjunto de propriedades e

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	clique em Renomear. Insira um nome e pressione *ENTER*.

OBSERVAÇÃO Se esta definição de conjunto de propriedades for usada com tags de tabela, não insira espaços no nome.

4 Clique em OK.

Anexando notas ou arquivos de referência a uma definição de conjunto de propriedades

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de conjunto de propriedades. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma definição de conjunto de propriedades.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades à qual deseja anexar notas ou arquivos de referência.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à definição do conjunto de propriedades, digite-a para Descrição.

6 Para adicionar uma nota, clique em Notas, clique na guia Notas e digite a nota.

7 Clique em Notas, clique na guia Documentos de referência e anexe, edite ou desanexar um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em De moscas.

8 Clique em OK duas vezes.

Especificando como a definição do conjunto de propriedades é aplicada

Use este procedimento para especificar se uma definição de conjunto de propriedades se aplica a objetos ou a estilos e definições. Você também seleciona os objetos ou estilos e definições que podem usar os conjuntos de propriedades criados a partir dessa definição.

Se o conjunto de propriedades que você definir contiver propriedades iguais para todos os objetos criados usando um estilo específico, selecione um conjunto de propriedades baseado em estilo. Isso elimina a necessidade de anexar dados para cada instância do objeto que você cria. Os objetos criados usando o estilo com o conjunto de propriedades atribuído têm acesso ao conjunto de propriedades baseado em estilo associado.

Em geral, use as propriedades automáticas apenas nas definições do conjunto de propriedades aplicadas a estilos ou definições.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Clique na guia Aplica-se a.

5 Especifique como a definição do conjunto de propriedades é

aplicada: **Se você deseja aplicá-la a… Então…**	
objetos	selecione Objetos. A lista de objetos fica disponível.
estilos e definições	selecione Estilos e definições. A lista de estilos e definições torna-se disponível.

Machine Translated by Google

6 Selecione os objetos ou os estilos e definições aos quais o conjunto de propriedades se aplica.

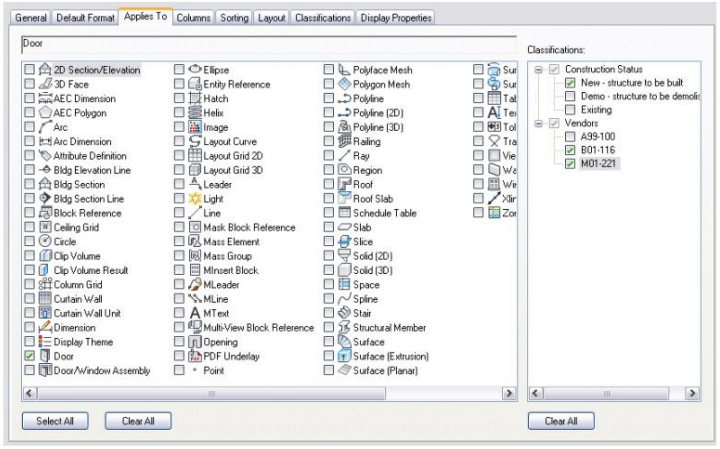
Se você quiser…	Então…
definir um conjunto de propriedades baseado em objeto definição	selecione os objetos da lista no painel esquerdo.
definir uma definição de conjunto de propriedades com base em estilo ou definição	selecione os estilos ou definições da lista no painel esquerdo.
selecionar todos os objetos ou estilo e definições	clique em Selecionar tudo.
limpar a seleção atual	clique em Limpar tudo.

Se todos os objetos ou nenhum deles forem selecionados, sua definição de conjunto de propriedades poderá ser adicionada a qualquer objeto ou estilo. A área acima da lista exibe os objetos que estão selecionados no momento.

7 Para especificar critérios de classificação, expanda uma definição de classificação, e selecione uma ou mais classificações.

Por exemplo, você pode selecionar um status de construção Novo e dois fornecedores preferenciais. Para atender aos critérios, a classificação no estilo do objeto deve ser Novo para o status de construção e a classificação do Fornecedor deve ser um dos dois fornecedores selecionados.

Especificando vários critérios de classificação em uma definição de conjunto de propriedades



Machine Translated by Google

Todas as definições de classificação que se aplicam aos mesmos objetos aos quais se aplica a definição do conjunto de propriedades são exibidas à direita com uma lista de suas classificações. Se as classificações forem selecionadas, a definição do conjunto de propriedades poderá ser aplicada apenas aos objetos ou estilos e definições selecionados à esquerda que tiverem todas as classificações selecionadas à direita.

8 Clique em OK.

Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades. As propriedades manuais são aquelas que devem ser inseridas em vez de obtidas diretamente do objeto. Você pode definir uma lista de valores de propriedades manuais para usar nas definições de propriedade. Por exemplo, você pode predefinir os valores para a cor da tinta ou fabricante para evitar digitar repetidamente as informações. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual na página 3831.

Ao usar números reais para Tipo em definições de propriedades manuais, você especifica apenas como as unidades são inseridas e armazenadas para as propriedades do objeto ou estilo. A forma como as unidades são exibidas é controlada pelo formato de dados de propriedade. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades para o qual adicionar um manual propriedade.

4 Na guia Definição, clique em .

5 Digite o Nome da propriedade.

OBSERVAÇÃO Se esta propriedade for usada com tags de tabela, não insira espaços no nome da propriedade.

6 Para definir uma propriedade usando propriedades existentes, selecione uma propriedade na lista Iniciar com.

7 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

Machine Translated by Google

8 Digite uma descrição da propriedade e clique em OK.

A descrição padrão é igual ao nome da definição da propriedade. Este texto é para um cabeçalho de coluna em uma tabela de agendamento que usa esta propriedade.

OBSERVAÇÃO A descrição não muda se você editar o nome da propriedade. Edite a descrição separadamente.

---

9 Especifique o tipo de dados que a propriedade contém.

Selecione Lista para associar uma definição de lista a esta propriedade manual. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual na página 3831.

Alterar o tipo de dados de uma definição para dados de propriedade já armazenados no desenho definirá os dados para o valor padrão, possivelmente removendo dados editados anteriormente.

Para que as definições de propriedade sejam exibidas em uma coluna de matriz em uma tabela de agendamento, você pode atribuir vários valores à mesma propriedade usando um tipo de dados de texto e separando os valores com ponto-e-vírgula. Cada valor será exibido em uma coluna de matriz separada.

10 Selecione um formato de dados de propriedade para especificar como os dados incluídos na definição do conjunto de propriedades são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado.

11 Selecione como as unidades são inseridas.

Se você atribuir um tipo de unidade diferente do padrão para Formato, uma substituição será aplicada ao formato de dados de propriedade. O tipo de unidades especifica como elas são armazenadas no desenho. na guia Dados Estendidos da Paleta de Propriedades.

12 Digite um valor padrão.

Os valores para Padrão são usados nos campos de exemplo e como dados de exemplo para colunas da tabela de programação. A guia Dados Estendidos da paleta Propriedades exibe as unidades no mesmo formato que aparecem em Exemplo.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Se você criar uma propriedade manual, é útil inserir caracteres neutros, como "--", como valor padrão. Quando você cria uma tabela de agendamento, os caracteres preenchem as células para as quais você não inseriu valores. Você pode editar os caracteres em cada célula posteriormente. Se você deixar o valor padrão em branco na definição do conjunto de propriedades, as células correspondentes ficarão em branco. Você não pode selecionar e editar células em branco.

13 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

14 Digite um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados Estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

15 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Quando você anexa dados de conjunto de propriedades a um desenho ou bloco de refex usando RefEdit e o conjunto de propriedades inclui Incremento automático—Inteiro ou Incremento automático—Caractere, você deve definir o valor padrão para o primeiro número a ser usado na refex ou bloco para evite criar números duplicados.

Adicionando um campo a uma definição de conjunto de propriedades

Use este procedimento para adicionar um campo a uma definição de conjunto de propriedades. Os campos contêm valores ou hiperlinks atualizáveis e são selecionados em uma lista.

Você pode criar uma propriedade manual como espaço reservado para um campo. Nesse caso, você insere o campo na propriedade assim que ele é anexado a um objeto ou estilo. Se você inserir um campo como valor padrão para uma propriedade manual na definição, todos os objetos ou estilos que possuem a propriedade anexada já conterão o campo.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades ao qual deseja adicionar um campo.

4 Na guia Definição, clique em .

Machine Translated by Google

5 Digite o nome da propriedade.

OBSERVAÇÃO Se esta propriedade for usada com tags de tabela, não insira espaços no nome da propriedade.

6 Selecione *DEFAULT* para Iniciar com.

7 Clique em OK.

8 Digite uma breve descrição da propriedade.

A descrição padrão é igual ao nome da definição da propriedade. Este texto é para um cabeçalho de coluna em uma tabela de agendamento que usa esta propriedade.

OBSERVAÇÃO A descrição não muda se você editar o nome da propriedade.
Você pode editar a descrição.

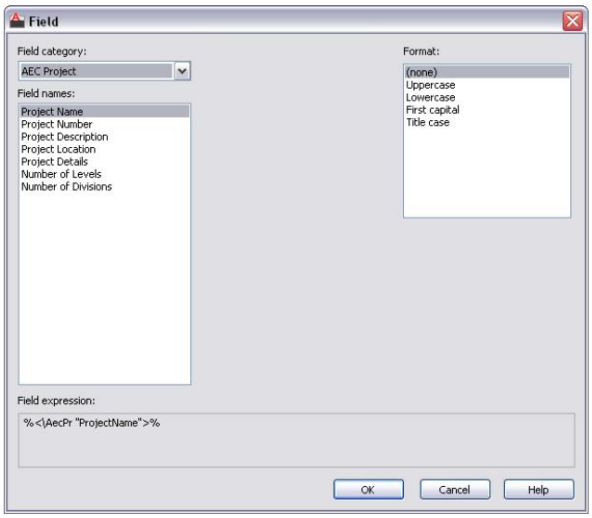
9 Em Tipo, selecione Texto.

10 Se você quiser criar uma propriedade de espaço reservado de campo que possa ser preenchida quando o conjunto de propriedades for anexado a um objeto ou estilo, não insira um valor para Padrão.

Para obter informações sobre como adicionar campos a propriedades anexadas a objetos, consulte Inserindo propriedades manuais e campos para objetos na página 3774.

11 Se você deseja definir um campo padrão usado para cada objeto ou estilo anexado ao conjunto de propriedades, clique com o botão direito do mouse na coluna Padrão e clique em Inserir campo.

Machine Translated by Google



12 Em Categoria do campo, selecione a categoria desejada.

13 Em Nomes de campo, selecione o campo que deseja inserir.

Alguns nomes de campo requerem informações adicionais, como um nome de arquivo ou informações de propriedade de campo.

14 Selecione o formato de texto do campo de texto.

15 Clique em OK.

Adicionando uma definição de propriedade automática a um conjunto de propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade automática a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores das propriedades automáticas são obtidos diretamente de um objeto ou de seu estilo. A seleção de um formato para esta definição de propriedade controla como esses valores são exibidos. Para obter informações gerais sobre propriedades automáticas e explicações adicionais sobre algumas propriedades para paredes, lajes, lajes de telhado, portas e membros estruturais, consulte Compreendendo as propriedades automáticas na página 3788.

OBSERVAÇÃO Certifique-se de que os formatos de dados de propriedade que deseja usar estejam armazenados no desenho atual. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

---

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

Machine Translated by Google

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades para adicionar o propriedade.

4 Clique na guia Definição.

5 Clique .

6 Selecione uma propriedade para cada objeto ao qual se aplica a definição do conjunto de propriedades.

Por exemplo, se a definição se aplica a janelas e montagens de janelas, você pode selecionar a propriedade Largura para janelas e a propriedade Largura para montagens de janelas. Um aviso será exibido se você selecionar diferentes propriedades de diferentes tipos de objeto.

OBSERVAÇÃO Se a definição do conjunto de propriedades se aplica a apenas um objeto, você pode criar várias definições de propriedade automáticas ao mesmo tempo selecionando vários itens na planilha Fonte de propriedade automática. Se a definição do conjunto de propriedades se aplicar a mais de um objeto, você poderá criar apenas uma definição de propriedade por vez. Normalmente, você gostaria de selecionar itens com o mesmo nome para cada objeto ao qual a definição do conjunto de propriedades se aplica. Selecionar ou limpar um item para um objeto seleciona ou limpa itens com o mesmo nome para todos os outros objetos. Você pode controlar a seleção de itens individuais pressionando *CTRL*.

---

7 Clique em OK.

8 Clique no valor para Descrição, insira uma breve descrição de a definição da propriedade e clique em OK.

A descrição padrão é igual ao nome da definição da propriedade. Este é o texto padrão para um cabeçalho de coluna em uma tabela de agendamento que usa esta propriedade.

OBSERVAÇÃO A descrição não muda se você editar o nome da propriedade.

---

9 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o padrão

Machine Translated by Google

valor é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

10 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

11 Digite um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados Estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

12 Clique em OK.

Adicionando uma definição de propriedade de localização a um conjunto de propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de localização a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores de propriedade de localização são obtidos a partir de dados de propriedade em polígonos AEC ou espaços em ou perto de um objeto. Quando um objeto selecionado tem um conjunto de propriedades que contém uma propriedade de localização, uma alça de localização de dados é exibida junto com suas outras alças. Se a propriedade de localização for definida para recuperar dados de propriedade de um objeto de espaço, por exemplo, e os dados de propriedade vierem do espaço abaixo da alça, a alça se moverá quando o objeto for movido. Se um MvBlock representando uma peça de mobília for movido de um espaço para outro, ele terá acesso aos dados de propriedade do espaço, que podem incluir o ocupante de uma sala.

Uma definição de propriedade de localização é um tipo de propriedade automática, porque o valor exibido é determinado automaticamente, com base em sua definição e não pode ser editado diretamente. Para criar uma definição de propriedade de localização, selecione uma definição de propriedade contida em uma definição de conjunto de propriedades que pode ser aplicada a polígonos AEC ou objetos de espaço.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, clique em .

Machine Translated by Google

5 Insira um nome para a propriedade de localização.

6 Desmarque Usar nome da propriedade para descrição se não quiser usar a propriedade de localização como descrição da propriedade.

7 Expanda Polígono AEC ou Espaço.

8 Expanda uma definição de conjunto de propriedades.

9 Selecione os dados de propriedade que deseja recuperar.

10 Clique em OK.

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique em Nome e clique duas vezes na definição de propriedade na tabela ou selecione Editar local. Se Usar nome da propriedade para descrição não estiver definido, edite a descrição.

11 Selecione um formato de dados de propriedade para especificar o método usado para exibir os dados incluídos na definição.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado.

12 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

13 Insira um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados Estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

14 Clique em OK.

Adicionando uma definição de propriedade de classificação a um conjunto de propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de classificação ou suas propriedades a uma definição de conjunto de propriedades. Incluir classificações ou propriedades de classificação em uma definição de conjunto de propriedades para planejamentos permite relatar dados de classificação para os objetos em uma tabela de planejamento.

Por exemplo, se você tiver uma definição de classificação para fornecedores, poderá especificar o fornecedor para diferentes tipos de objeto. Você pode então incluir a classificação do fornecedor ou suas propriedades em uma definição de conjunto de propriedades e usar o

Machine Translated by Google

propriedades de classificação em uma tabela de agendamento para os objetos. Para obter mais informações, consulte Anexando definições de conjunto de propriedades a uma definição de classificação na página 3843.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Clique na definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

Por exemplo, se você deseja incluir classificações em uma tabela de portas, selecione uma definição de conjunto de propriedades que se aplique a estilos de portas.

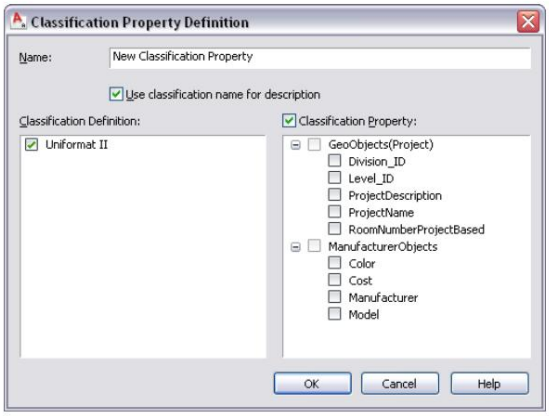
4 Clique na guia Definição.

5 Clique .

A caixa de diálogo Definição de propriedade de classificação é exibida. O painel à esquerda lista as definições de classificação que se aplicam ao estilo de objeto para a definição do conjunto de propriedades atual. Por exemplo, se a definição do conjunto de propriedades atual se aplica a estilos de porta, o painel Classificação lista todas as definições de classificação que se aplicam a estilos de porta.

O painel à direita lista todas as propriedades que se aplicam às definições de classificação.

Exemplo da caixa de diálogo Definição de propriedade de classificação



6 Digite um nome para a propriedade.

O nome identifica a propriedade na definição do conjunto de propriedades.

Machine Translated by Google

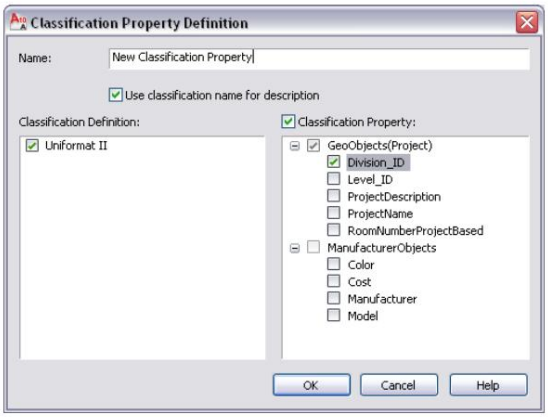
7 Desmarque Usar nome de classificação para descrição se não quiser usar o nome de classificação para a descrição da propriedade.

Por padrão, os estilos de tabelas de agendamento usam a descrição para o cabeçalho da coluna. A descrição padrão para propriedades de classificação compreende os nomes da definição de classificação, a definição do conjunto de propriedades e a propriedade (como Fornecedor - Classe do fornecedor - Data de entrega).

8 Selecione a classificação ou a propriedade de classificação para adicionar o conjunto de

propriedades: **Se você quiser…**	**Então…**
inclua o valor especificado para cada objeto para uma definição de classificação	no painel esquerdo, selecione a definição de classificação.
incluir o valor de uma propriedade que está anexada a uma classificação	no painel esquerdo, selecione a definição de classificação. No painel direito, selecione Classification Property, expanda o conjunto de propriedades e selecione a propriedade.

Selecionando uma propriedade de classificação



9 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

10 Se Usar nome de classificação para descrição não foi selecionado, insira uma descrição para a nova propriedade selecionando o valor vazio, inserindo o texto para Descrição e clicando em OK.

Machine Translated by Google

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique duas vezes no valor de Nome.

11 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

12 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

13 Insira um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados Estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

14 Clique em OK.

Adicionando uma definição de propriedade de material a um conjunto de propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de material a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores de propriedade do material são obtidos dos materiais componentes de um objeto ou dos dados de propriedade especificados para os materiais componentes de um objeto.

Uma definição de propriedade de material é um tipo de propriedade automática, porque o valor exibido é determinado automaticamente com base em sua definição e não pode ser editado diretamente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, clique em **5** Digite

.

um nome para a propriedade do material.

Machine Translated by Google

6 Desmarque Usar nome do material para descrição se não quiser usar a propriedade do material como descrição da propriedade.

7 Selecione um material:

Se você quiser…	Então…
recuperar o nome de um material especificado para um componente em um objeto ou estilo	selecione um Material no painel esquerdo.
recuperar dados de propriedade para o material especificado para um componente em um objeto ou estilo	selecione Propriedade do material à direita há.

8 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

9 Se Usar nome do material para descrição não foi selecionado, insira uma descrição para a nova propriedade selecionando o valor vazio, inserindo o texto para Descrição e clicando em OK.

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique duas vezes no valor de Name.

10 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

11 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

12 Insira um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

13 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Adicionando uma definição de propriedade do projeto a uma definição de conjunto de propriedades

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de projeto a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores de propriedade do projeto são obtidos do projeto de gerenciamento de desenho no qual um objeto está localizado. As propriedades do projeto permitem coletar e exibir detalhes específicos do projeto em uma tabela de cronograma, como:

ÿ números de celular, fax e telefone do diretor do projeto, gerente, e arquiteto

ÿ informações de contato para serviços públicos

ÿ fontes de informações do site

Uma definição de propriedade do projeto é um tipo de propriedade automática. Os valores exibidos são determinados pelas informações previamente inseridas no projeto e não podem ser editados diretamente na definição do imóvel. Se, enquanto estiver trabalhando no projeto, você modificar os detalhes do projeto incluídos na definição da propriedade e em um cronograma, o cronograma exibirá o marcador desatualizado. Para obter mais informações, consulte Desativando o marcador desatualizado na página 3714.

Para que uma definição de propriedade do projeto retorne os dados corretos do projeto, um projeto de gerenciamento de desenho deve estar aberto no momento e o desenho que contém o objeto deve fazer parte desse projeto. O não cumprimento de qualquer uma dessas condições tem as seguintes consequências:

ÿ Os dados na guia Dados estendidos da paleta Propriedades e em caixas de diálogo semelhantes são exibidos como "Sem projeto".

ÿ Os atributos de tags de cronograma que exibem dados do projeto não são atualizados. Os atributos exibem os dados conforme atualizados desde a última vez em que as condições foram atendidas e o desenho foi salvo. Nesse caso, os dados exibidos podem não ser precisos.

ÿ Tabelas de cronograma que exibem dados do projeto em uma ou mais células não são Atualizada. Tabelas de tabela exibem dados atualizados desde a última vez que as condições foram atendidas e o desenho foi salvo. Nesse caso, os dados exibidos podem não ser precisos.

Essas condições permitem que os desenhos que contêm dados do projeto sejam visualizados e plotados quando o gerenciamento de desenhos não estiver disponível.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

Machine Translated by Google

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, clique em **5** Digite .

um nome para a propriedade do projeto.

6 Desmarque Usar informações do projeto para descrição se não quiser usar a propriedade do projeto como a descrição da propriedade.

7 Selecione as informações do projeto para incluir na propriedade definição.

8 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

9 Se Usar nome de informações do projeto para descrição não foi selecionado, insira uma descrição para a nova propriedade selecionando o valor vazio, inserindo o texto para Descrição e clicando em OK.

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique duas vezes no valor de Nome.

10 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

11 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

12 Insira um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

13 Clique em OK.

Adicionando uma Definição de Propriedade Âncora a um Conjunto de Propriedades Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade de âncora a uma definição de conjunto de propriedades. As definições de propriedade âncora permitem que um objeto obtenha dados de

Machine Translated by Google

outro objeto ao qual está ancorado. Por exemplo, uma propriedade de âncora de uma porta em uma parede com classificação de incêndio de 2 horas pode exibir a classificação de incêndio de 2 horas da parede com uma definição de propriedade de âncora especificada. As informações exibidas não podem ser editadas diretamente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, clique em **5** Insira .

um nome para a propriedade da âncora.

6 Se não quiser usar o nome da propriedade para a descrição, desmarque Usar nome da propriedade para descrição.

7 Selecione a definição de propriedade a ser associada a esta propriedade definir.

8 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

9 Se Usar nome da propriedade para descrição não foi selecionado, insira uma descrição para a nova propriedade selecionando o valor vazio, inserindo o texto para Descrição e clicando em OK.

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique duas vezes no valor de Name.

10 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

11 Desmarque Visível se não quiser que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

12 Insira um número para Pedido se desejar que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos em um pedido específico.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

13 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Adicionando uma Definição de Propriedade Gráfica a um Conjunto de Propriedades

Definição

Use este procedimento para adicionar uma definição de propriedade gráfica a uma definição de conjunto de propriedades. Os valores de propriedades gráficas podem ser blocos no desenho atual ou nos arquivos de imagem, como BMP, GIF, JPG, PNG ou TIF. A imagem exibida não pode ser editada diretamente.

As tabelas exibem blocos como propriedades gráficas apenas se os blocos existirem no desenho atual e se o bloco não for anotativo. Se você copiar uma tabela ou um estilo de tabela de tabela para um novo desenho, certifique-se de copiar também todos os blocos.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, clique em **5** Digite .

um nome para a propriedade gráfica.

Machine Translated by Google

6 Especifique uma fonte para a propriedade gráfica: **Se você**

deseja…	Então…
selecione um bloco do atual desenho	selecione Bloco e selecione o nome do bloco na lista suspensa.
selecione um bloco de fora do desenho atual	selecione Bloco, clique em Procurar, selecione um bloco e clique em Abrir.
selecione um arquivo de desenho	selecione Bloco, clique em Procurar, selecione um desenho e clique em Abrir.
selecione um arquivo de imagem	selecione Imagem e clique em Procurar. Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem, navegue para selecionar a imagem e clique em Abrir. Selecione o tipo de caminho na lista suspensa. O uso de caminhos relativos torna seu projeto mais portátil.

7 Se você deseja inserir uma nova descrição no conjunto de propriedades definição, desmarque Use o nome do bloco ou da imagem para a descrição da propriedade.

8 Para Rotação, insira um ângulo para o gráfico.

9 Se quiser alterar a chave da camada, clique em Selecionar chave da camada.

10 Clique em OK e continue trabalhando na definição do conjunto de propriedades na guia Definição da caixa de diálogo Definição do conjunto de propriedades.

11 Se Usar nome gráfico para descrição não foi selecionado, digite um descrição para a nova propriedade selecionando o valor vazio, digitando o texto para Descrição e clicando em OK.

Para alterar o nome da definição de propriedade, clique duas vezes no valor de Nome.

12 Selecione um formato para especificar como os dados são exibidos.

O formato selecionado torna-se o formato padrão de uma coluna quando esta propriedade é adicionada a um estilo de tabela de tabela. Pode ser alterado a qualquer momento. A coluna Exemplo mostra como o valor padrão é exibido usando o formato selecionado. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

OBSERVAÇÃO Imagens e blocos são dimensionados uniformemente para caber na célula da tabela. A dimensão da célula é determinada pela altura da linha e largura da coluna.

Machine Translated by Google

13 Se você não deseja que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos da paleta Propriedades, desmarque Visível.

Para obter mais informações, consulte Ocultar propriedades na página 3824.

14 Se você deseja que essa definição de propriedade apareça na guia Dados estendidos em um pedido específico, insira um número para Pedido.

Para obter mais informações, consulte Definições de propriedades de sequenciamento na página 3824.

15 Clique em OK.

Definições de propriedades de sequenciamento

Use este procedimento para especificar a ordem na qual as propriedades são listadas na guia Dados estendidos da paleta Propriedades. Quando você tem muitas propriedades de objeto em uma definição de conjunto de propriedades, pode ser útil ver primeiro as propriedades mais importantes, em vez da ordem alfabética padrão. Os itens com números aparecem antes dos itens sem números.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

4 Na guia Definição, selecione a propriedade e insira um valor numérico para Ordem para especificar a sequência na qual a propriedade deve aparecer na paleta Propriedades.

5 Clique em OK.

Ocultar propriedades

Use este procedimento para evitar que as propriedades sejam listadas na guia Dados estendidos da paleta Propriedades. Se o objeto tiver muitas propriedades associadas a ele, pode ser útil excluir algumas das propriedades menos importantes da exibição na paleta Propriedades.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Selecione a definição do conjunto de propriedades que deseja alterar.

Machine Translated by Google

4 Clique na guia Definição, selecione a propriedade e desmarque Visível se não quiser que a propriedade seja exibida na paleta Propriedades.

5 Digite um nome para a propriedade gráfica.

6 Clique em OK.

Editando uma Definição de Conjunto de Propriedades

Use este procedimento para executar qualquer uma das edições a seguir em uma definição de conjunto de propriedades.

ÿ alterar os objetos ou estilos aos quais o conjunto de propriedades pode ser anexado.

ÿ adicionar e remover propriedades.

ÿ alterar o nome, a descrição e o formato das propriedades.

ÿ alterar itens adicionais para cada tipo de definição de propriedade.

ÿ alterar a visibilidade e a ordem de exibição na paleta Propriedades.

As alterações são aplicadas imediatamente a quaisquer objetos ou estilos anexados ao conjunto de propriedades que foi criado a partir da definição. Se a atualização automática for especificada para uma tabela de agendamento, as alterações também aparecerão na tabela de agendamento.
Se a atualização automática não for especificada, você precisará atualizar a tabela.

OBSERVAÇÃO Se você remover uma propriedade usada em uma tabela de agendamento, INVALID será exibido para o valor na tabela.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos de documentação e expanda Conjunto de propriedades Definições.

3 Para alterar como o conjunto de propriedades é aplicado, clique no botão Aplica-se a guia e especifique objetos ou estilos: **Se você**

quiser…	**Então…**
aplique o conjunto de propriedades criado a partir desta definição aos objetos	selecione Objetos e selecione os objetos aos quais o conjunto de propriedades pode ser anexado. Para obter mais informações, consulte Especificando como a propriedade

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	A definição do conjunto é aplicada na página 3805.
aplique o conjunto de propriedades criado a partir desta definição a estilos ou definições	selecione Estilos e Definições e selecione os estilos e definições aos quais o conjunto de propriedades pode ser anexado.

4 Clique na guia Definição.

5 Edite as características para cada definição de propriedade: **Se**

desejar…	Então…
editar o nome de uma definição de propriedade manual	clique em Nome. Insira um novo nome e pressione *ENTER*. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807.
editar uma descrição de definição de propriedade manual	selecione a descrição, insira o novo texto e clique em OK.
editar o tipo de dados, valor padrão, formato, visibilidade ou ordem de uma definição de propriedade manual	selecione tipo, padrão, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Se uma definição de propriedade não estiver visível, você não poderá inserir um valor para Ordem.
editar como as unidades são exibidas para uma definição de propriedade manual	depois que o formato for atribuído, selecione um novo valor para Unidades.
editar uma definição de propriedade automática	selecione definição, fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Você não pode alterar o tipo de dados ou o valor padrão das propriedades automáticas. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade automática a uma definição de conjunto de propriedades na página 3811.
editar uma definição de propriedade de fórmula	clique duas vezes na definição da propriedade da fórmula. Mude o nome, limpe

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	ou selecione Usar fórmula para descrição e modifique a fórmula inserindo dados ou selecionando definições de propriedade. Clique OK. Selecione os fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de fórmula a uma definição de conjunto de propriedades na página 3792.
editar uma definição de propriedade de localização	clique duas vezes na definição da propriedade de localização. Altere o nome, desmarque ou selecione Usar nome da propriedade para descrição e selecione uma definição de propriedade. Clique OK. Selecione os fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de localização a uma definição de conjunto de propriedades na página 3813.
editar uma definição de propriedade de classificação	clique duas vezes na definição da propriedade de classificação. Altere o nome, desmarque ou selecione Usar classificação nome para descrição, selecione nas definições de classificação disponíveis no painel esquerdo e selecione uma propriedade de classificação no painel direito com Propriedade de classificação selecionada. Clique OK. Selecione a fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de classificação a uma definição de conjunto de propriedades na página 3814.
editar uma definição de propriedade de material	clique duas vezes na definição de propriedade do material. Altere o nome, desmarque ou selecione Usar nome do material para de inscrição, selecione entre os materiais disponíveis no painel esquerdo e selecione

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	uma propriedade de material no painel direito com Propriedade de material selecionada. Clique OK. Selecione a fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de material a uma definição de conjunto de propriedades na página 3817.
editar uma definição de propriedade do projeto	clique duas vezes na definição de propriedade do projeto. Altere o nome, desmarque ou selecione Usar nome de informações do projeto para descrição, selecione nas informações do projeto disponíveis e clique em OK. Selecione a fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade do projeto a uma definição de conjunto de propriedades na página 3819.
editar uma definição de propriedade de âncora	clique duas vezes na definição da propriedade da âncora. Altere o nome, desmarque ou selecione Usar nome da propriedade para descrição, selecione uma definição de propriedade e clique em OK. Selecione a fonte, formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de âncora a uma definição de conjunto de propriedades na página 3820.
editar uma definição de propriedade gráfica	clique duas vezes na definição da propriedade gráfica. Altere o nome, selecione um novo bloco ou imagem para Origem, desmarque ou selecione Usar nome do bloco (ou imagem) para descrição, altere a escala e a rotação e clique em OK. Selecione o formato, visibilidade ou ordem e faça suas alterações. Para obter mais informações, consulte Adicionar um gráfico

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
	Definição de propriedade para uma definição de conjunto de propriedades na página 3822.
remover uma propriedade da definição do conjunto de propriedades	selecione uma propriedade e clique em . Para obter mais informações, consulte Removendo todos os conjuntos de propriedades de objetos e estilos na página 3829.

6 Clique em OK.

OBSERVAÇÃO Estilos de formato de dados de propriedade, definições de conjunto de propriedades e estilos de tabela de programação não podem ser alterados por meio do RefEdit. As alterações parecem funcionar, mas serão revertidas para as configurações anteriores quando salvas no arquivo xref. Abra o desenho refex diretamente e faça as alterações nele.

Removendo todos os conjuntos de propriedades de objetos e estilos

Use este procedimento para remover um conjunto de propriedades que não se aplica mais aos objetos e estilos de objeto aos quais está anexado.

Se você remover um objeto ou estilo da lista Aplica-se a em uma definição de conjunto de propriedades depois que o conjunto de propriedades com base na definição for anexado ao objeto, o conjunto de propriedades não será removido automaticamente. Isso permite que você recupere dados que podem ter sido inseridos para propriedades manuais.

1 Na linha de comando, insira **PropertySetClean** e pressione *ENTER*.

2 Insira o nome do conjunto de propriedades que deseja remover ou pressione *ENTER* para remover todos os conjuntos de propriedades de todos os objetos ou estilos.

Mesclando Definições de Conjunto de Propriedades

Use este procedimento para substituir uma definição de conjunto de propriedades por outra para todos os objetos ou estilos de objeto.

1 Na linha de comando, digite **PropertySetDefMerge** e pressione *DIGITAR*.

2 Digite o nome da definição do conjunto de propriedades que deseja manter e pressione *ENTER*.

Machine Translated by Google

3 Digite o nome da definição do conjunto de propriedades que deseja mesclar e pressione *ENTER*.

4 Especifique se deseja limpar a definição do conjunto de propriedades mescladas:

Se você quiser…	**Então…**
limpe a definição do conjunto de propriedades que você mesclou	digite **y** (sim) e pressione *ENTER*.
mantenha a definição do conjunto de propriedades mescladas no desenho	pressione *ENTER*.

Se você mantiver a definição do conjunto de propriedades mesclado no desenho, ele não será anexado a nenhum objeto.

5 Especifique se deseja remover conjuntos de propriedades:

Se você deseja…	**Então…**
remova os conjuntos de propriedades que não se aplicam após a mesclagem	digite **y** (sim) e pressione *ENTER*.
manter os conjuntos de propriedades anexados a objetos e estilos, mesmo que eles não se apliquem	pressione *ENTER*.

Definições de lista

Uma definição de lista é um objeto multifuncional que permite criar uma lista de itens para usar em uma definição de propriedade manual. Depois de criar uma definição de lista, os valores podem ser selecionados na lista sem a necessidade de inseri-los manualmente todas as vezes.

Por exemplo, se você criar uma lista predefinida de valores aceitáveis para cores de tinta ou fabricantes, você elimina o risco de esquecer um nome correto ou cometer um erro tipográfico ao configurar as propriedades manuais. Crie a lista uma vez, copie-a nos arquivos de projeto apropriados conforme necessário e, em seguida, você poderá selecionar facilmente valores para propriedades manuais ao adicioná-los às definições de propriedade.

Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807.

Machine Translated by Google

Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual

Use este procedimento para criar uma definição de lista com uma lista de itens que podem ser usados para propriedades manuais.

NOTA As definições de lista também podem ser criadas para nomes de espaço e zona. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de lista na página 3075.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais, clique com o botão direito do mouse em Definições de lista e clique em Novo.

3 Crie uma definição de lista:

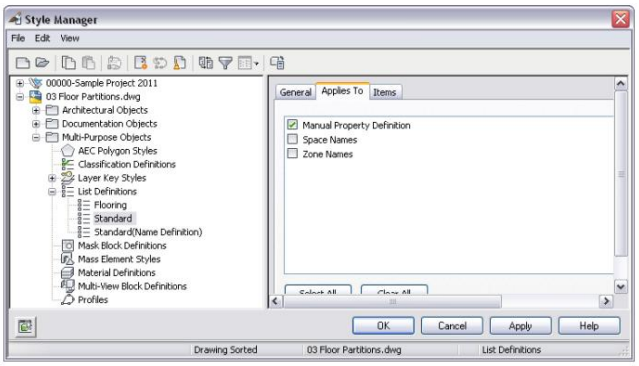
Se você quiser…	Então…
criar uma definição com padrão propriedades	clique com o botão direito do mouse em Definições de lista e clique em Novo.
criar uma definição a partir de uma definição existente	clique com o botão direito do mouse na definição de lista que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para a nova definição de lista e pressione *ENTER*.

5 Na guia Geral, insira uma descrição para a definição da lista em Descrição.

6 Clique na guia Aplica-se a e selecione Definição de propriedade manual.

Machine Translated by Google

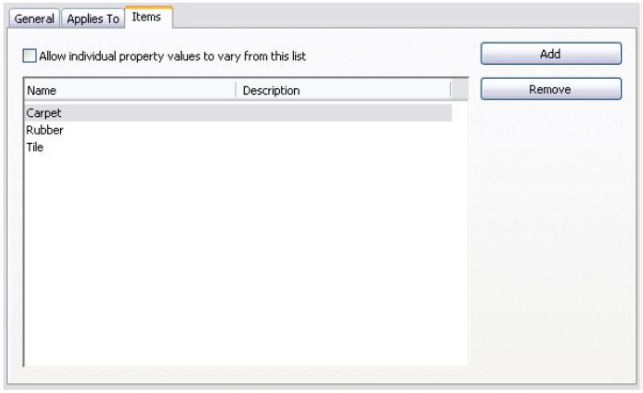


Você pode limpar a definição de lista de aplicação a uma definição de propriedade manual somente se ela não estiver em uso.

7 Clique na guia Itens.

8 Selecione Permitir que valores de propriedades individuais variem nesta lista se desejar permitir que valores diferentes dos especificados aqui sejam exibidos na paleta Propriedades.

9 Clique em Adicionar e digite um valor para Nome.



10 Insira um valor para Descrição.

11 Continue a adicionar valores a esta definição de lista.

12 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Editando definições de lista

Use este procedimento para editar ou remover itens em uma definição de lista. Você pode remover apenas os itens que não estão em uso no momento.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Selecione a definição da lista.

4 Clique na guia Itens e edite a lista: **Se desejar...**

	Então…
editar o nome da propriedade	selecione a propriedade e edite o texto em Nome.
editar a descrição da propriedade	selecione a propriedade e edite o texto em Descrição.

5 Clique em OK.

6 Para remover um item da definição da lista, selecione o item e clique em Remover.

Se o botão Remover não estiver disponível, você não poderá excluir a propriedade porque ela está atualmente atribuída a um objeto ou está em uma definição de conjunto de propriedades que está em uso.

7 Clique em OK.

Alterando o item de lista para um objeto

Use este procedimento para alterar um item de lista na paleta Propriedades de um objeto.
Se você especificou que os valores de propriedade para o item podem variar da lista, você pode inserir um novo valor na paleta Propriedades.

1 Clique duas vezes no objeto para selecionar um item de lista diferente.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Selecione um item de lista diferente ou digite um novo valor.

Se inserir um novo valor não for uma opção na paleta Propriedades, abra a definição da lista e selecione Permitir que valores de propriedades individuais variem nesta lista. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de lista para uma definição de propriedade manual na página 3831.

Machine Translated by Google

Anexar notas ou arquivos de referência a uma definição de lista

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de lista. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma definição de lista.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Definições de lista.

3 Selecione a definição de lista à qual deseja anexar notas ou referências arquivos.

4 Na guia Geral, insira uma descrição para a definição da lista em Descrição

5 Para adicionar uma nota, clique em Notas, clique na guia Notas e digite a nota.

6 Clique em Notas, clique na guia Documentos de referência e anexe, edite ou desanexar um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

7 Clique em OK duas vezes.

Definições de classificação

Uma definição de classificação é um grupo de propriedades ou características nomeadas que você pode atribuir a objetos de construção, como paredes e portas. As classificações permitem rastrear objetos por status de construção, fase do projeto, elemento de construção, fornecedor ou outros critérios. Uma definição de classificação é aplicada a um tipo de objeto. A definição contém nomes e descrições de classificação.
Cada classificação pode ter conjuntos de propriedades anexados a ela.

Machine Translated by Google

Classificações e Tabelas de Horários

As classificações fornecem controle adicional sobre o conteúdo das tabelas de programação. Você pode incluir:

ÿ apenas os objetos que atendem aos critérios de classificação.

ÿ definições de classificação como colunas.

ÿ informações adicionais de conjuntos de propriedades que você cria e anexa classificações individuais.

Usos para classificações

Aqui estão alguns exemplos de definições de classificação:

ÿ As classificações para blocos de várias visualizações permitem distinguir entre os blocos a serem usados para móveis, eletrodomésticos, acessórios e equipamentos

ÿ As classificações para as fases do projeto podem chamar as mudanças especificadas para novas ou obras de demolição e estrutura existente para permanecer

ÿ As classificações para tipos de portas permitem filtrar portas divisórias em banheiros a partir de tabelas de portas

Classificações e o Sistema de Exibição

Você pode modificar conjuntos de exibição em uma configuração de exibição para mostrar ou ocultar objetos com base em sua classificação. Para obter mais informações, consulte Exibindo objetos por classificação na página 826.

Gerenciando definições de classificação

As classificações são organizadas em uma visão hierárquica no Gerenciador de estilo. Os nomes de classificação devem ser exclusivos nas definições de propriedade de classificação. Para criar, editar, copiar ou limpar definições de classificação, acesse o Gerenciador de estilo. O Gerenciador de estilo fornece um local central para trabalhar com definições e estilos de vários desenhos e modelos. Para obter mais informações sobre como usar o Gerenciador de estilo, consulte Visão geral do Gerenciador de estilo na página 856.

Depois que as classificações são aplicadas aos objetos na definição de classificação, elas são exibidas na guia Dados estendidos da paleta Propriedades quando o objeto é selecionado. Você pode alterar a classificação de um objeto na guia Dados Estendidos na planilha Selecionar Classificação. Se a mudança de classificação resultar na não exibição de um objeto em sua janela de desenho, uma caixa de diálogo de aviso será exibida. Você também pode abrir o estilo de objeto no Gerenciador de estilo e fazer

Machine Translated by Google

alterações na guia Classificações. Para obter mais informações, consulte Alterando a classificação de um objeto na página 3846.

Visão geral do processo: incluindo dados de classificação em cronogramas

O processo de inclusão de dados de classificação para objetos em uma tabela de agendamento tem as seguintes etapas principais:

1. Crie uma definição de classificação e especifique o tipo de objeto ao qual ela é aplicada. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de classificação na página 3839.
2. Crie e anexe conjuntos de propriedades às classificações na definição de classificação. Para obter mais informações, consulte Anexando definições de conjunto de propriedades a uma definição de classificação na página 3843.
3. Especifique a classificação para cada tipo de objeto que deseja agendar. Para obter mais informações, consulte Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação na página 3840.
4. Adicione a classificação ou suas propriedades a uma definição de conjunto de propriedades para o tipo de objeto. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de classificação a uma definição de conjunto de propriedades na página 3814.
5. Adicione a classificação ou suas propriedades como colunas em uma tabela de agendamento estilo que usa a definição do conjunto de propriedades que você editou na etapa 4. Para obter mais informações, consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739.
6. Se necessário, especifique opções de filtragem para classificações no estilo tabela de agendamento. Para obter mais informações, consulte Filtrando objetos agendados por classificação em um estilo de tabela agendada na página 3738.
7. Crie a tabela de agendamento. Para obter mais informações, consulte Adicionar agendamentos Usando as ferramentas da tabela de agendamento na página 3709.

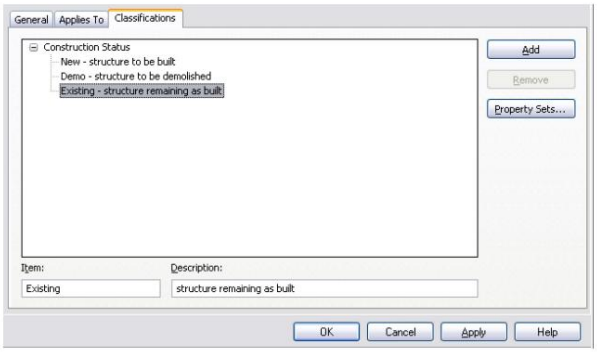
As informações de classificação para cada objeto estão incluídas nas colunas que você adicionou ao estilo de tabela de agendamento.

Um Caso de Uso de Classificação

Você pode criar uma definição de classificação que contenha uma classificação para cada status de construção, como Existente, Demo e Novo.

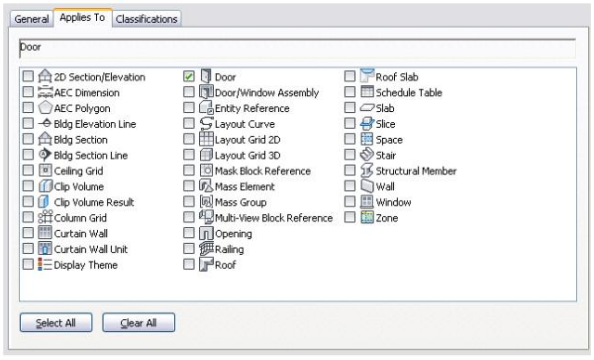
Machine Translated by Google

Criando uma definição de classificação para o status de construção



Você também especifica os objetos aos quais a definição de classificação se aplica.

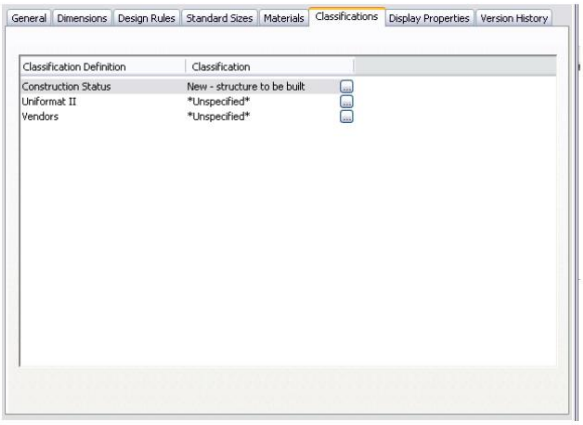
Especificando tipos de objeto na definição de classificação



A definição de classificação está listada na guia Classificações nas propriedades de estilo de objeto. Você seleciona uma classificação, como Novo, no estilo de objeto. Por exemplo, seu desenho pode conter certos estilos de porta para portas existentes e estilos diferentes para novas construções. Todas as portas criadas a partir desses estilos têm a classificação especificada em seu estilo.

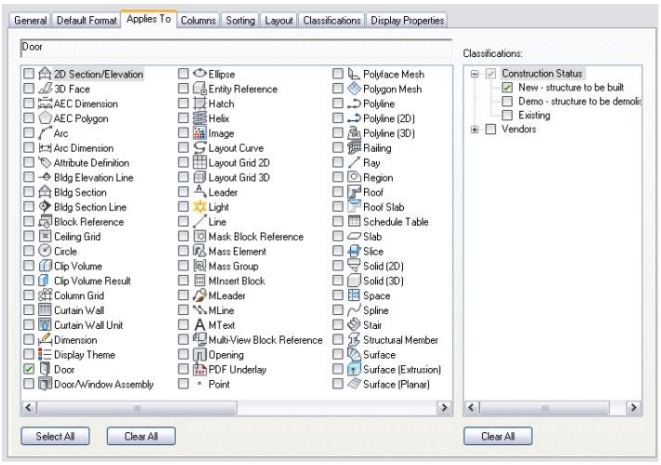
Machine Translated by Google

Estilo de porta com a classificação especificada



Quando estiver pronto para escalonar portas, você pode especificar no estilo tabela escalonamento que apenas as portas com a classificação Nova serão incluídas. Quaisquer outras portas incluídas no conjunto de seleção são filtradas da tabela.

Especificando critérios de classificação em um estilo de tabela de agendamento

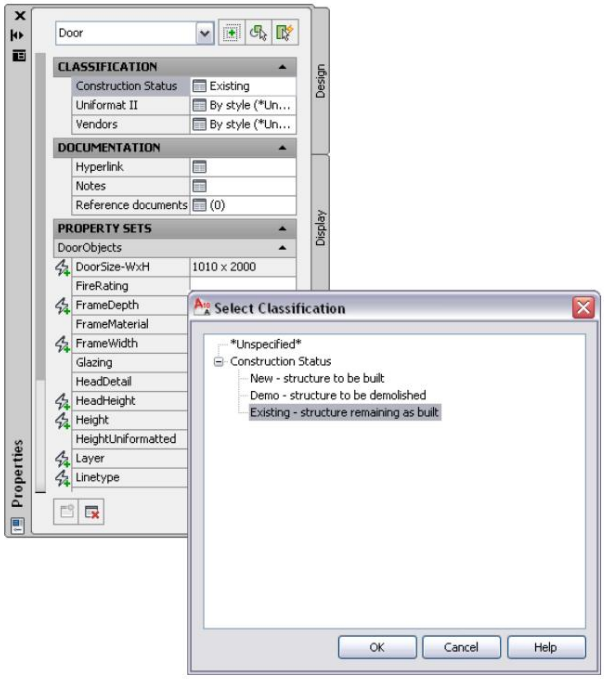


Você também pode incluir classificações como uma coluna em suas tabelas de agendamento. Você pode criar e anexar conjuntos de propriedades a classificações individuais para rastrear dados adicionais e pode incluir esses dados em tabelas de planejamento. Além disso, você pode modificar as configurações no sistema de exibição para filtrar a exibição de objetos com base em sua classificação.

Machine Translated by Google

Você pode alterar a classificação de um objeto específico na guia Dados estendidos da paleta Propriedades. Se esta alteração fizer com que um objeto não seja exibido, uma caixa de diálogo de aviso aparecerá na tela de desenho.

Alterando a classificação na guia Dados Estendidos



Criando uma definição de classificação

Use este procedimento para criar uma definição de classificação. Você pode criar uma definição usando propriedades padrão ou copiando uma definição existente.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

3 Crie uma definição de classificação:

Se você quiser…	Então…
criar uma definição com padrão propriedades	clique com o botão direito do mouse em Definições de classificação e clique em Novo.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
criar uma definição a partir de uma existente definição	clique com o botão direito do mouse na definição de classificação que deseja copiar e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

4 Insira um nome para a nova definição de classificação e pressione *ENTER.*

5 Edite a definição de classificação:

Se você quiser…	Então…
insira uma descrição da definição de classificação	clique na guia Geral e digite a descrição.
especifique os tipos de objeto aos quais a definição se aplica	consulte Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação na página 3840.
inserir classificações	consulte Adicionando classificações a uma definição de classificação na página 3841.
anexar conjuntos de propriedades às classificações individuais na definição	consulte Anexando Definições de Conjunto de Propriedades a uma Definição de Classificação na página 3843.
adicionar notas ou arquivos à definição	consulte Anexando notas e arquivos a uma classificação na página 3846.

6 Clique em OK.

Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação

Use este procedimento para especificar os tipos de objeto aos quais uma definição de classificação se aplica. A classificação será listada na guia Classificação do estilo para todos os tipos de objeto especificados.

Por exemplo, se você especificar que uma definição de classificação se aplica a portas e janelas, a classificação é listada na guia Classificações para todos os estilos de porta e janela no desenho. Você também pode selecionar uma classificação individual apropriada para cada objeto de porta e janela na guia Dados Estendidos da paleta Propriedades. Para obter mais informações sobre como especificar uma classificação para um determinado tipo de objeto, consulte o tópico para esse tipo de objeto na Ajuda on-line e Exibindo objetos por classificação na página 826.

Machine Translated by Google

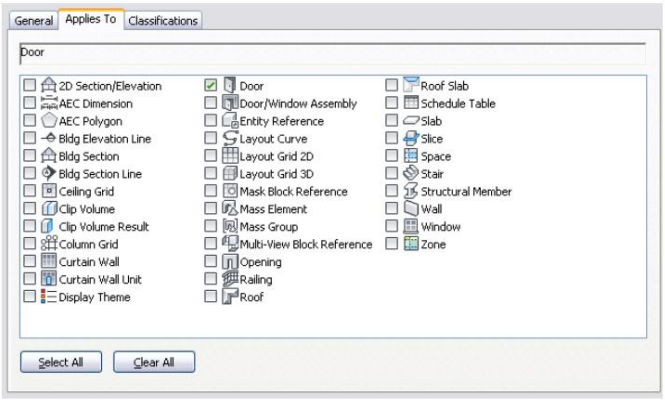
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

3 Selecione a definição de classificação.

4 Na guia Aplica-se a, selecione os tipos de objeto aos quais o a definição de classificação será aplicada.

5 **Seleção de tipos de objetos aos quais uma definição de classificação se aplica**



6 Clique em OK.

Adicionando classificações a uma definição de classificação

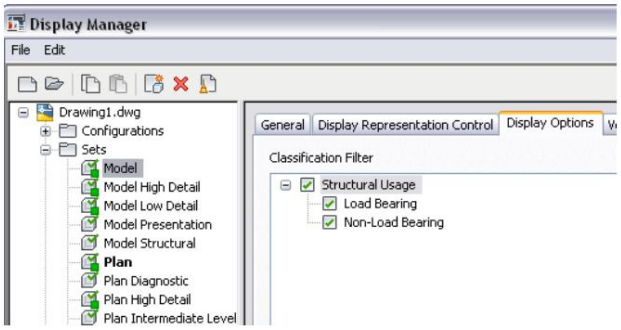
Use este procedimento para adicionar classificações a uma definição de classificação existente. As classificações são entradas individuais organizadas hierarquicamente dentro de uma definição de classificação. Por exemplo, uma definição de classificação para status de construção pode conter as classificações existente, demonstração e nova.
Classificações de nível inferior podem ser adicionadas a cada uma dessas classificações.

NOTA Certifique-se de especificar os tipos de objeto aos quais a definição de classificação se aplica. As classificações não estão disponíveis até que você especifique os tipos de objeto na definição de classificação. Para obter mais informações, consulte Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação na página 3840.

Devido à conexão de classificações com a definição de conjuntos de exibição, as definições de classificação só podem ser limpas do Gerenciador de estilo se nenhuma das classificações contidas nelas for usada para filtrar objetos de um conjunto de exibição. Se você encontrar dificuldade em limpar uma definição de classificação em Estilo

Machine Translated by Google

Manager, faça o seguinte: Abra o Gerenciador de exibição e, para cada conjunto de exibição, verifique se na guia Opções de exibição, todas as classificações nesse conjunto estão selecionadas.



Se uma ou várias classificações estiverem desmarcadas e, portanto, servirem como um filtro para um conjunto de exibição, a operação de limpeza não poderá ser concluída. Para obter mais informações sobre conjuntos de exibição, consulte Conjuntos de exibição na página 794.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

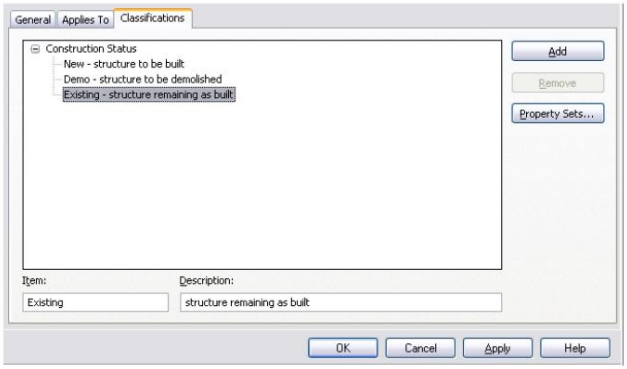
3 Selecione a definição de classificação.

4 Na guia Classificações, clique em Adicionar.

5 Selecione a nova classificação e insira um nome em Item.

6 Em Descrição, insira uma descrição da classificação.

Incluindo classificações em uma definição de classificação



7 Continue adicionando classificações.

Machine Translated by Google

8 Selecione qualquer uma das classificações adicionadas e arraste e solte-as para organizar a hierarquia como desejado.

9 Clique em OK.

Anexando Definições de Conjunto de Propriedades a uma Definição de Classificação

Use este procedimento para incluir definições de conjunto de propriedades em classificações individuais em uma definição de classificação. Ao adicionar definições de conjunto de propriedades, você pode rastrear informações adicionais.

Por exemplo, se você criar uma definição de classificação para fornecedores, poderá anexar um conjunto de propriedades a cada classificação de fornecedor. Os conjuntos de propriedades podem conter quaisquer propriedades que você especificar, como um número de peça específico do fornecedor. As propriedades são então associadas a cada objeto ao qual a classificação é aplicada. Essas propriedades podem ser incluídas na tabela de agendamento quando os objetos são agendados.

Para obter mais informações sobre como criar conjuntos de propriedades, consulte Definições de conjuntos de propriedades na página 3785. Para obter mais informações sobre como adicionar dados de propriedades de classificação a definições de conjuntos de propriedades, consulte Adicionando uma definição de propriedade de classificação a uma definição de conjunto de propriedades na página 3814.

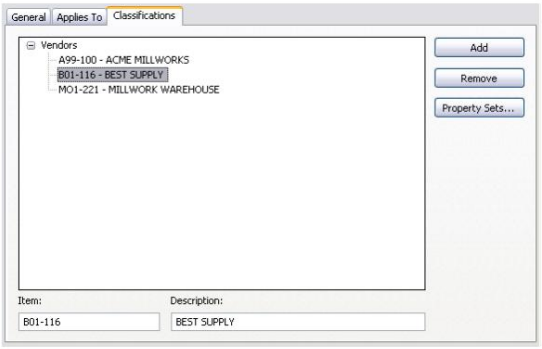
1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

3 Selecione a definição de classificação.

4 Na guia Classificações, selecione uma ou mais classificações e clique em Conjuntos de propriedades.

Selecionando uma classificação à qual você anexa conjuntos de propriedades

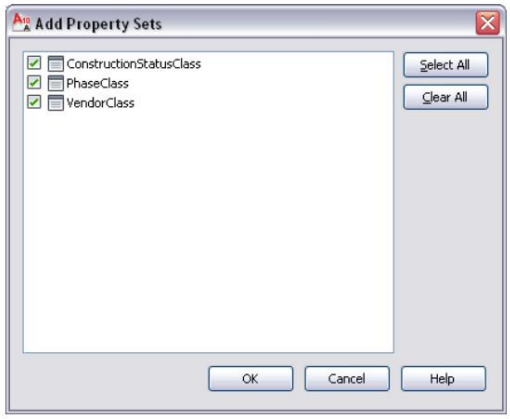


Machine Translated by Google

5 Clique .

6 Desmarque os conjuntos de propriedades que não deseja anexar à classificação e clique em OK.

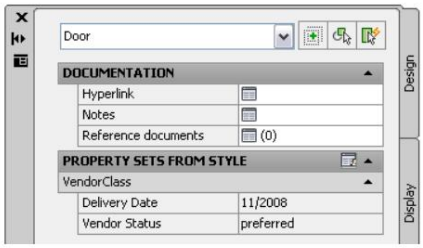
Limpando conjuntos de propriedades que você não deseja anexar às classificações



7 Insira valores para os dados de propriedade e clique em OK.

Você pode inserir ou editar valores posteriormente, se necessário.

Inserindo dados para um conjunto de propriedades anexado a uma classificação



8 Continue anexando conjuntos de propriedades a outras classificações.

9 Clique em OK.

Editando uma definição de classificação

Use este procedimento para editar ou remover classificações em uma definição de classificação, para adicionar ou editar dados em conjuntos de propriedades anexados a classificações e para desanexar conjuntos de propriedades de classificações.

Machine Translated by Google

OBSERVAÇÃO Você pode remover apenas as classificações não aplicadas atualmente a um tipo de objeto. Você não pode excluir classificações que estão em uso.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

3 Selecione a definição de classificação.

4 Na guia Classificações, edite as classificações:

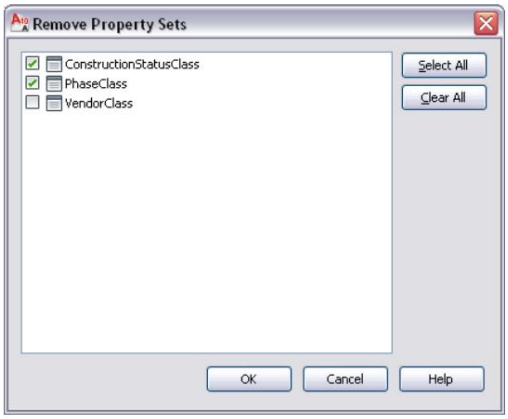
Se você quiser…	Então…
editar o nome da classificação	selecione a classificação, edite o texto em Item e clique em OK.
editar a descrição da classificação	selecione a classificação, edite o texto em Descrição e clique em OK.
adicionar ou editar dados do conjunto de propriedades em conjuntos de propriedades já anexados a uma classificação	selecione a classificação e clique em Conjuntos de propriedades. Insira ou edite os dados da propriedade e clique em OK.

5 Para desanexar conjuntos de propriedades de uma classificação, selecione o classificação e clique em Conjuntos de propriedades.

6 clique .

7 Limpe os conjuntos de propriedades que não deseja remover e clique em OK.

Removendo conjuntos de propriedades de uma classificação



Machine Translated by Google

8 Clique em OK.

9 Para remover uma classificação, selecione a classificação e clique Remover.

Se o botão Remover não estiver disponível, você não poderá excluir a classificação porque ela está atualmente atribuída a um tipo de objeto.

10 Clique em OK.

Alterando a classificação de um objeto

Use este procedimento para alterar a classificação de um objeto em seu desenho.
Apenas as classificações definidas e aplicadas a esse objeto específico estão disponíveis para seleção.
Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de classificação na página 3839.

As classificações, mas não suas descrições, são listadas para objetos e estilos na guia Classificações do Gerenciador de estilos. Se as descrições foram inseridas, você pode visualizá-las na definição de classificação em Objetos multifuncionais no Gerenciador de estilos.

1 Clique duas vezes no objeto cuja classificação deseja alterar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Selecione a classificação que deseja alterar.

4 Na planilha Selecionar classificação, selecione uma classificação diferente e clique em OK.

Anexar notas e arquivos a uma classificação

Use este procedimento para inserir notas e anexar arquivos de referência a uma definição de classificação. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma definição.

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

2 Expanda Objetos multifuncionais e expanda Classificação Definições.

3 Selecione a definição de classificação que deseja alterar.

4 Clique na guia Geral.

5 Para adicionar uma descrição à definição, insira-a em Descrição.

6 Clique em Notas.

Machine Translated by Google

7 Digite a nota na guia Notas.

8 Clique na guia Reference Docs e anexe, edite ou desanexe um arquivo de referência:

Se você quiser…	Então…
anexe um arquivo de referência	clique em Adicionar, selecione um arquivo e clique em OK.
editar a descrição de um arquivo de referência	selecione o arquivo e clique em Editar. Insira a descrição e clique em OK.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em Excluir.

9 Ao terminar de fazer alterações na definição de classificação, Clique OK.

Temas de Exibição

Os temas de exibição usam cores, preenchimentos e hachuras para apresentar dados que normalmente não são visíveis em um desenho. Por exemplo, você pode especificar que todas as paredes com classificação de incêndio de 2 horas apareçam com um preenchimento vermelho. A legenda do tema de exibição ativa o tema de exibição no desenho e identifica o significado das diferentes cores, preenchimentos ou hachuras usadas no tema.

Os dados para as legendas do tema de exibição são coletados dos dados do conjunto de propriedades anexados aos objetos ou estilos de objeto. Estilos para temas de exibição são especificados no Gerenciador de estilo em Objetos de documentação.

Visão geral do processo: criando temas de exibição

Normalmente, as propriedades manuais de um objeto, como a classificação de incêndio de uma parede ou o fabricante de uma porta, não são visíveis em um desenho. Os temas de exibição permitem incorporar esses dados não gráficos em seu desenho usando determinadas cores, preenchimentos ou hachuras para destacar objetos que atendem aos critérios (regras de tema) estabelecidos em um estilo de tema de exibição. Por exemplo, você pode definir uma propriedade denominada Função para objetos de ambiente e, em seguida, configurar uma regra de tema especificando que os ambientes com um valor de Função igual a “armazenamento” serão exibidos com um preenchimento amarelo sólido.

Machine Translated by Google

Você ativa um tema de exibição em um desenho usando uma ferramenta de tema de exibição para inserir uma legenda de tema de exibição, que explica o significado da cor, preenchimentos ou hachuras especificados no tema.

Se você usar estilos de tema de exibição fornecidos com o AutoCAD Architecture 2011, as definições do conjunto de propriedades e os formatos de dados de propriedade para o estilo já serão criados para você. Você pode iniciar o processo de criação de um tema de exibição na Etapa 4.

Crie e implemente um tema de exibição seguindo estas etapas básicas:

1 Crie formatos de dados de propriedade (ou modifique os existentes conforme necessário) para especifique os formatos das propriedades que deseja incluir no tema. Para obter mais informações, consulte Criando um formato de dados de propriedade na página 3767.

Esses formatos determinam como os dados são exibidos na legenda do tema de exibição.

2 Crie ou modifique definições de conjunto de propriedades para objetos ou estilos de objeto incorporando formatos da Etapa 1. Para obter mais informações, consulte Criando uma definição de conjunto de propriedades na página 3803.

3 Crie ou modifique um estilo de tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Criando a Exibir estilo de tema na página 3856.

A legenda é uma chave que incorpora as definições do conjunto de propriedades da Etapa 2 para especificar qual indicador visual será aplicado a quais objetos no desenho e qual será o conteúdo da legenda do tema de exibição.

4 Anexe os dados do conjunto de propriedades aos objetos e estilos de objeto a serem incluídos em seu tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Anexando dados de conjunto de propriedades a objetos na página 3773.

5 Ative o tema de exibição adicionando a legenda do tema de exibição ao desenho ou ativando uma legenda existente. Para obter mais informações, consulte Adicionando um tema de exibição a um desenho na página 3852.

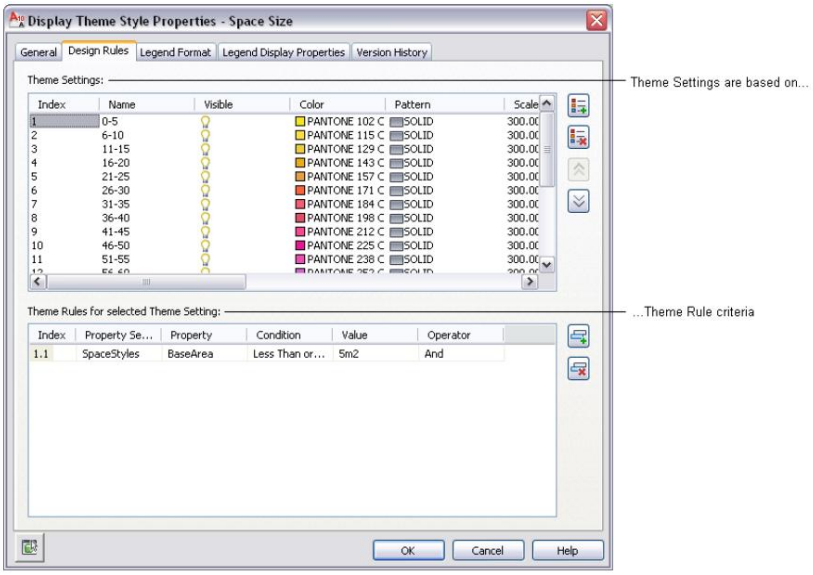
Criando e Editando Temas de Exibição

Ao usar um tema de exibição em um desenho, você pode mostrar dados que normalmente não são visíveis. Por exemplo, você pode usar diferentes hachuras para designar diferentes áreas funcionais dentro de um edifício. Normalmente, as propriedades manuais de um objeto, como a classificação de incêndio de uma parede ou o fabricante de uma porta, não são visíveis em um desenho. Os temas de exibição permitem incorporar esses dados não gráficos em seu desenho usando determinadas cores, preenchimentos ou hachuras para destacar objetos que

Machine Translated by Google

atender aos critérios (regras do tema) que você estabelece em um estilo de tema de exibição. Por exemplo, você pode definir uma propriedade denominada Função para objetos de ambiente e, em seguida, configurar uma regra de tema especificando que os ambientes com um valor de Função igual a "armazenamento" serão exibidos com um preenchimento amarelo sólido.

Você ativa um tema de exibição em um desenho usando uma ferramenta de tema de exibição para inserir uma legenda de tema de exibição ou ativando uma legenda existente. A legenda explica o significado de cores, preenchimentos ou hachuras especificados no tema.



Os temas de exibição são uma maneira eficaz de apresentar informações durante a fase de design conceitual de um projeto ou ao trabalhar com documentos de construção. Com os temas de exibição, você pode identificar alterações em um projeto que não estão no contrato, identificar a preparação de um projeto e identificar objetos que atendem ou não a padrões específicos. Por exemplo, você pode optar por especificar que todas as paredes com classificação de incêndio sejam exibidas com preenchimentos vermelhos.

Os critérios para o tema de exibição são baseados nos dados de propriedade anexados aos objetos ou estilos de objeto. Os dados de propriedade substituem as propriedades de exibição para produzir os efeitos visuais produzidos pela inserção de um tema de exibição. Para obter mais informações sobre como os objetos são exibidos e seus dados de propriedade, consulte Configurações de exibição na página 796 e Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

Se você usar o desenho como uma referência externa (xref) em um projeto, o tema de exibição será importado para o desenho hospedeiro por padrão. Se o desenho hospedeiro já contiver um tema de exibição, o tema de exibição no desenho hospedeiro substitui

Machine Translated by Google

o tema de exibição na refex. Um marcador aparece sobre a legenda do tema de exibição desativado.

Anexando Dados do Conjunto de Propriedades

Antes de aplicar um tema de exibição a um desenho, os conjuntos de propriedades referenciados no estilo do tema de exibição devem ser anexados aos objetos ou estilos de objeto no desenho. Os conjuntos de propriedades anexados são a origem dos dados para o tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Conjuntos de propriedades e definições de conjuntos de propriedades na página 3705.

Usando Estilos de Tema de Exibição

Os estilos do tema de exibição controlam a alteração visual dos objetos, bem como o conteúdo e a aparência da legenda do tema de exibição no desenho. Um desenho deve conter um estilo de tema de exibição para efetuar as alterações visuais ou para adicionar uma legenda de tema de exibição. Quando você copia um estilo de tema de exibição em um desenho, as definições do conjunto de propriedades e os formatos de dados especificados no estilo também são copiados.
Para obter mais informações, consulte Exibir estilos de tema na página 3855.

Criando uma legenda de tema de exibição usando ferramentas de tema de exibição

Uma legenda de tema de exibição fornece uma chave para o tema de exibição, mapeando cores específicas, preenchimentos ou hachuras para propriedades de objetos em um desenho. Você insere uma legenda de tema de exibição em um desenho para ativar um tema de exibição e alterar visualmente a aparência dos objetos substituindo as propriedades de exibição atuais.

As ferramentas fornecidas permitem que você coloque rapidamente as legendas do tema de exibição selecionando uma ferramenta de tema de exibição com um estilo de tema de exibição específico e outras propriedades predefinidas. Ao colocar legendas do tema de exibição usando ferramentas de tema de exibição, você pode usar as configurações padrão da ferramenta ou alterar as configurações das propriedades do tema de exibição. Você também pode usar ferramentas de tema de exibição para aplicar as configurações de uma ferramenta de tema de exibição a temas de exibição existentes.

A paleta de agendamento padrão no conjunto de paletas de ferramentas contém três amostras de ferramentas de tema de exibição que você pode usar e personalizar conforme necessário. Paletas personalizadas criadas por seu gerente de CAD ou outros usuários também podem conter ferramentas de tema de exibição com estilos de tema de exibição e propriedades personalizadas para seus projetos ou padrões de escritório.

Criando uma Ferramenta de Tema de Exibição

Use este procedimento para criar uma ferramenta de tema de exibição e adicioná-la a uma paleta de ferramentas. Você pode querer criar suas próprias ferramentas de tema de exibição se estiver criando

Machine Translated by Google

vários temas de exibição de estilos de tema de exibição específicos. O tema de exibição é ativado quando a legenda do tema de exibição é inserida no desenho com a ferramenta de tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Criando um estilo de tema de exibição na página 3856.

Você pode usar qualquer um dos seguintes métodos para criar uma ferramenta de tema de exibição:

ÿ Arraste um estilo de tema de exibição do Gerenciador de estilos para uma paleta de ferramentas e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta de outra paleta para a paleta atual e personalize as propriedades da nova ferramenta.

ÿ Copie uma ferramenta existente na paleta atual e personalize as propriedades da nova ferramenta.

1 Abra a paleta de ferramentas na qual deseja criar uma ferramenta.

2 Crie a ferramenta:

Se você quiser…	Então…
criar uma ferramenta a partir de um estilo de tema de exibição no Gerenciador de estilo	clique na guia Gerenciar ÿ Estilo e exibição painel ÿ Gerenciador de estilos . Localize o estilo que deseja copiar e arraste-o para a paleta de ferramentas. Clique em OK para fechar o Gerenciador de estilo.
copiar uma ferramenta na paleta de ferramentas atual	clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.
copiar uma ferramenta de outra paleta de ferramentas	abra a outra paleta, clique com o botão direito do mouse na ferramenta e clique em Copiar. Reabra a paleta onde deseja adicionar a ferramenta, clique com o botão direito do mouse e clique em Colar.

3 Clique com o botão direito do mouse na nova ferramenta e clique em Propriedades.

4 Digite um nome para a ferramenta.

5 Clique na configuração para Descrição, insira uma descrição da ferramenta e clique em OK.

6 Expanda Geral.

Machine Translated by Google

7 Especifique as propriedades gerais para o tema de exibição: **Em**

Se você quiser…	seguida…
Acrescente uma descrição	digite o texto para Descrição.
especifique a chave da camada	clique na configuração para Chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.
especificar substituições de camada	clique na configuração para substituições de camada. Desmarque Não especifique passeios de camada sobreposta, selecione uma substituição e clique OK duas vezes.
especifique o estilo do tema de exibição	clique na configuração de Estilo e selecione um estilo.
especificar uma origem de arquivo de desenho externo para o estilo	clique na configuração de Localização do estilo e clique em Procurar para especificar uma localização.
alterar a escala da legenda do tema de exibição	insira um valor para Escala.

8 Clique em OK.

Adicionando um tema de exibição a um desenho

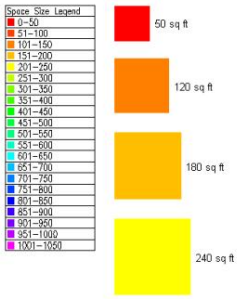
Use este procedimento para adicionar um tema de exibição a um desenho inserindo uma legenda de tema de exibição.

A legenda do tema de exibição ativa o tema de exibição na viewport e identifica o significado das diferentes cores, preenchimentos ou hachuras usadas no tema. Os dados para a legenda do tema de exibição são coletados dos dados do conjunto de propriedades anexados aos objetos ou estilos de objeto, conforme especificado no estilo do tema de exibição. Quando você adiciona novos objetos a um desenho, os dados são adicionados à legenda se atenderem aos critérios especificados no estilo do tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Exibir estilos de tema na página 3855.

Se você inserir uma legenda de tema de exibição ao trabalhar no espaço do papel, a legenda será anexada a uma viewport. Se você inserir uma legenda de tema de exibição enquanto trabalha no espaço do modelo, todas as viewports do espaço do modelo serão afetadas.

Machine Translated by Google

Legenda para o tema de exibição com base na propriedade Tamanho do Espaço



Para garantir que o tema de exibição possa ser implementado, verifique se:

ÿ O desenho contém um estilo de tema de exibição que especifica as configurações do tema e estabelece condições (regras de tema) para os objetos que você deseja exibir de maneira diferente. Para obter mais informações, consulte Criando um estilo de tema de exibição na página 3856.

ÿ Os dados do conjunto de propriedades são anexados aos objetos ou estilos de objeto para objetos aos quais você deseja aplicar o estilo de tema de exibição. Para obter mais informações, consulte Anexando dados de conjunto de propriedades a objetos na página 3773.

1 Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Tema de exibição que você deseja usar e selecione a ferramenta.

Três ferramentas de amostra do tema de exibição estão localizadas na paleta de agendamento padrão no conjunto de paletas de ferramentas. Existem ferramentas adicionais do Tema de Exibição localizadas no Catálogo de Ferramentas de Documentação e com as Ferramentas de Agendamento e Relatórios no Catálogo de Ferramentas de Estoque. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com paletas de ferramentas na página 78.

2 Na área de desenho, especifique o ponto de inserção para o canto superior esquerdo canto da legenda do tema de exibição.

3 Especifique o canto inferior direito da legenda ou pressione *ENTER* para dimensionar a legenda do tema de exibição para a escala de desenho atual.

Os objetos afetados pelo tema de exibição mudam visualmente no desenho conforme indicado pela legenda.

Machine Translated by Google

Desativando temas de exibição

Use este procedimento se desejar desabilitar manualmente um tema de exibição. Um tema de exibição desativado é indicado por um marcador na legenda. Isso não impede que a legenda do tema de exibição seja plotada em sua planilha. Para obter mais informações sobre as propriedades de exibição da legenda, consulte Acessando as propriedades de exibição padrão de um objeto na página 810.

Se você anexar ou sobrepor um desenho como uma referência externa (refex) em um projeto, todos os temas de exibição na refex serão importados para o desenho hospedeiro por padrão.
Se o desenho hospedeiro tiver temas de exibição existentes, o tema de exibição ativo no desenho hospedeiro substitui qualquer tema de exibição ativo na refex.

1. Selecione uma legenda de tema de exibição ativa.
2. Clique na guia Tema de exibição ÿ painel Modificar ÿ Desativar tema de exibição .

Tema de exibição desativado

Ativando temas de exibição

Use este procedimento se desejar ativar um tema diferente. Independentemente de quantos temas de exibição você adicionar ao seu desenho, apenas um tema por vez pode estar ativo. Se você adicionar um tema de exibição a um desenho que tenha temas existentes, os outros temas serão desativados. Um tema de exibição desativado é indicado por um marcador na legenda.

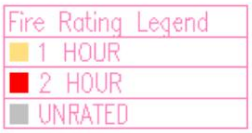
Se você anexar ou sobrepor um desenho como uma referência externa (refex) em um projeto, todos os temas de exibição na refex serão importados para o desenho hospedeiro por padrão.
Se o desenho hospedeiro tiver temas de exibição existentes, o tema de exibição ativo no desenho hospedeiro substitui qualquer tema de exibição ativo na refex.

1. Selecione uma legenda de tema de exibição desabilitada.
2. Clique na guia Tema de exibição ÿ painel Modificar ÿ Aplicar tema de exibição .

Machine Translated by Google

O marcador é removido da legenda selecionada e aplicado a qualquer outro no desenho.

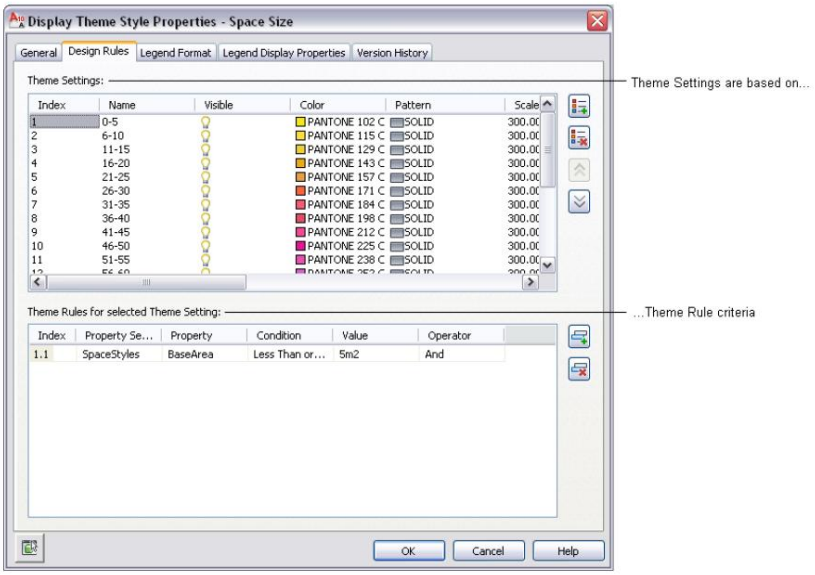
Legenda do tema de exibição ativa



Exibir estilos de tema

Um estilo de tema de exibição define um tema de exibição específico para incorporar dados não gráficos em um desenho, destacando objetos que atendem aos critérios especificados. O tipo de realce é controlado por meio de uma ou mais configurações de tema, cada uma das quais especifica um preenchimento de cor, hachura ou tipo de linha específico. Para cada configuração de tema, há uma ou mais regras de tema que determinam quais objetos serão realçados usando essa configuração.

O estilo do tema de exibição também especifica o formato e as propriedades de exibição da legenda do tema de exibição que identifica os dados representados pelos objetos realçados.



Machine Translated by Google

Ao trabalhar com diferentes estilos de tema de exibição em um projeto, você pode sincronizar as versões com os padrões do projeto. Para obter mais informações, consulte Sincronizando estilos selecionados e configurações de exibição com padrões AEC na página 645.

O que você precisa para criar um estilo de tema de exibição

Seus desenhos devem conter as seguintes informações para criar um novo estilo de tema de exibição:

ÿ Definições do conjunto de propriedades para quaisquer dados de propriedade a serem incluídos no tema de exibição criado a partir do estilo. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

ÿ Formatos de dados de propriedade para controlar o formato dos valores das regras do tema de exibição. Normalmente, você usa o formato de dados para valores que a definição do conjunto de propriedades usa. No entanto, você pode substituir os formatos de dados. Para obter mais informações, consulte Formatos de dados de propriedade na página 3764.

Criando ferramentas a partir de estilos de tema de exibição

Você pode criar uma ferramenta de tema de exibição a partir de um estilo de tema de exibição arrastando o estilo do Gerenciador de estilo para uma paleta de ferramentas. Você pode então especificar propriedades para a ferramenta. Para obter mais informações, consulte Criando uma ferramenta de tema de exibição na página 3850.

Criando um estilo de tema de exibição

Use este procedimento para criar regras de design para estilos de tema de exibição e para especificar o formato da legenda do tema de exibição no Gerenciador de estilo. Um tema de exibição altera como os objetos ou estilos de objeto são exibidos em seu desenho com base nos critérios especificados. Para obter mais informações, consulte Criando e editando temas de exibição na página 3848. As definições do conjunto de propriedades já devem estar definidas em seu desenho antes que você possa especificar uma para uma regra de tema. Para obter mais informações, consulte Definições do conjunto de propriedades na página 3785.

Especifique as regras de design para o tema de exibição

1 Clique na guia Gerenciar ÿ painel Estilo e exibição ÿ Gerenciador de estilo .

O Gerenciador de estilo é exibido com o desenho atual expandido na visualização em árvore.

2 Expanda Documentation Objects, clique com o botão direito em Display Theme Estilos e clique em Novo.

Machine Translated by Google

3 Insira um nome para o novo estilo de tema de exibição e pressione *ENTER.*

4 Para adicionar uma descrição do estilo do tema de exibição, digite-a em Descrição.

5 Clique na guia Regras de design.

6 clique para criar uma nova configuração de tema de exibição.

Uma configuração de tema de exibição sem nome é criada com o número de índice 1.

7 Crie as configurações para o tema de exibição.

Se você quiser…	**Então…**
especifique um nome para o tema de exibição	selecione Sem nome e digite o texto para Nome.
desative a visibilidade da cor ou hachura de identificação para este tema de exibição na legenda do tema de exibição	clique na lâmpada. Se a lâmpada for amarela, a cor de identificação ou hachura e o nome do tema de exibição estarão visíveis na legenda do tema de exibição.
adicionar uma cor ao tema de exibição	clique POR BLOCO e selecione uma cor na planilha Selecionar Cor. Para obter mais informações, consulte "Escolher padrões de hachura e preenchimentos sólidos" na Ajuda do AutoCAD. **DICA** A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD referenciado na Ajuda do Autodesk AutoCAD Architecture é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e, a seguir, copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clique em Listar Tópicos.
adicionar um padrão de hachura ao tema de exibição	clique em SÓLIDO, selecione um Tipo na planilha Padrão de hachura e clique em OK. Para obter mais informações, consulte "Escolher padrões de hachura e preenchimentos sólidos" na Ajuda do AutoCAD.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensionar um padrão de hachura para o tema de exibição	insira um valor para Escala/Espaçamento. Para obter mais informações, consulte “Guia Hachura (caixa de diálogo Hachura e gradiente)” na Ajuda do AutoCAD.
alterar o ângulo do padrão de hachura	insira um valor para Ângulo. Para obter mais informações, consulte “Guia Hachura (caixa de diálogo Hachura e gradiente)” na Ajuda do AutoCAD.
especifique a orientação do clique global. o padrão de hachura de global para objeto	
especifique o deslocamento X de digite um valor para o deslocamento X. padrão de hachura	
especifique o deslocamento Y de insira um valor para Deslocamento Y. padrão de hachura	
especifique um tipo de linha para o padrão de hachura	clique em ByBlock, selecione um tipo de linha e clique em OK. Para obter mais informações, consulte “Padrões de hachura personalizados” na Ajuda do AutoCAD.
especifique uma espessura de linha para o padrão de hachura	clique em ByBlock, selecione uma espessura de linha e clique em OK. Para obter mais informações, consulte “Visão geral de espessuras de linha” na Ajuda do AutoCAD.
especifique uma escala de tipo de linha para o padrão de hachura	digite um valor para Lt Scale. Para mais informações ção, consulte “Trabalhar com tipos de linha” na Ajuda do AutoCAD.
especifique um estilo de plotagem para o padrão de hachura	clique em ByBlock, selecione um estilo de plotagem e clique em OK. Para obter mais informações, consulte “Usar estilos de plotagem para controlar objetos plotados” na Ajuda do AutoCAD.

8 Em Regras de tema para configurações de tema selecionadas, clique em .

Uma regra de tema de exibição é criada com o número de índice de 1.1. Isso corresponde à configuração do tema de exibição. Você pode criar várias regras para cada tema de exibição.

9 Selecione uma definição de conjunto de propriedades.

Machine Translated by Google

As definições do conjunto de propriedades existentes no desenho aparecem na lista suspensa.

10 Selecione uma propriedade.

As propriedades disponíveis dependem da definição do conjunto de propriedades que você selecionou.

11 Selecione uma condição.

As condições disponíveis dependem da definição do conjunto de propriedades e da propriedade selecionada.

12 Digite um valor apropriado para a condição selecionada.

13 Selecione um operador apropriado para a fórmula que você está criando para as regras do tema de exibição.

Especifique o formato para a legenda do tema de design

14 Clique na guia Formato da legenda.

15 Em Título, digite o texto que deseja que apareça no cabeçalho do Exibir legenda do tema.

16 Selecione a forma do símbolo para a chave de legenda como arredondada ou quadrado.

17 Selecione um estilo para o texto na legenda.

18 Insira a altura do texto na legenda.

19 Digite o espaço entre as palavras na legenda.

Especifique as propriedades de exibição para a legenda do tema de exibição

20 Clique na guia Propriedades de exibição da legenda.

21 Selecione a representação de exibição na qual deseja exibir as alterações e selecione Substituição de estilo.

A representação de exibição em negrito é a representação de exibição atual. Para obter mais informações, consulte Representações de exibição na página 789.

22 Se necessário, clique .

em 23 Clique na guia Camada/Cor/Tipo de linha.

24 Selecione o componente a ser alterado e selecione uma configuração diferente para a propriedade.

25 Clique em OK duas vezes.

Machine Translated by Google

Tabelas de agendamento de solução de problemas

Este tópico fornece respostas para algumas perguntas comuns sobre tabelas de agendamento e seus dados:

Pontos de interrogação nas células

Adicionei uma tabela de agendamento, mas todas as células contêm pontos de interrogação. Por quê isso aconteceu?

Pontos de interrogação aparecem nas células da tabela quando os conjuntos de propriedades não estão anexados aos objetos incluídos na tabela ou aos estilos de objeto para objetos na tabela.
Quando anexado a um objeto ou estilo, um conjunto de propriedades torna-se o contêiner dos dados da propriedade. A tabela de agendamento não armazena dados.

Para obter mais informações sobre como anexar conjuntos de propriedades a objetos e estilos, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

Para anexar conjuntos de propriedades a objetos e estilos individualmente, selecione a tabela, clique em Guia Schedule Table ÿ painel Modify ÿ Edit Table Cell Para obter mais , e selecione a célula. informações, consulte Editando dados da célula da tabela na página 3761.

Para anexar conjuntos de propriedades a todos os objetos e estilos que precisam deles, selecione a tabela e clique na guia Tabela de tabela ÿ painel Modificar ÿ Adicionar todos os conjuntos de propriedades . Para obter mais informações, consulte Adicionando dados de conjunto de propriedades a todos os objetos na página 3763.

Para obter mais informações sobre como anexar conjuntos de propriedades a objetos e estilos, consulte Anexando dados de conjuntos de propriedades a objetos na página 3773 e Anexando dados de conjuntos de propriedades a estilos e definições na página 3776.

Objeto não listado Por

que um objeto que adicionei ao desenho não está listado na tabela de tabela?

Os objetos adicionados a um desenho depois que você adiciona uma tabela de tabela não são adicionados à tabela, a menos que a opção Adicionar novos objetos automaticamente esteja selecionada nas propriedades da tabela. No entanto, você pode adicionar objetos manualmente a uma tabela de tabela.

Para obter mais informações, consulte Adicionando objetos a uma tabela na página 3713.

Se o estilo da tabela de agendamento usar classificações para filtrar objetos, revise as informações de solução de problemas em Definições de classificação de solução de problemas na página 3864.

Machine Translated by Google

Quais conjuntos de propriedades anexar Como

sei quais conjuntos de propriedades anexar a objetos ou estilos para remover pontos de interrogação de colunas em uma tabela de agendamento?

Você pode encontrar essas informações visualizando as definições de coluna no estilo de tabela de agendamento usado para criar a tabela de agendamento. Selecione a tabela de agendamento e clique na guia Tabela de agendamento ÿ painel Geral ÿ Editar estilo

menu suspenso ÿ guia Colunas de estilos de tabela . Selecione o estilo atual e clique no botão de tabela. Você pode visualizar a propriedade atribuída a cada coluna e o conjunto de propriedades do qual a propriedade é obtida. Clique em Cancelar para retornar ao desenho.

Os conjuntos de propriedades fornecidos usam as palavras Objeto e Estilo em seus nomes para identificar como o conjunto de propriedades pode ser anexado. Por exemplo, você pode anexar o conjunto de propriedades DoorObjects a portas. Você pode anexar o conjunto de propriedades DoorStyles a qualquer estilo de porta.

Para anexar conjuntos de propriedades a objetos e estilos individualmente, selecione a tabela, clique em

Guia Schedule Table ÿ painel Modify ÿ Edit Table Cell Para obter mais , e selecione a célula. informações, consulte Editando dados da célula da tabela na página 3761.

Para anexar conjuntos de propriedades a todos os objetos e estilos que precisam deles, selecione a tabela e clique na guia Tabela de tabela ÿ painel Modificar ÿ Adicionar todos os conjuntos de propriedades

. Para obter mais informações, consulte Adicionando dados de conjunto de propriedades a todos os objetos na página 3763.

Para obter mais informações sobre como anexar conjuntos de propriedades a objetos e estilos, consulte Anexando dados de conjuntos de propriedades a objetos na página 3773.

Alterando dados nas tabelas de tabela Por que os dados

na tabela de tabela não mostram as alterações que fiz nos objetos do desenho?

As alterações feitas em objetos — seja por meio de modificação gráfica do objeto, edição de propriedades ou estilo do objeto ou edição de dados de propriedade — aparecem automaticamente em uma tabela de tabela somente quando a opção Atualização automática é especificada nas propriedades da tabela de tabela. No entanto, você pode atualizar manualmente uma tabela para refletir as alterações.

Para obter mais informações, consulte Atualizando uma programação manualmente na página 3715.

Machine Translated by Google

Números de objeto fora de ordem Depois de

adicionar e remover objetos, atualizei a tabela de agendamento. Por que os números dos objetos ainda estão fora de ordem?

A atualização de uma tabela de horários não altera os números atribuídos aos objetos.

Para renumerar objetos em uma tabela de agendamento, consulte Renumerando dados do conjunto de propriedades na página 3727.

Localizando um objeto

Existe uma maneira fácil de localizar um objeto listado em uma tabela de agendamento?

Sim. Você pode selecionar uma linha na tabela de agendamento para destacar o objeto que corresponde à linha.

Para obter mais informações, consulte Localizando e visualizando objetos agendados em um desenho na página 3715.

Selecionando uma célula vazia

Por que não posso selecionar uma célula vazia na tabela de agendamento para inserir um valor para uma propriedade manual?

Uma célula da tabela deve conter pelo menos um caractere para que você possa selecionar uma célula individual. Se a propriedade foi definida sem uma entrada padrão e nenhum dado para essa propriedade foi inserido antes da criação da tabela, a célula ficará em branco.

Você pode inserir o valor acessando os dados da propriedade diretamente no objeto ou no estilo do objeto, dependendo de onde a propriedade está anexada. Para obter mais informações, consulte Dados do conjunto de propriedades na página 3772.

INVÁLIDO em uma célula de tabela

Por que todas as células de uma coluna em uma tabela de agendamento mostram um valor INVÁLIDO?

Um valor de propriedade aparecerá como inválido em uma tabela de planejamento se a propriedade tiver sido excluída de um conjunto de propriedades usado na tabela de planejamento.

Para editar o estilo da tabela de agendamento para remover a propriedade da tabela, consulte Editando colunas em uma tabela de agendamento na página 3747. Para editar a definição do conjunto de propriedades para restaurar a propriedade, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807 ou Adicionando uma definição de propriedade automática a uma definição de conjunto de propriedades na página 3811.

Machine Translated by Google

Solução de problemas de estilos de tabela de cronograma

Este tópico fornece respostas para as seguintes perguntas:

Adicionar botão de coluna indisponível

Por que o botão Adicionar coluna não está disponível quando tento adicionar colunas a um estilo de tabela de agendamento?

Este botão não estará disponível se o desenho não contiver nenhum conjunto de propriedades que se aplique aos mesmos objetos ou estilos aos quais o estilo de tabela de tabela é aplicado.

Para obter mais informações, consulte Especificando objetos para um estilo de tabela de tabela na página 3736 e Adicionando colunas a uma tabela na página 3739.

Conjuntos de propriedades indisponíveis

Por que os conjuntos de propriedades que desejo usar estão indisponíveis quando tento adicionar uma coluna?

Os conjuntos de propriedades são listados apenas se as definições do conjunto de propriedades estiverem armazenadas no desenho atual. Além disso, apenas os conjuntos de propriedades que se aplicam a todos os objetos selecionados na guia Aplica-se a estão disponíveis para uso nas colunas da tabela de programação. Um conjunto de propriedades que se aplica apenas a alguns dos objetos selecionados não pode ser incluído na tabela de agendamento. Por exemplo, uma tabela de janela que se aplica a janelas e montagens de janela não pode conter colunas para propriedades que se aplicam apenas a montagens de janela.

A coluna de quantidade não totaliza Por que

a coluna de quantidade em meu estilo de tabela de programação não totaliza objetos iguais.

Objetos iguais, como todas as portas de um determinado estilo com dimensões idênticas, não são agrupados e totalizados se os valores de qualquer célula forem diferentes.
Por exemplo, os objetos não são totalizados se a tabela contiver números de objetos ou se alguns objetos tiverem comentários e outros não.

Coluna de matriz exibindo dados em vez de um símbolo de matriz

Por que a coluna da matriz que formatei para uma propriedade mostra valores de dados em vez do símbolo da matriz?

Machine Translated by Google

Se a propriedade especificada na coluna puder ter vários valores, você precisará adicionar colunas ao formato de matriz para acomodar todos os valores possíveis. Por exemplo, em uma tabela de acabamento na qual as paredes podem ser atribuídas a um dos quatro acabamentos, você precisa inserir um número maior que três para Max Columns para criar uma coluna para cada acabamento. Quando você cria uma tabela a partir do estilo, o símbolo da matriz aparece na coluna de acabamento para o valor de acabamento inserido nos dados de propriedade para as paredes de cada espaço.

Resolução de problemas de definições de classificação

Este tópico responde às seguintes perguntas sobre como solucionar problemas de definições de classificação:

Guia de classificação vazia nas propriedades de estilo Por que a guia

Classificações nas propriedades de estilo não tem nada?

A guia Classificações nas propriedades de estilo de objeto não contém dados se nenhuma definição de classificação for definida para estilos desse tipo de objeto. Por exemplo, se o desenho não contém definições de classificação que se aplicam a estilos de parede, a guia Classificações na caixa de diálogo Propriedades de estilo de parede não contém nenhuma informação de classificação. Você especifica os estilos de objeto aos quais uma definição de classificação se aplica ao criar a definição.

Para obter mais informações, consulte Especificando os tipos de objeto para uma definição de classificação na página 3840.

Título longo para uma propriedade de classificação Minha

tabela de agendamento contém um título extremamente longo para uma propriedade de classificação. Como posso consertar isso?

O cabeçalho da coluna padrão em estilos de tabelas de planejamento é a descrição da propriedade selecionada na definição do conjunto de propriedades. A descrição padrão para propriedades de classificação compreende os nomes da definição de classificação, o conjunto de propriedades de classificação e a classificação. No estilo tabela de agendamento, você pode editar o cabeçalho da coluna para criar um cabeçalho mais curto.

Para obter mais informações, consulte Adicionando colunas a uma tabela na página 3739.

Se você desmarcar Usar nome de classificação para descrição ao incluir ou editar uma propriedade de classificação na definição do conjunto de propriedades, poderá inserir uma descrição mais curta. Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade de classificação a uma definição de conjunto de propriedades na página 3814.

Machine Translated by Google

Propriedade de Classificações para uma Definição de Conjunto de Propriedades

Por que nenhum conjunto de propriedades de classificação é listado quando tento adicionar uma propriedade de classificação a uma definição de conjunto de propriedades?

Nenhum conjunto de propriedades de classificação é listado se não houver conjuntos de propriedades de classificação para as definições de classificação que se aplicam ao objeto ou estilo de objeto especificado na definição do conjunto de propriedades atual.

Incluindo classificações em uma tabela de horários Desejo

incluir classificações em uma tabela de horários. Por que não vejo uma opção para eles no estilo tabela de agendamento?

O estilo da tabela de agendamento deve usar conjuntos de propriedades que contenham propriedades de classificação. As propriedades de classificação ficam então disponíveis para inclusão em um estilo de tabela de agendamento.

Objetos não incluídos na tabela Por que vários

objetos em meu desenho não foram incluídos em uma tabela de tabela?

Se você usar filtros de classificação no estilo tabela de agendamento, somente os objetos do tipo especificado que atendem a todos os critérios de classificação serão incluídos na tabela de agendamento.

Por exemplo, se você criar uma tabela de portas para portas classificadas como novas e externas, somente as portas que atenderem a ambos os critérios serão incluídas na tabela de tabelas. Se um objeto atender apenas a alguns dos critérios de classificação, ele não será incluído na tabela de agendamento.

Classificações selecionadas, mas objeto não incluído

Selecionei todas as classificações para uma definição de classificação no estilo tabela de horários, mas muitos objetos não foram incluídos no cronograma. Por quê isso aconteceu?

Se uma classificação não foi selecionada no estilo de objeto para a definição de classificação usada no estilo de tabela de tabela, os objetos desse estilo não são incluídos na tabela. A classificação desses objetos é Não especificada e eles são filtrados da tabela de agendamento. Para incluir todos os objetos em uma tabela de agendamento, independentemente da classificação, não selecione nenhuma classificação na guia Aplica-se a no estilo de tabela de agendamento.

Machine Translated by Google

Solução de problemas de tags de agendamento

Este tópico responde às seguintes perguntas sobre a solução de problemas de tags de agendamento:

Diferença entre tags de cronograma e tags de cronograma do projeto

Quando seleciono um identificador de cronograma baseado em projeto em vez de um identificador de cronograma básico?
A diferença entre um identificador de cronograma padrão e um identificador de cronograma baseado em projeto é que um identificador de cronograma baseado em projeto reconhece o nível no projeto no qual o objeto está localizado. Quando desejar que essas informações adicionais sejam capturadas, use uma tag de cronograma baseada em projeto.

Para obter mais informações, consulte Adicionar tags usando ferramentas de tags de tabela na página 3718 e Fluxo de trabalho para anotar um projeto na página 515.

Unidades de solução de problemas

Este tópico responde à seguinte pergunta sobre unidades de solução de problemas:

Valores na guia Dados estendidos

Por que a exibição muda para as unidades de uma propriedade manual quando seleciono o valor na guia Dados Estendidos?

Uma substituição foi aplicada na definição do conjunto de propriedades anexado ao objeto. Os formatos de dados de propriedade controlam como as unidades são editadas e exibidas. Se você atribuir um tipo de unidade diferente do padrão na definição do conjunto de propriedades, uma substituição será aplicada ao formato de dados da propriedade. As unidades especificadas na definição do conjunto de propriedades controlam o que é armazenado no desenho. A guia Dados estendidos da paleta Propriedades exibe as unidades definidas no formato de dados de propriedade.

Por exemplo, com unidades especificadas como polegadas e formato de unidade especificado como Arquitetural no formato de dados de propriedade para Comprimento–Long, quando você seleciona Comprimento–Long para Formato na definição do conjunto de propriedades, Polegadas é exibido para Unidades por padrão. Você pode selecionar qualquer outro tipo de unidade identificada para Comprimento–Long (como pés e milímetros). Se você selecionar Pés no lugar de Polegadas na definição do conjunto de propriedades e selecionar uma porta com uma propriedade manual chamada HeightOverride e inserir 84 na guia Dados Estendidos, o valor exibirá 7'-0".

Machine Translated by Google

Para obter mais informações, consulte Adicionando uma definição de propriedade manual a uma definição de conjunto de propriedades na página 3807 e Unidades em formatos de dados de propriedade na página 3766.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Conteúdo AEC e Centro de Design

50

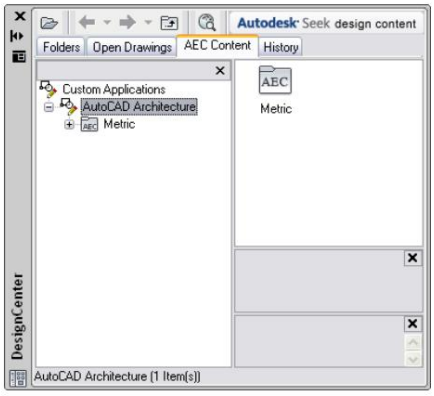
O conteúdo de arquitetura, engenharia e construção (AEC) consiste em arquivos de desenho, símbolos arquitetônicos, estilos de objeto e rotinas de anotação que você adiciona aos desenhos para projetar e documentar seu projeto. O conteúdo AEC predefinido pode ser acessado no Navegador de conteúdo e na guia Conteúdo AEC no DesignCenter™. Você também pode criar conteúdo personalizado usando o AEC Content Wizard.

Visão geral do conteúdo AEC

O conteúdo AEC (arquitetura, engenharia e construção) consiste em arquivos de desenho, símbolos arquitetônicos, estilos de objeto e rotinas de anotação. Você usa o conteúdo AEC para criar e anotar seus desenhos. Portas e janelas são exemplos de conteúdo de design, enquanto tabelas de cronograma e notas-chave são exemplos de conteúdo de documentação. Você pode acessar o conteúdo AEC no Navegador de conteúdo ou na guia Conteúdo AEC no DesignCenter™.

Machine Translated by Google

Guia Conteúdo AEC do DesignCenter



Em algumas situações de projeto, você pode querer criar conteúdo personalizado para uma única peça de construção, ou pode querer criar um comando personalizado para inserir conteúdo AEC seguindo uma série de procedimentos. Você pode criar seu próprio conteúdo modificando o conteúdo existente ou construindo um novo conteúdo usando o AEC Content Wizard. Para obter mais informações, consulte Criação de conteúdo AEC personalizado na página 3879.

Além do conteúdo AEC, existem outros tipos de conteúdo predefinido, incluindo camadas, modelos e materiais. Este conteúdo está localizado em *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu*.

Conteúdo AEC predefinido

Com o conteúdo AEC fornecido no software, você pode iniciar o processo de design para desenhos imperiais e métricos imediatamente. Você pode acessar o conteúdo AEC no Navegador de conteúdo ou na guia Conteúdo AEC no DesignCenter™.

O Navegador de conteúdo contém uma coleção de catálogos de ferramentas para conteúdo AEC predefinido e estilos de objeto de amostra. Catálogos de ferramentas de design, documentação e estoque estão disponíveis para ferramentas métricas e imperiais. O conteúdo no DesignCenter complementa o conteúdo AEC no Navegador de conteúdo. Em algumas situações, o conteúdo, como rótulos de elevação, oferece alternativas às ferramentas do Navegador de conteúdo.

Cada método de acesso ao conteúdo AEC é único e tem vantagens e desvantagens. Alguns conteúdos AEC aparecem tanto no Navegador de conteúdo quanto no DesignCenter. Por exemplo, existem ferramentas de marcação de agendamento no Navegador de conteúdo

Machine Translated by Google

e marcar tags no DesignCenter. Para obter mais informações, consulte Adicionar conteúdo AEC a desenhos na página 3874.

Conteúdo AEC no navegador de conteúdo

O Navegador de conteúdo possui uma coleção abrangente de conteúdo. Você armazena, organiza, compartilha, troca e insere conteúdo AEC em desenhos usando ferramentas.
Por exemplo, como as janelas são regidas por estilos, a ferramenta de janela especifica a localização do arquivo de desenho externo do qual importar o estilo da janela. Para obter mais informações, consulte Explorando o navegador de conteúdo na página 139.

As ferramentas no Navegador de conteúdo são organizadas em catálogos de ferramentas por categoria. Existem catálogos imperiais e métricos de design, documentação e ferramentas de estoque no navegador de conteúdo. Quando você abre o aplicativo pela primeira vez, uma coleção de ferramentas aparece na área de desenho. As ferramentas são organizadas em paletas de ferramentas por tipo. Por exemplo, a paleta de ferramentas de paredes contém uma variedade de estilos de parede comumente usados. As ferramentas nas paletas de ferramentas fazem referência ao conteúdo organizado no Navegador de conteúdo. Para obter mais informações, consulte Trabalhando com paletas de ferramentas na página 78.

O Navegador de conteúdo também é o método mais flexível de organizar e adicionar conteúdo ao seu desenho. Você pode personalizar facilmente suas próprias paletas de ferramentas arrastando e soltando ferramentas usadas com frequência em uma paleta. Como o Navegador de conteúdo é executado de forma independente, você pode trocar ferramentas e paletas de ferramentas com outros aplicativos da Autodesk. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

Conteúdo AEC no DesignCenter

Assim como o Navegador de conteúdo, o DesignCenter™ também permite armazenar, organizar, compartilhar e trocar conteúdo AEC que pode ser inserido em desenhos. Em vez de ser baseado em ferramentas, no entanto, o conteúdo AEC no DesignCenter é organizado em uma exibição de árvore hierárquica e, depois de selecionar um item de conteúdo AEC, você pode visualizá-lo, editá-lo ou arrastá-lo para uma paleta de ferramentas ou diretamente para um desenho .

Ao abrir o DesignCenter no menu suspenso do painel Paletas na guia Exibir e clicar na guia Conteúdo AEC, a exibição em árvore dos Aplicativos personalizados é exibida no painel esquerdo com o AutoCAD Architecture como o nó raiz.
Dentro das pastas Imperial e Metric sob o nó raiz, existem pastas para categorias que se aproximam aproximadamente das divisões CSI MasterFormat 2004.
No nível mais baixo da exibição em árvore, cada pasta aponta para um ou mais

Machine Translated by Google

arquivos de desenho, cada um contendo uma parte do conteúdo AEC. Você pode alternar o visualização em árvore ativada e desativada clicando em na parte superior da janela do DesignCenter.

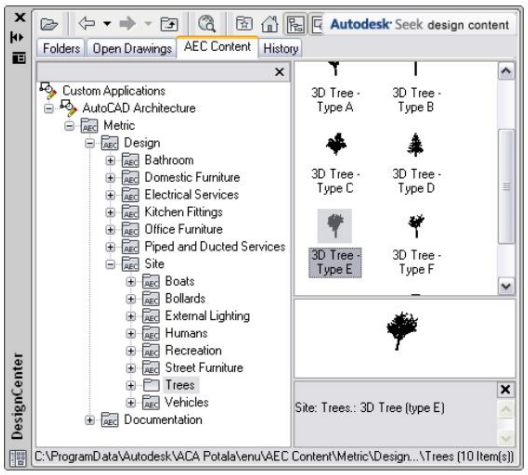
Existem 3 painéis no lado direito da guia Conteúdo AEC.

ÿ O painel superior é a área de conteúdo, que exibe o conteúdo da pasta atualmente selecionada na exibição em árvore. A lista suspensa Exibições no canto superior direito da janela oferece 4 opções de exibição de conteúdo: Ícones grandes, Ícones pequenos, Lista e Detalhes. A opção Ícones grandes exibe uma imagem do item de conteúdo. Todas as outras opções exibem o ícone DWG genérico. Independentemente de o item de conteúdo ser exibido como uma imagem ou um ícone, ele pode ser arrastado e solto em um desenho ou em uma paleta de ferramentas.

ÿ O painel do meio exibe uma visualização de resolução mais alta do item de conteúdo AEC atualmente selecionado no painel superior e se comporta como o Object Viewer.
Para obter mais informações, consulte Visualizador de objetos na página 1097. Você pode alternar o painel de visualização ativado ou desativado clicando em no topo da janela.

ÿ O painel inferior exibe uma descrição de texto do item de conteúdo AEC atualmente selecionado no painel superior. Você pode ativar a descrição ou desligado clicando no topo da janela.

A guia Conteúdo AEC no DesignCenter



Machine Translated by Google

Layouts de acessórios no DesignCenter

Os layouts de acessórios estão localizados na pasta Acessórios de encanamento (em Imperial/ Design/Mecânico). Eles são exclusivos porque você pode arrastá-los para seus desenhos e editar os componentes do layout clicando em

Guia Inserir ÿ painel Referência ÿ ÿ Editar referência. Para obter mais informações, consulte Adicionar layouts de luminárias do DesignCenter na página 3876 e Modificar layouts de luminárias na página 3892.

OBSERVAÇÃO Os layouts de acessórios destinam-se a fornecer amostras a partir das quais você pode criar seus próprios padrões de escritório para projetos de banheiros. Todos os componentes podem ser modificados para atender aos requisitos de projeto e código e, em seguida, adicionados ao DesignCenter™ para acesso. As amostras fornecidas não atendem necessariamente aos regulamentos jurisdicionais ou aos requisitos da ADA (Americans with Disabilities Act).

As notas e dicas a seguir se aplicam ao trabalhar com os layouts de acessórios disponíveis no DesignCenter. Para obter mais informações, consulte Modificando layouts de luminárias na página 3892.

ÿ Os arquivos de layout são conteúdo personalizado definido para o tipo de conteúdo Desenho.

ÿ Os arquivos de layout não têm chave de camada porque todos os objetos têm camadas codificadas no arquivo. Você pode alterar as camadas conforme necessário.

ÿ Os arquivos de layout não são definidos como Explodir ao inserir porque você pode colocar eles em apenas uma rotação e orientação (não espelhados) quando você os arrasta para um desenho, e é mais fácil reposicioná-los como blocos não explodidos.

ÿ Para definir a rotação e o espelhamento antes da inserção, clique duas vezes no ícone para exibir a caixa de diálogo padrão do AutoCAD Insert em vez de arrastar o conteúdo.

ÿ O ângulo de rotação e a escala (para espelhamento) podem ser definidos na caixa de diálogo Inserir ou na linha de comando. Se você usar a linha de comando, poderá ver o resultado de cada opção antes de realmente inserir o conteúdo. Você pode aplicar várias configurações na linha de comando, mesmo que o prompt diga “Especificar ponto de inserção:” após o primeiro. Você ainda pode digitar outro X, Y ou R.

ÿ Use X = -1 ou Y = -1 para espelhar o conteúdo.

ÿ Use o snap de objeto de nó para posicionar os layouts individuais de cabine e mictório um ao lado do outro. As divisórias e telas do banheiro são inseridas com linhas de base centralizadas, para que o snap do nó as coloque corretamente.

Machine Translated by Google

ÿ Após a inserção, clique na guia Inserir ÿ painel Referência ÿ ÿ Editar referência para ajustar o layout, estender partições ou mover portas, acessórios ou barras de apoio.

ÿ Divisórias de box são objetos de parede colocados no grupo de paredes “Toilet_Ptn”. Eles não limpam com outras paredes. As telas de mictório estão no grupo “Padrão”, mas definidas como “Não limpar”.

ÿ Cada layout de lavabo consiste em um balcão, feito de um objeto de parede com o grupo de limpeza “Toilet_Counter” com lavatory MV Blocks ancorados da seguinte forma:

Lavs (1) Ancoragem de parede; centrado ao longo da curva

Lavs (2) - (4) Layout Curve (no balcão); espaçamento uniforme (deslocamento inicial e final de 1'-6")

Lavs (5) Layout Curve (no balcão); repita em 3'-0" (deslocamento inicial e final de 1'-6")

ÿ Use o snap de objeto de ponto final para posicionar um contador contra uma cabine ou mictório tela.

ÿ Após a explosão, as bancadas dos lavatórios podem ser aparadas ou estendidas até as paredes do banheiro. Os balcões do lavatório ajustam-se adequadamente, dependendo do modo de ancoragem.

ÿ Os arquivos do banheiro são montagens pré-configuradas de layouts individuais, organizados como típicos quartos masculinos e femininos.

Para obter mais informações, consulte Componentes detalhados na página 3489 e Curvas e grades de layout na página 2677.

Adicionando conteúdo AEC a desenhos

Você adiciona conteúdo AEC a desenhos a partir de ferramentas no Navegador de conteúdo ou de arquivos na área de conteúdo da guia Conteúdo AEC no DesignCenter™. Embora você possa arrastar e soltar conteúdo do DesignCenter em uma paleta de ferramentas para criar ferramentas para o conteúdo, não é possível arrastar ferramentas do Navegador de conteúdo para o DesignCenter.

Adicionando conteúdo do navegador de conteúdo

Use este procedimento para adicionar conteúdo AEC a um desenho usando ferramentas do Navegador de conteúdo. Quando você arrasta uma ferramenta diretamente para a área de desenho de

Machine Translated by Google

No Navegador de conteúdo, a paleta Propriedades é aberta para que você possa inserir propriedades para o novo objeto. As ferramentas podem ter parâmetros predefinidos para que você possa adicionar um objeto com um clique. Não há necessidade de alterar as propriedades antes da colocação. Para obter informações detalhadas, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

1 Clique na guia Home ÿ painel Build ÿ menu suspenso Tools ÿ Content Navegador .

2 O Navegador de conteúdo é aberto em uma janela fora da área de desenho. Para ver o desenho e o Navegador de conteúdo, reduza o tamanho do desenho e do Navegador de conteúdo na tela.

3 Clique no catálogo que contém a categoria de ferramentas que deseja usar.

4 Clique na categoria que contém a ferramenta.

5 Arraste o ícone i-drop® da ferramenta para a área de desenho para adicionar o conteúdo ao seu desenho.

6 Defina propriedades para o conteúdo na paleta Propriedades, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Paleta de propriedades na página 52.

7 Pressione ENTER.

Adicionando conteúdo do DesignCenter

Use este procedimento para adicionar conteúdo do DesignCenter a um desenho. Você também pode arrastar o conteúdo AEC para uma paleta de ferramentas para acesso direto ou para criar uma ferramenta personalizada. Para obter mais informações, consulte Movendo conteúdo entre o DesignCenter e o Navegador de conteúdo na página 3877.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel Conteúdo ÿ Navegador de conteúdo menu suspenso ÿ Design Center .

2 Clique na guia Conteúdo AEC.

3 Em Aplicativos personalizados, expanda Arquitetura do AutoCAD e expanda Imperial ou Métrico.

4 Expanda a pasta que contém o conteúdo que você deseja colocar o desenho.

5 Arraste a imagem desejada ou ícone de arquivo da área de conteúdo (o painel superior direito) para o local desejado na área de desenho.

(Como alternativa, você pode clicar duas vezes no item de conteúdo ou clicar com o botão direito

Machine Translated by Google

clique nele e clique em Inserir e especifique um local na área de desenho.)

O conteúdo é colocado em seu desenho usando a configuração de exibição atual.
Para obter mais informações sobre configurações de exibição, consulte Estrutura do sistema de exibição na página 787.

Adicionando layouts de acessórios do DesignCenter

Use este procedimento para colocar layouts de fixação em seu desenho. Para obter mais informações, consulte Layouts de luminárias no DesignCenter na página 3873 e Modificando layouts de luminárias na página 3892.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel suspenso Conteúdo ÿ Design Center .

2 Clique na guia Conteúdo AEC.

3 Em Aplicativos personalizados, expanda Arquitetura do AutoCAD e expanda Imperial ou Métrico.

4 Expanda Design e um dos seguintes layouts: ÿ Para conteúdo imperial, expanda Mecânica\Plumbing Fixações\Layouts.

ÿ Para conteúdo métrico, expanda Banheiro\Layouts.

5 Clique duas vezes em um layout.

6 Use a caixa de diálogo Inserir para controlar o posicionamento do layout.

7 Especifique um ângulo de rotação ou uma escala para espelhar o layout. Insira **-1** para X ou **-1** para Y para espelhar o conteúdo.

8 Clique em OK.

9 Especifique um local para o layout do dispositivo de fixação.

OBSERVAÇÃO Você também pode adicionar o layout arrastando-o para o desenho ou clicando com o botão direito do mouse e clicando em Inserir. Você terá mais controle sobre a inserção se usar os métodos de clique duplo ou clique com o botão direito.

Machine Translated by Google

Movendo o conteúdo entre o DesignCenter e o conteúdo Navegador

Quando você deseja criar uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter™, arraste e solte o item de conteúdo selecionado da guia Conteúdo AEC no DesignCenter em uma paleta de ferramentas. Na paleta de ferramentas, você pode arrastar e soltar a ferramenta recém-criada em um catálogo no Navegador de conteúdo. Não é possível arrastar conteúdo AEC de uma pasta do DesignCenter diretamente para o Navegador de conteúdo ou arrastar ferramentas do Navegador de conteúdo para o DesignCenter.

Para obter mais informações sobre como criar suas próprias paletas de ferramentas ou trabalhar com conteúdo em catálogos, consulte Trabalhando com paletas de ferramentas na página 78.

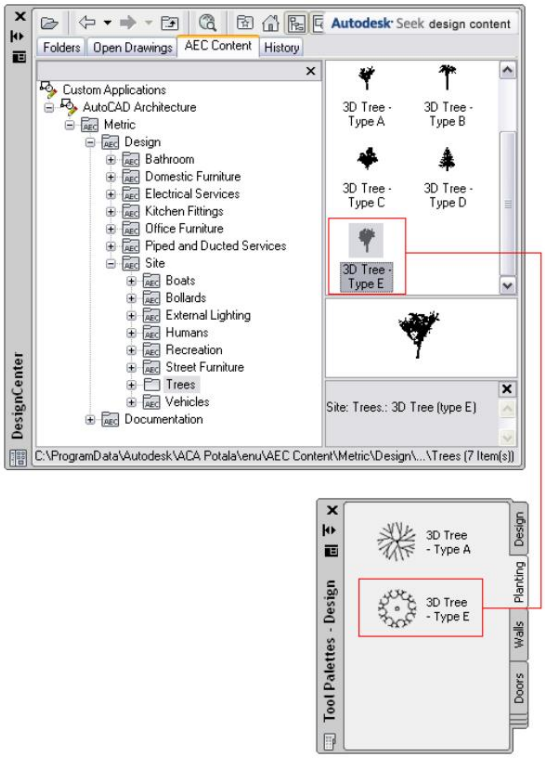
Criando uma ferramenta a partir do conteúdo AEC no DesignCenter

Use este procedimento para criar uma ferramenta arrastando um item de conteúdo AEC do DesignCenter™ para uma paleta de ferramentas.

OBSERVAÇÃO Você também pode criar ferramentas a partir de blocos no DesignCenter, mas eles têm opções de ferramentas ligeiramente diferentes.

Machine Translated by Google

Adicionando conteúdo do AEC DesignCenter a uma paleta de ferramentas



1 Abra a paleta de ferramentas onde deseja adicionar uma nova ferramenta.

2 Clique na guia Inserir ÿ menu suspenso do painel Conteúdo ÿ Design Center

.

3 Na guia AEC Content, navegue até a pasta do AEC
conteúdo a partir do qual você deseja criar uma ferramenta.

4 Arraste o conteúdo para a paleta de ferramentas.

Uma nova ferramenta é inserida na paleta de ferramentas. Para alterar o ícone da ferramenta, consulte Alterar um ícone de ferramenta na página 98.

5 Defina propriedades adicionais para a ferramenta, se necessário.

Para obter mais informações, consulte Alterar as propriedades da ferramenta na página 97.

Machine Translated by Google

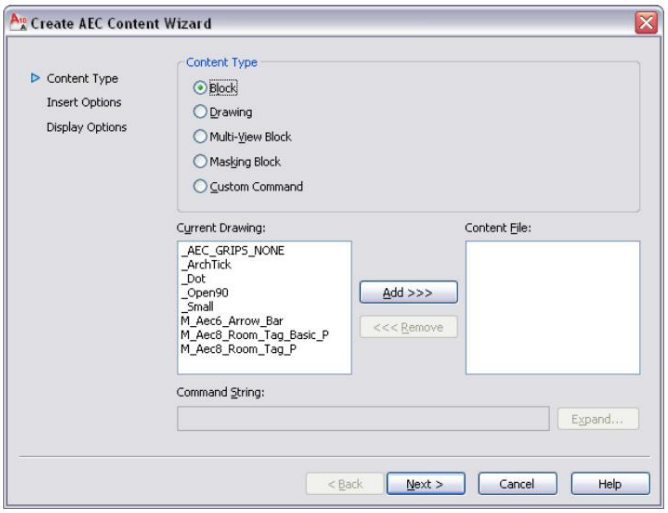
Criação de conteúdo AEC personalizado

Quando você deseja criar conteúdo personalizado para representar objetos exclusivos ou usados com frequência que não estão atualmente incluídos no Navegador de conteúdo ou no DesignCenter™, use o Assistente de conteúdo AEC para construir o conteúdo. O AEC Content Wizard foi projetado especificamente para trabalhar no DesignCenter.
Depois de criar o conteúdo no DesignCenter, você pode movê-lo para uma paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Adicionar conteúdo AEC a desenhos na página 3874.

Usando o assistente de conteúdo AEC

O AEC Content Wizard ajuda você a criar conteúdo personalizado. Você pode criar blocos, desenhos e comandos a partir dos dados existentes no desenho atual.

Assistente de conteúdo AEC



Para criar conteúdo personalizado, primeiro selecione o tipo de conteúdo. Em seguida, você especifica as opções a serem usadas quando o conteúdo é inserido em um desenho. A etapa final é especificar o arquivo de saída e outros parâmetros que controlam como o DesignCenter™ exibe o conteúdo.

Ao criar conteúdo em um arquivo AEC existente (ou seja, um desenho gerado a partir do Assistente de conteúdo AEC), os valores padrão para cada página do assistente são definidos com o valor usado para criar o desenho. As configurações padrão fornecem uma maneira fácil de fazer pequenas modificações em arquivos de conteúdo existentes.

Machine Translated by Google

Criando um bloco de conteúdo AEC para DesignCenter

Use este procedimento para criar um bloco de conteúdo AEC e adicioná-lo ao DesignCenter™. Você cria o novo bloco a partir de um bloco existente no desenho atual. O bloco é salvo em um novo desenho que pode ser acessado no DesignCenter.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Bloquear para Tipo de conteúdo.

Todos os blocos definidos no desenho atual são exibidos em Desenho atual.

3 Selecione um bloco para Desenho atual e clique em Adicionar.

Apenas um bloco por vez pode ser selecionado para Desenho atual e adicionado ao Arquivo de conteúdo.

4 Clique em Avançar.

5 Especifique um método de inserção para Opções de inserção:

Se você quiser…	**Então…**
explodir o bloco ao adicioná-lo, selecione Explodir ao inserir. ao seu desenho	
faça com que o bloco permaneça um bloco quando limpar Explode on Insert. você adicioná-lo ao seu desenho	
especifique uma elevação para o bloco ao adicioná-lo ao seu desenho	insira um valor para Elevação predefinida.
especifique um tipo de âncora para usar ao adicionar o bloco ao seu desenho	selecione um tipo de âncora para Tipo de âncora.

6 Especifique um fator de escala de inserção para Escala:

Se você quiser…	**Então…**
dimensionar a instância do bloco usando uma direção de coordenadas *(X,* Y, Z)	insira valores para X, Y e Z para Escala.
não aplique nenhum método de dimensionamento adicional selecione Nenhum para dimensionamento adicional. para a instância do bloco	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensionar a instância do bloco por uma escala de notação do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Anotação para Adicional Dimensionamento.
dimensionar a instância do bloco pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Desenho para Escala Adicional.
dimensionar a definição do bloco pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Ativar dimensionamento da unidade AEC.

7 Se o bloco tiver atributos, especifique um estilo de texto para Attribute Text Estilo:

Se você quiser…	Então…
use o estilo de texto padrão do conteúdo atual	selecione Conforme definido pelo conteúdo. no desenho
use o estilo de texto do desenho de destino	selecione Estilo de texto de desenho de destino.

8 Se o bloco tiver atributos, especifique um ângulo para Attribute Text Ângulo:

Se você quiser…	Então…
use o ângulo de rotação do bloco, selecione As Inserted. como o atributo ângulo do texto	
definir o ângulo do texto do atributo para zero	selecione Forçar horizontal.
ser capaz de ler o texto do atributo da direção certa	selecione Leitura correta.

9 Clique em Selecionar chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Você também pode inserir um nome de camada para Chave de camada.

10 Clique em Avançar.

11 Insira um nome para Nome do arquivo ou clique em Procurar.

Machine Translated by Google

Se você deseja salvar o desenho atual como arquivo de conteúdo, selecione Desenho atual.

12 Selecione uma imagem para Ícone para representar o bloco no DesignCenter:

Se você quiser…	Então…
especificar uma imagem bitmap existente	clique em Novo ícone, selecione uma imagem e clique em OK.
especifique a imagem padrão do próprio bloco	clique em Ícone Padrão.

13 Insira uma descrição para Descrição detalhada.

14 Se quiser salvar os objetos de desenho no arquivo de conteúdo, selecione Salvar gráficos de visualização.

15 Clique em Concluir.

Criando um desenho de conteúdo AEC para o DesignCenter

Use este procedimento para criar um desenho de conteúdo AEC e adicioná-lo ao DesignCenter™. O desenho de conteúdo pode então ser inserido em um desenho com todo o seu conteúdo, incluindo estilos, blocos, camadas e tipos de linha.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Desenho para Tipo de conteúdo e clique em Avançar.

3 Especifique um método de inserção para Opções de inserção:

Se você quiser…	Então…
especificar uma elevação	insira um valor para Elevação predefinida.
especificar um tipo de âncora	selecione um tipo de âncora para Tipo de âncora.

4 Especifique um fator de escala de inserção para Escala:

Se você deseja…	Então…
dimensionar a instância do desenho usando uma direção de coordenada *(X*, Y, Z)	insira valores para X, Y e Z para Escala.
não aplique nenhum método de dimensionamento adicional selecione Nenhum para dimensionamento adicional. para a instância de desenho	

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensionar a instância do desenho pela escala de anotação do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Anotação para Adicional Dimensionamento.
dimensionar a instância do desenho pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Desenho para Escala Adicional.
dimensione a definição do desenho selecionando unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	Ativar dimensionamento da unidade AEC.

5 Especifique um ângulo para Ângulo do texto do atributo:

Se você deseja…	Então…
atribuir o ângulo do texto do atributo para ser o mesmo que a rotação ângulo do desenho	selecione Como inserido.
definir o ângulo do texto do atributo para zero	selecione Forçar horizontal.
ser capaz de ler o texto do atributo da direção certa	selecione Leitura correta.

6 Clique em Selecionar chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Você também pode inserir um nome de camada para Chave de camada.

7 Clique em Avançar.

8 Digite um nome para Nome do arquivo ou clique em Procurar.

Se você deseja salvar o desenho atual como arquivo de conteúdo, selecione Desenho atual.

9 Selecione uma imagem para Ícone para representar o desenho no DesignCenter:

Se você quiser…	Então…
especificar uma imagem bitmap existente	clique em Novo ícone, selecione uma imagem e clique em OK.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique a imagem padrão do próprio desenho	clique em Ícone Padrão.

10 Insira uma descrição para Descrição detalhada.

11 Clique em Concluir.

Criando um bloco de múltiplas visualizações de conteúdo AEC para o DesignCenter

Use este procedimento para criar um bloco de múltiplas vistas AEC e adicioná-lo ao DesignCenter™. Você define o bloco de múltiplas vistas a partir dos blocos de vista criados em seu desenho que representam diferentes vistas de seu objeto personalizado. O bloco é salvo em um novo desenho que pode ser acessado no DesignCenter. Para obter mais informações, consulte Criando blocos de exibição na página 2857.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Bloco de múltiplas visualizações para Tipo de conteúdo.

Todos os blocos definidos no desenho atual são exibidos no Desenho atual.

3 Selecione um bloco de múltiplas vistas em Desenho atual e clique em Adicionar.

Apenas um bloco por vez pode ser selecionado para Desenho atual e adicionado ao Arquivo de conteúdo.

4 Clique em Avançar.

5 Especifique um método de inserção para Opções de inserção:

Se você quiser…	Então…
exploda o bloco de múltiplas vistas ao selecionar Explodir ao inserir. você adicioná-lo ao seu desenho	
fazer com que o bloco de múltiplas visualizações permaneça um bloquear ao adicioná-lo ao seu desenho	desmarque Explodir ao inserir.
especifique uma elevação para o bloco de múltiplas vistas ao adicioná-lo ao seu desenho	insira um valor para Elevação predefinida.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
especifique um tipo de âncora para usar quando você adicionar o bloco de múltiplas vistas ao seu desenho	selecione um tipo de âncora para Tipo de âncora.

6 Especifique um fator de escala de inserção para

Escala: **Se você deseja…**	Então…
escalar a instância do bloco multi-view usando uma direção coordenada *(X,* Y, Z)	insira valores para X, Y e Z para Escala.
não aplique nenhum método de dimensionamento adicional	selecione Nenhum para dimensionamento adicional. para a instância do bloco multi-view
escalar a instância do bloco multi-view pela escala de anotação do desenho você está adicionando o bloco para	selecione Anotação para Adicional Dimensionamento.
escalar a instância do bloco multi-view pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Desenho para Escala Adicional.
dimensione a definição do bloco de múltiplas vistas, AEC. pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Ativar dimensionamento da unidade

7 Se o bloco tiver atributos, especifique um estilo de texto para Attribute Text Estilo:

Se você quiser…	Então…
use o estilo de texto padrão do conteúdo atual	selecione Conforme definido pelo conteúdo. no desenho
use o estilo de texto do desenho de destino	selecione Estilo de texto de desenho de destino.

Machine Translated by Google

8 Se o bloco tiver atributos, especifique um ângulo para Attribute Text
Ângulo:

Se você quiser…	Então…
use o ângulo de rotação da seleção múltipla como inserido. visualizar o bloco como o texto do atributo ângulo	
definir o ângulo do texto do atributo para zero	selecione Forçar horizontal.
ser capaz de ler o texto do atributo da direção certa	selecione Leitura correta.

9 Clique em Selecionar chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Você também pode inserir um nome de camada para Chave de camada.

10 Clique em Avançar.

11 Insira um nome para Nome do arquivo ou clique em Procurar.

Se você deseja salvar o desenho atual como arquivo de conteúdo, selecione Desenho atual.

12 Selecione uma imagem para Ícone para representar o bloco de múltiplas visualizações no DesignCenter:

Se você deseja...	Então…
especificar uma imagem bitmap existente	clique em Novo ícone, selecione uma imagem e clique em OK.
especifique a imagem padrão do próprio bloco de múltiplas visualizações	clique em Ícone Padrão.

13 Insira uma descrição para Descrição detalhada.

14 Clique em Concluir.

Criando um Bloco de Mascaramento de Conteúdo AEC para o DesignCenter

Use este procedimento para criar um bloco de máscara AEC personalizado que você pode adicionar ao seu desenho usando o DesignCenter™. Você cria o novo bloco de máscara a partir de um bloco de máscara existente no desenho atual. O bloco de máscara é

Machine Translated by Google

salvo em um novo desenho que pode ser acessado no DesignCenter. Para obter mais informações sobre como usar blocos de máscara, consulte Blocos de máscara na página 2831.

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Bloco de máscara para tipo de conteúdo.

Todos os blocos definidos no desenho atual são exibidos no Desenho atual.

3 Selecione um bloco de máscara para Desenho atual e clique em Adicionar.

Apenas um bloco por vez pode ser selecionado para Desenho atual e adicionado ao Arquivo de conteúdo.

4 Clique em Avançar.

5 Especifique um método de inserção para Opções de inserção: **Em**

Se você quiser…	**seguida…**
especificar uma elevação	insira um valor para Elevação predefinida.
especificar um tipo de âncora	selecione um tipo de âncora para Tipo de âncora.

6 Especifique um fator de escala de inserção para Escala:

Se você deseja…	**Então…**
dimensionar a instância do bloco de máscara usando uma coordenada *(X, Y, Z)* direção	insira valores para X, Y e Z para Escala.
não aplique nenhum método de escala adicional à instância do bloco de máscara	selecione Nenhum para escala adicional.
dimensione a instância do bloco de máscara pela escala de anotação do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Anotação para Escala Adicional.
dimensione a instância do bloco de máscara pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Desenho para Escala Adicional.
dimensionar a definição do bloco de máscara pelas unidades de desenho de	selecione Ativar dimensionamento da unidade AEC.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
o desenho ao qual você está adicionando o bloco	

7 Se o bloco tiver atributos, especifique um estilo de texto para Attribute Text Estilo:

Se você quiser…	Então…
usar o estilo de texto padrão do conteúdo no desenho atual	selecione Conforme definido pelo conteúdo.
use o estilo de texto do destino, desenho	selecione Estilo de texto do desenho de destino.

8 Se o bloco tiver atributos, especifique um ângulo para Attribute Text Ângulo:

Se você quiser…	Então…
use o ângulo de rotação do bloco de máscara como o ângulo de texto do atributo	selecione Como inserido.
definir o ângulo do atributo texto para zero	selecione Forçar horizontal.
ser capaz de ler o atributo texto da direção certa	selecione Leitura correta.

9 Clique em Selecionar chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Você também pode inserir um nome de camada para Chave de camada.

10 Clique em Avançar.

11 Insira um nome para Nome do arquivo ou clique em Procurar.

Se você deseja salvar o desenho atual como arquivo de conteúdo, selecione Desenho atual.

Machine Translated by Google

12 Selecione uma imagem para Ícone para representar o bloco de máscara em DesignCenter: **Se**

você quiser…	**Então…**
especifique um bitmap im existente idade	clique em Novo ícone, selecione uma imagem e Clique OK.
especifique a imagem padrão do próprio desenho	clique em Ícone Padrão.

13 Insira uma descrição para Descrição detalhada.

14 Clique em Concluir.

Criando um comando personalizado de conteúdo AEC para o DesignCenter

Use este procedimento para criar um comando personalizado que você pode adicionar ao seu ambiente de desenho usando o DesignCenter™. No AEC Content Wizard, selecione um ou mais blocos de conteúdo, especifique uma string de comando e salve um novo desenho que contenha todo o conteúdo do desenho atual. Quando o comando personalizado é adicionado a um desenho de destino do DesignCenter, o conjunto de blocos de conteúdo é copiado para o desenho de destino e a rotina é executada, ativando o comando personalizado.

A seguir está um exemplo detalhado de um comando personalizado que você pode criar no AEC Content Wizard. Essa sequência de comando personalizada adiciona um identificador de tabela a um símbolo de ambiente e cria a chamada de detalhe e o identificador com o estilo desejado.

```
AecAnnoScheduleTagAdd "C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\Imperial\Schedule
Tables (Imperial).dwg" _symbol aec3_room_tag _leader _none _dimstyle _current
```

Os prompts equivalentes na linha de comando são os seguintes; no entanto, inserir texto para comandos personalizados na linha de comando não é recomendado. Personalizado comandos devem ser criados com o AEC Content Wizard.

```
AnnoScheduleTagAdd

Desenho de definições do conjunto de propriedades <C:\ProgramData\Autodesk\ACA
2011\enu\Styles\Imperial\Schedule Tables (Imperial).dwg>

Selecione o objeto para marcar
 [Símbolo/Leader/Dimstyle/Editar/Restringir/Rotação]:Símbolo

Digite o nome do símbolo da tag <>: Aec3_Room_Tag_
```

Machine Translated by Google

Selecione o objeto para marcar
[Símbolo/Leader/Dimstyle/Editar/Restringir/Rotação]:Leader

Insira o tipo de líder [None/STraight/SPline] <None>:None

Selecione o objeto para marcar
[Símbolo/Leader/Dimstyle/Editar/Restrição/Rotação]:Dimstyle

Digite líder dimstyle CURRENT <Aec-Arch-I-96>: Atual

Selecione o objeto para marcar [Symbol/Leader/Dimstyle/Edit]:

1 Na linha de comando, digite **AecCreateContent.**

2 Selecione Comando personalizado para tipo de conteúdo.

Todos os blocos definidos no desenho atual, independentemente do tipo, são exibidos no Desenho atual.

3 Selecione um ou mais blocos para Desenho atual e clique em Adicionar.

4 Digite a string de comando para Custom String.

Você também pode clicar em Expandir para exibir a caixa de diálogo Custom Command String e inserir a string de comando.

A string de comando é limitada a 255 caracteres.

5 Clique em Avançar.

6 Especifique um método de inserção para Opções de inserção:

Se você quiser…	**Então…**
especificar uma elevação	insira um valor para Elevação predefinida.
especificar um tipo de âncora	selecione um tipo de âncora para Tipo de âncora.

7 Especifique um fator de escala de inserção para

Escala: **Se você deseja…**	**Então…**
dimensionar a instância do desenho usando uma direção de coordenada *(X,* Y, Z)	insira valores para X, Y e *Z* para Escala.
não aplique nenhum método de dimensionamento adicional selecione Nenhum para dimensionamento adicional. para a instância de desenho	
dimensionar a instância do desenho pela escala de anotação do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Anotação para Adicional Dimensionamento.

Machine Translated by Google

Se você quiser…	Então…
dimensionar a instância do desenho pelas unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	selecione Desenho para Escala Adicional.
dimensione a definição do desenho selecionando unidades de desenho do desenho ao qual você está adicionando o bloco	Ativar dimensionamento da unidade AEC.

8 Especifique um ângulo para Ângulo do texto do atributo: **Se**

você quiser…	Então…
atribuir o ângulo do texto do atributo para ser o mesmo que a rotação ângulo do desenho	selecione Como inserido.
definir o ângulo do texto do atributo para zero	selecione Forçar horizontal.
ser capaz de ler o texto do atributo da direção certa	selecione Leitura correta.

9 Clique em Selecionar chave de camada, selecione uma chave de camada e clique em OK.

Você também pode inserir um nome de camada para Chave de camada.

10 Clique em Avançar.

11 Insira um nome para Nome do arquivo ou clique em Procurar.

Se você deseja salvar o desenho atual como arquivo de conteúdo, selecione Desenho atual.

12 Selecione uma imagem para Ícone para representar o desenho no DesignCenter:

Se você quiser…	Então…
especificar uma imagem bitmap existente	clique em Novo ícone, selecione uma imagem e clique em OK.
especifique a imagem padrão do próprio desenho	clique em Ícone Padrão.

13 Insira uma descrição para Descrição detalhada.

14 Clique em Concluir.

Machine Translated by Google

Editando conteúdo AEC

Você pode editar o conteúdo AEC que foi adicionado ao desenho no DesignCenter™.
Para obter informações sobre ferramentas de edição no Navegador de conteúdo, consulte Personalizando uma ferramenta na página 174.

Modificando o conteúdo do DesignCenter com o AEC Content Wizard

Use este procedimento para editar o conteúdo do DesignCenter com o AEC Content Wizard.

1 Clique na guia Inserir ÿ painel suspenso Conteúdo ÿ Design Center .

2 Clique na guia Conteúdo AEC.

3 Em Aplicativos personalizados, expanda Arquitetura do AutoCAD e expanda Imperial ou Métrico.

4 Expanda a pasta que contém o conteúdo que deseja editar.

5 Selecione o item de conteúdo que deseja modificar, clique com o botão direito do mouse e clique Editar.

O Assistente de conteúdo AEC é aberto e o tipo de conteúdo é exibido.

6 Siga as telas no AEC Content Wizard para fazer sua modificações.

Modificando Layouts de Fixação

Use este procedimento para modificar os componentes dos layouts de fixação com a opção Editar bloco no local. Esse método é mais eficiente do que explodir o layout.
Por exemplo, se você soltar uma cabine de banheiro em seu desenho e depois explodi-la, as paredes da cabine serão objetos de parede, a porta da cabine será um objeto de porta e o banheiro será um bloco de múltiplas vistas. Quando você usa Bloco de edição no local, o layout permanece uma única parte do conteúdo. Você também pode arrastar os layouts de fixação para uma paleta de ferramentas para criar ferramentas personalizadas.

OBSERVAÇÃO Depois de criar seu layout de fixação personalizado, salve o layout como conteúdo de design personalizado para fácil posicionamento em desenhos futuros.

Para obter mais informações sobre o conteúdo do layout de luminárias, consulte Layouts de luminárias no DesignCenter na página 3873.

1 Selecione um layout.

Machine Translated by Google

2 clique na guia Inserir ÿ painel Referência ÿ ÿ Editar referência.

A caixa de diálogo Edição de referência é aberta.

3 Clique em OK.

Os componentes agora podem ser editados separadamente.

Para obter mais informações, consulte “Caixa de diálogo de edição de referência” na Ajuda do AutoCAD.

DICA A maneira mais rápida de localizar e visualizar um tópico do AutoCAD é clicar na guia Pesquisar na janela Ajuda, selecionar a opção Pesquisar apenas títulos e copiar e colar ou digitar o nome do tópico do AutoCAD e clicar em Listar tópicos.

Desativando a sobreposição de escala de dimensão

Use este procedimento para evitar que o software aplique automaticamente uma substituição ao estilo de escala de dimensão atual no desenho. Este controle está ativado por padrão e substitui o estilo de escala de dimensão ativo. Com a substituição ativada, as cotas adicionadas ao desenho são dimensionadas com base na escala atual do desenho. Para obter mais informações, consulte “Definir escala de plotagem” na Ajuda do AutoCAD.

Se você deseja fazer com que a escala de cota corresponda à escala do desenho, deixe a opção Criar automaticamente sobreposição de escala de cota selecionada. A substituição aplica um fator de escala às propriedades de estilo de cota.

AVISO Sempre que você fechar a caixa de diálogo Configuração do desenho selecionando OK ou Aplicar, uma sobreposição será aplicada se Criar sobreposição de escala de cota automaticamente for selecionada, independentemente da guia que foi aberta originalmente.

As cotas AEC adicionadas com ferramentas não são afetadas pela substituição da escala de cota porque um estilo de cota AEC depende de qual representação de exibição está ativa. Para obter mais informações sobre dimensões AEC, consulte Opções e usos de dimensões na página 3351.

1 Clique ÿ Utilitários ÿ Configuração do desenho.

2 Clique na guia Escala.

3 Desmarque Criar sobreposição de dimscale automaticamente.

Machine Translated by Google

Ao desmarcar essa configuração, você pode ajustar a escala da dimensão independentemente da escala do desenho.

4 Selecione Salvar como padrão se desejar que os desenhos subsequentes usem essas configurações ou desmarque Salvar como padrão para salvar suas configurações apenas no desenho atual.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Outros Utilitários

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Câmeras 51

A câmera é uma ferramenta de visualização, modelada a partir de uma câmera real. Ele usa um processo de apontar e disparar para ajudá-lo a visualizar o desenho como se estivesse dentro do modelo de construção. Você pode adicionar qualquer número de visualizações de câmera ao seu desenho e criar uma simulação de vídeo de seu projeto com uma câmera. Para obter mais informações sobre como trabalhar com câmeras, consulte “Visão geral de câmeras” na Ajuda do AutoCAD.

Você pode salvar vistas em perspectiva de seu desenho usando uma câmera. Ao ajustar a posição de sua câmera, você pode alterar essas exibições de forma incremental.

Ajustando a posição da câmera

Use este procedimento para alterar gradualmente a posição da câmera. Isso muda seus pontos de vista.

1 Clique na guia Renderizar ÿ painel Câmera ÿ ÿ Ajustar.

2 Selecione a câmera para ajustar.

3 Clique no botão apropriado para ajustar a exibição. ÿ Altere

o valor da etapa: esse valor controla a distância que cada clique dos seguintes botões move a câmera: Avançar, Trás, Esquerda, Direita, Cima e Baixo.

Machine Translated by Google

- ÿ Alterar o valor do ângulo: esse valor controla até que ponto cada clique dos seguintes botões move o ângulo da câmera: Virar à esquerda, Virar à direita, Olhar para cima e Olhar para baixo.
- ÿ Alterar a porcentagem de zoom: esse valor controla a distância cada clique do botão amplia a câmera para Zoom In e Reduzir o zoom.
- ÿ Clique em Ocultar para visualizar o desenho com as linhas ocultas removidas.

Se a visualização no desenho não for a visualização da câmera, o primeiro botão selecionado colocará o desenho na visualização da câmera.

À medida que você clica em cada botão, a exibição muda em incrementos determinados pelos valores na seção Incrementos de ajuste. Se Auto View estiver selecionado, você pode ver a mudança depois de clicar em cada botão. Se Auto View estiver desmarcado, clique em View para ver as alterações.

4 Clique em OK.

Machine Translated by Google

Convertendo objetos em 3D sólidos

52

Você pode converter objetos em sólidos 3D ao se preparar para usar aplicativos de usinagem CNC para criar um modelo de construção físico a partir de um modelo de construção gerado por computador. Você também pode querer converter objetos em sólidos 3D se os objetos interagirem com outros sólidos 3D.

Convertendo objetos em sólidos 3D

Você pode converter objetos em sólidos 3D ao se preparar para usar aplicativos de usinagem CNC para criar um modelo de construção físico a partir de um modelo de construção gerado por computador. Você também pode querer converter objetos em sólidos 3D se os objetos interagirem com outros sólidos 3D.

Você não pode converter os seguintes objetos ou blocos:

ÿ Objetos sem presença 3D integral, como grades de construção ou câmeras

ÿ seções 3D

ÿ Objetos em um bloco ou uma referência externa

ÿ Blocos de exibição personalizados criados a partir de sólidos 3D

Para obter mais informações, consulte “Criar sólidos 3D” na Ajuda do AutoCAD.

Convertendo objetos em objetos sólidos 3D

Use este procedimento para converter objetos como paredes, portas e elementos de massa em objetos sólidos tridimensionais (3D) do AutoCAD.

Machine Translated by Google

DICA Converta blocos de exibição personalizados em elementos de massa de forma livre e, a seguir, converta os elementos de massa em sólidos 3D.

1. Abra a paleta de ferramentas que contém a ferramenta Converter em sólido 3D deseja usar e selecione a ferramenta.

   Uma ferramenta padrão Converter em sólido 3D está localizada com as ferramentas de modelagem no catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture. Você pode adicionar esta ferramenta a qualquer paleta de ferramentas. Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2. Selecione os objetos a serem convertidos e pressione *ENTER.*

3. Insira **y** (Sim) para apagar a geometria selecionada após a conversão ou digite **n** (Não) para manter a geometria no desenho Quaisquer objetos

   selecionados que não podem ser convertidos são filtrados durante a conversão. Objetos altamente facetados, como corrimãos curvos e escadas, podem levar mais tempo para serem convertidos.

Depois de converter um objeto em um sólido, você pode convertê-lo em um elemento de massa de forma livre e modificá-lo usando alças ou a paleta Propriedades. Você pode, então, converter o elemento de massa Free Form novamente em um sólido 3D. Para obter mais informações, consulte Usando o Model Explorer para criar modelos de massa na página 1073.

Machine Translated by Google

Auditoria Visual

53

A Auditoria Visual é um utilitário que ajuda a gerenciar a integridade dos dados do projeto, identificando objetos não AEC, como objetos AutoCAD® e objetos AEC explodidos, em seus desenhos.

Trabalhando com Auditoria Visual

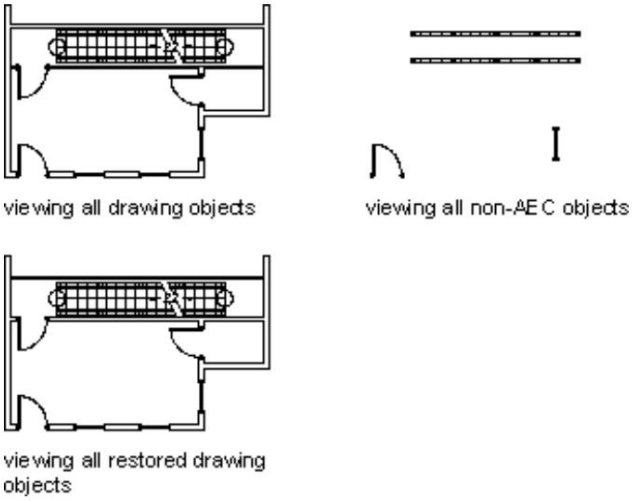
Quando você executa uma auditoria visual, todos os objetos AEC no desenho são temporariamente removidos da exibição, deixando apenas os objetos não AEC na exibição. Você pode inspecionar os objetos restantes mais de perto para ver se eles devem ser substituídos por objetos AEC.

Para adicionar clareza à auditoria, uma auditoria visual também remove textos de uma ou várias linhas, chamadas de detalhe e objetos de dimensão da exibição. O texto do atributo permanece visível no desenho. Todos os objetos são exibidos novamente quando você encerra a auditoria visual.

Na ilustração a seguir, o corrimão, a porta e a abertura emoldurada são objetos AEC explodidos.

Machine Translated by Google

Realização de uma auditoria visual com objetos AEC e não AEC no desenho



Fazendo uma auditoria visual

Use este procedimento para realizar uma auditoria visual em seu desenho.

OBSERVAÇÃO Para obter melhores resultados, execute uma auditoria visual em uma visualização de estrutura de arame 2D.

1 Clique na guia Home ÿ painel Inquiry ÿ ÿ Show AutoCAD Entities .

2 Todos os objetos AEC são removidos do display. Texto do atributo permanece visível no desenho.

3 Panorâmica e zoom para inspecionar o desenho:

Se você quiser…	**Então…**
acessar opções de zoom	digite **'z** (Zoom). Você pode usar o zoom em tempo real ou clicar com o botão direito do mouse para acessar opções de zoom adicionais.
opções de panorâmica de acesso	digite **'p** (Pan). Você pode deslocar ou clicar com o botão direito do mouse para acessar as opções de panorâmica.

4 Pressione *ENTER.*

Todos os objetos são restaurados para a tela.

Machine Translated by Google

Objetos AEC de referência 54

Você pode criar cópias de referência de objetos que são atualizados automaticamente quando você altera o objeto original. Você pode adicionar objetos idênticos, como colunas, ao seu desenho.

Criando uma Referência de Entidade AEC

Uma referência de entidade AEC é uma cópia de referência de um objeto. Essas referências de entidade são atualizadas quando você altera o objeto original. Ao selecionar um objeto para referenciar, você deve especificar um ponto no objeto original como um ponto de inserção para o marcador da referência de entidade. Um marcador de referência é exibido no desenho para marcar o ponto de inserção.

Você pode colocar a referência de entidade no desenho em qualquer local ou ângulo de rotação. A distância entre a referência da entidade e o marcador de referência permanece igual à distância entre o objeto original e o ponto de inserção especificado. Você pode alterar essa distância especificando um novo ponto de inserção em um novo local em relação ao objeto original.

Quando você altera as propriedades do objeto original ou o edita com alças, o objeto de referência reflete as alterações. Por exemplo, se quiser adicionar elementos de massa com formato personalizado a um desenho, você pode adicionar um elemento de massa e referenciá-lo. Se você fizer alterações no original, a referência da entidade será atualizada.

Adicionando uma referência a um objeto

Use este procedimento para criar uma referência de entidade de outro objeto.

1. Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de referência de entidade AEC.

Machine Translated by Google

Uma ferramenta de referência de entidade AEC está localizada na categoria Ferramentas auxiliares do catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture 2011.
Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Insira **anúncio** (Adicionar) e pressione *ENTER.*

3 Selecione o objeto ao qual deseja fazer referência.

4 Especifique um ponto no objeto original para usar como ponto de inserção para o marcador de referência de entidade.

5 Especifique um local para a referência de entidade no desenho.

A distância entre a referência de entidade e o marcador de referência é igual à distância entre o objeto original e o ponto de inserção que você especificou.

6 Insira um ângulo de rotação para a referência de entidade ou pressione *ENTER* para rotação nula.

7 Pressione *ENTER.*

A referência de entidade e a marca de referência são colocadas no desenho no local e ângulo de rotação especificados. Se você editar o objeto original, as mesmas alterações serão feitas na referência da entidade.

Anexar um objeto a uma referência de entidade existente

Use este procedimento para anexar um objeto a uma referência de entidade existente.

1 Abra a paleta de ferramentas que deseja usar e selecione uma ferramenta de referência de entidade AEC.

Uma ferramenta de referência de entidade AEC está localizada na categoria Ferramentas auxiliares do catálogo de ferramentas de estoque do AutoCAD Architecture 2011.
Para obter mais informações, consulte Visão geral do navegador de conteúdo na página 137.

2 Digite **em** (Anexar) e pressione *ENTER.*

3 Selecione o marcador de referência que deseja usar.

4 Selecione o novo objeto que deseja usar para substituir a entidade referenciada e pressione *ENTER.*

A nova referência de entidade substitui a referência de entidade anterior. O objeto original permanece inalterado.

Machine Translated by Google

Anexar hiperlinks, notas e arquivos a uma referência de entidade

Use este procedimento para anexar hiperlinks, inserir notas ou anexar arquivos de referência a uma referência de entidade em um desenho. Você também pode editar notas e editar ou desanexar arquivos de referência de uma referência de entidade.

1 Clique duas vezes na referência de entidade à qual deseja anexar informações.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Dados estendidos.

3 Para adicionar um hiperlink, clique ao lado de Hiperlink e especifique o link.

Para obter mais informações sobre como adicionar hiperlinks, consulte "Adicionar hiperlinks em um desenho" na Ajuda do AutoCAD.

4 Para adicionar ou editar uma nota, clique ao lado de Notas, digite o texto e clique OK.

5 Clique ao lado de Documentos de referência e anexe, separe ou edite um arquivo de referência:

Se você quiser …	**Então …**
anexe um arquivo de referência	clique , selecione um arquivo e clique em Abrir.
editar a descrição de um arquivo de referência	digite o texto em Descrição.
editar um arquivo de referência	clique duas vezes no nome do arquivo de referência para iniciar sua aplicação.
desanexar um arquivo de referência	selecione o nome do arquivo e clique em .

6 Clique em OK duas vezes.

Alterando a Localização de uma Referência de Entidade

Use este procedimento para realocar uma referência de entidade existente alterando os valores de coordenadas de seu ponto de inserção. A referência de entidade também tem uma orientação em relação ao sistema de coordenadas mundial (WCS) ou ao atual

Machine Translated by Google

sistema de coordenadas do usuário (UCS). Por exemplo, se a parte superior e inferior do objeto de referência são paralelas ao plano *XY* , sua normal é paralela ao eixo *Z*.
Você pode alterar a orientação da referência da entidade alinhando sua normal com outro eixo. Você também pode girar a referência da entidade em seu plano alterando o ângulo de rotação.

Para obter mais informações sobre o sistema de coordenadas mundiais e o sistema de coordenadas do usuário, consulte “Usar coordenadas e sistemas de coordenadas” na Ajuda do AutoCAD.

1 Clique duas vezes na referência de entidade que deseja realocar ou reorientar.

2 Na paleta Propriedades, clique na guia Design, expanda Básico e expandir Localização.

3 Clique em Informações adicionais.

4 Especifique o local da referência da entidade: **Se você deseja**

…	**Então …**
realocar a referência da entidade	insira novos valores de coordenadas em Ponto de inserção.
localize a referência da entidade no plano *XY*	torne a normal da referência da entidade paralela ao eixo *Z :* em Normal, insira **1** para Z e insira **0** para X e Y.
localize a referência da entidade no plano *YZ*	torne a normal da referência da entidade paralela ao eixo *X :* em Normal, insira **1** para X e insira **0** para Y e Z.
localize a referência da entidade no avião *XZ*	torne a normal da referência da entidade paralela ao eixo *Y :* em Normal, insira **1** para Y e insira **0** para X e Z.
alterar a rotação da referência da entidade	insira um novo valor para Rotação Ângulo.

5 Clique em OK.

Machine Translated by Google

55 Personalizando e Adicionando Novo conteúdo para detalhes Componentes

O recurso de detalhes no AutoCAD Architecture possui uma estrutura de conteúdo que pode ser personalizada e estendida de várias maneiras diferentes. Os componentes de detalhe são armazenados no Microsoft® Bancos de dados de acesso, que os usuários finais podem modificar ou até mesmo criar usando o Gerenciador de componentes de detalhes, conforme descrito em Criando e modificando bancos de dados de componentes de detalhes na página 3515.

Os desenvolvedores podem preferir trabalhar em bancos de dados de componentes de detalhes usando o Microsoft Access diretamente; nesse caso, eles definitivamente precisarão consultar as descrições e exemplos de código neste apêndice. No entanto, é recomendável que qualquer usuário esteja familiarizado com essas informações antes de tentar criar ou customizar um banco de dados de componentes de detalhes.

Introdução

Os componentes de detalhe do AutoCAD Architecture não são objetos personalizados no AutoCAD. Eles são compostos de entidades simples como linha, arco, polilinha, bloco e hachura. Normalmente, as várias entidades que compõem um componente de detalhe são agrupadas como um bloco anônimo para que possam ser facilmente copiadas ou movidas como uma única entidade. Mas um componente de detalhe também pode ser tão simples quanto um limite de polilinha com uma hachura interior. Isso acomoda o tipo de componente para o qual é natural usar o comando STRETCH. A composição exata do componente é deixada a critério do desenvolvedor.

Cada Componente de Detalhe também é carimbado com “Xdata” (Dados de Entidade Estendida) que identifica de onde veio no banco de dados original de componentes. Esses dados podem ser usados posteriormente para recuperar informações adicionais ou criar outro componente do mesmo tipo.

Machine Translated by Google

Os componentes de detalhe são integrados aos sistemas de paleta de propriedades e paleta de ferramentas. No entanto, a estrutura de detalhes lida com essa interação automaticamente, e um autor de um novo componente de detalhes só precisa fornecer uma descrição simples de que tipo de dados deve aparecer.

A estrutura de detalhes inclui quatro componentes principais:

ÿ Banco de Dados de Componentes e Tamanhos

ÿ Especificação da receita

ÿ Implementação de receita

ÿ Utilitários de estrutura

Esses componentes da estrutura são descritos individualmente nas seções a seguir.

Banco de Dados de Componentes e Tamanhos

O banco de dados AEC Detail Component é um banco de dados do Microsoft® Access, que contém uma tabela de tamanho para cada componente disponível, bem como várias tabelas relacionadas que suportam a estrutura geral do banco de dados. Os usuários finais podem adicionar ou modificar tabelas de componentes existentes por meio da interface do usuário fornecida pela caixa de diálogo Detail Component Manager, mas uma personalização mais avançada requer o Microsoft Access.

Especificação da receita

Uma especificação de receita (RecipeSpec) é um arquivo XML que descreve as diferentes receitas que podem ser usadas para criar um determinado componente no AutoCAD. Para cada Receita, identifica os tipos de controles (prompts) que devem aparecer na paleta Propriedades e especifica como chamar a função que implementa a Receita fornecida. O RecipeSpec também fornece informações específicas da exibição, como camadas e padrões de hachura a serem usados ao criar o componente.

Implementação de receita

Uma implementação de receita é (geralmente) um pequeno trecho de código que cria o componente no AutoCAD. A implementação da receita pode ser escrita em ObjectARX C++, VBA (Visual Basic for Applications) ou qualquer linguagem Microsoft .NET (como C# ou Visual Basic .NET). A receita pode ser tão fácil quanto uma simples inserção de bloco ou pode envolver operações mais complexas, como abrir uma caixa de diálogo com muitas opções.

Machine Translated by Google

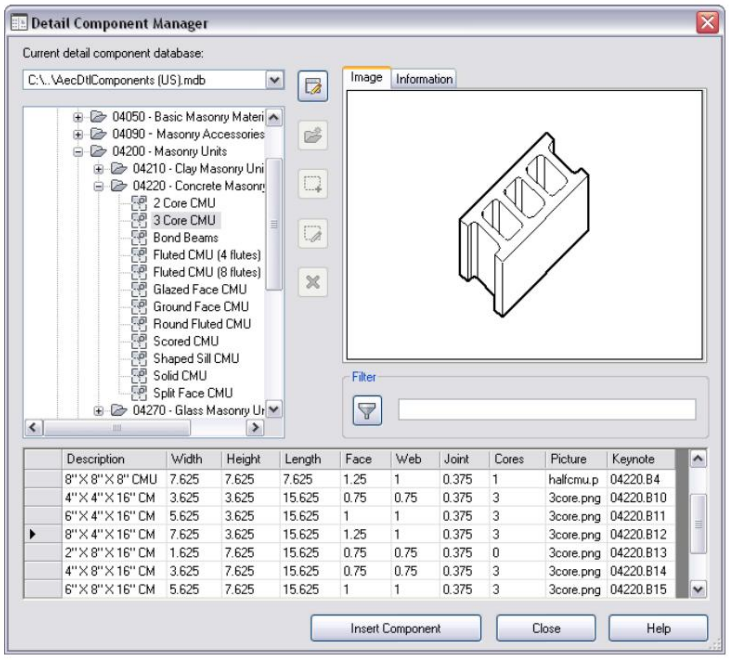
Utilitários de estrutura

Os utilitários do Framework facilitam muito o trabalho de implementação de uma receita. Eles fornecem muitas das funções comuns para pesquisar dados do banco de dados e dos controles de usuário que preenchem a paleta Propriedades. Esses utilitários também fornecem vários “Jigs” comuns que ajudam a posicionar o componente depois de criado. Para obter mais informações sobre Jigs, consulte Jigs e JigEnts na página 3941.

Um passo a passo do processo

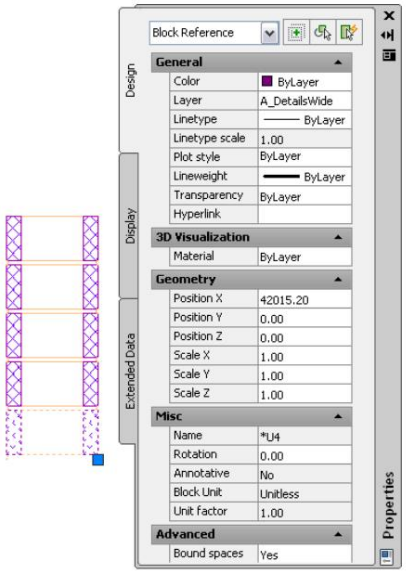
Tal como acontece com uma receita real, os ingredientes para uma receita de componente de detalhe podem vir de muitos lugares. Como autor da receita, você tem a liberdade de juntar os ingredientes da maneira que quiser. No entanto, o seguinte passo a passo do processo pelo qual o usuário passa para inserir um componente de detalhe em um desenho deve ajudá-lo a entender melhor como todas as peças se encaixam.

1 O usuário escolhe um componente de detalhe para criar, selecionando um na caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes ou clicando em uma ferramenta que foi configurada para inserir esse componente.



Machine Translated by Google

2 O RecipeSpec atribuído ao componente de detalhe selecionado é lido e as informações nele contidas são exibidas na paleta Propriedades, conforme mostrado abaixo. Os valores de Categoria, Tipo e Descrição vêm da seleção do componente feita pelo usuário. A Receita pode então recuperar outras informações de que precisa diretamente do banco de dados. O usuário pode alterar qualquer um dos valores exibidos na paleta Propriedades para afetar a receita em execução no momento.



3 O RecipeSpec pode ter uma ou mais receitas definidas dentro dele, cada uma associada a uma configuração de exibição diferente na paleta Propriedades. Ao selecionar uma Visualização (ou aceitar o padrão), o usuário na verdade seleciona a Receita que é responsável por criar aquela visualização do componente. Quando uma receita específica é selecionada, a função de implementação de receita descrita no XML RecipeSpec é chamada.

Os três controles mostrados em Especificações (Bloco de hachura, núcleos de preenchimento de argamassa e Mostrar argamassa) são definidos pela seção <Controls> do RecipeSpec. Seus valores podem ser recuperados pela função Recipe e usados para controlar os parâmetros básicos do componente.

Neste exemplo, Mortar é um subcomponente do componente CMU, conforme especificado em seu RecipeSpec. Valores e opções para todos os componentes da argamassa são recuperados do banco de dados e exibidos nesta seção da paleta Propriedades. Os três controles finais em Argamassa (tipo de junta esquerda, tipo de junta direita e argamassa de escotilha) são especificados no subcomponente

Machine Translated by Google

RecipeSpec e seus valores podem ser recuperados pela função Recipe do subcomponente.

4 A implementação da receita faz o que for necessário para criar o componente. Ele tem acesso aos dados de tamanho no banco de dados, aos dados no RecipeSpec e à entrada do usuário fornecida por meio da paleta Propriedades. Ele também tem acesso a uma série de funções utilitárias que podem ajudar a criar e colocar o componente.

As propriedades de camadas e hachura para o componente vêm da seção <Data> do RecipeSpec. As opções específicas para o uso do Jig vêm da seção <Options> do RecipeSpec.

Bancos de dados de componentes

Um banco de dados de componentes detalhados contém uma tabela de tamanho para cada componente disponível e várias tabelas relacionadas que suportam a estrutura geral do Microsoft® Acessar banco de dados. Um banco de dados de componentes tem referências a arquivos externos, como especificações de receita e arquivos de imagem de visualização. Por esse motivo, sugere-se que o banco de dados e todas as suas referências externas estejam localizadas na mesma estrutura em árvore do sistema de arquivos. Por exemplo:

```
Meu conteúdo/
    MyComponentDb.mdb
    MajorComponentGroup1/
        *.xml, *.dwg, *.png, etc. suportando este grupo de componentes
    MajorComponentGroup2/
        *.xml, *.dwg, *.png, etc. suportando este grupo de componentes
```

Essa estrutura torna a instalação ou movimentação do conteúdo uma tarefa muito mais fácil porque todo o conteúdo externo pode usar caminhos relativos do banco de dados principal.

Esquema do banco de dados

Várias tabelas devem estar presentes para que o sistema de receitas funcione corretamente. Ao criar um novo banco de dados, você deve começar com o banco de dados padrão *(AecDtlComponents.mdb)* ou com o banco de dados modelo vazio *(AecDtlComponents-Template.mdb).*

Tabela de impressão digital

Esta tabela identifica exclusivamente um banco de dados de componente (ou keynote) com um identificador exclusivo global (GUID). Ele também fornece informações que podem ser exibidas

Machine Translated by Google

na interface do usuário. Todos os componentes de detalhe inseridos em um desenho e todas as ferramentas de componente de detalhe usadas nas paletas de ferramentas registram esse GUID de banco de dados. Se o seu banco de dados mudar de local na estrutura de diretório, as ferramentas e os componentes ainda poderão localizar o banco de dados usando o GUID exclusivo.

O campo Type deve conter a string “Component” ou “Keynote” dependendo do tipo de banco de dados que você está criando.

Para obter um GUID para seu banco de dados, simplesmente exclua o GUID existente do banco de dados que você está usando como modelo e um novo GUID será gerado automaticamente.

Tabela de Grupos

A tabela Grupos define a organização hierárquica dos componentes no banco de dados. Essa hierarquia determina a ordem na qual os grupos de componentes são exibidos na exibição em árvore da caixa de diálogo Gerenciador de componentes de detalhes.
Para configurar esta tabela, você simplesmente precisa fazer uma entrada de Grupo para cada coleção de componentes semelhantes e, em seguida, para cada Grupo, definir seu Pai, que é outro Grupo ou o nó raiz (\ - *). Os campos a seguir se aplicam a cada linha da tabela:

ID Um número exclusivo dentro da tabela fornecida que identifica a linha específica na tabela usada para criar um componente. Uma vez criado, esse número nunca deve mudar. Os componentes que já foram colocados no desenho são carimbados com este ID e devem ser capazes de referenciar consistentemente esta linha no banco de dados.

Pai O grupo que é o pai do grupo identificado no campo Grupo.

Grupo A string de texto usada para exibir o nome desse grupo.

PathKey Uma entrada da tabela DirKeys (descrita posteriormente nesta seção).
As DirKeys informam ao sistema onde encontrar os arquivos externos ao banco de dados para este determinado componente.

SearchKey Uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave usadas pelo Detail Component Manager para pesquisar componentes. Quando uma palavra-chave é especificada para um grupo, qualquer componente desse grupo é considerado uma correspondência para uma pesquisa dessa palavra-chave.

MODIFIED Um sinalizador booleano que indica se esta linha foi alterada desde que foi originalmente criada. Se o usuário modificar a linha usando a caixa de diálogo Detail Component Manager, esse campo será marcado para que versões futuras do banco de dados possam ser mescladas nas alterações. A noção de “modificado” é relativa à versão do banco de dados. Por exemplo, se você estiver copiando um arquivo existente

Machine Translated by Google

banco de dados e alterando todos os valores, seria considerada a primeira versão do novo banco de dados, e todos os campos MODIFICADOS deveriam ser configurados como FALSE.

PICTURE Esta coluna permite que você especifique uma imagem única quando este nó Group é selecionado no Detail Component Manager. Recomenda-se a utilização de um arquivo de imagem do tipo PNG. A localização do arquivo de imagem geralmente é especificada anexando o nome do arquivo ao caminho atribuído ao DirKey para este grupo.

Tabela de componentes

A tabela Componentes é o principal “mapa” de como todas as informações sobre um determinado componente são agrupadas. Os campos a seguir se aplicam a cada linha da tabela:

ID Um número exclusivo dentro desta tabela que identifica o componente específico dentro deste banco de dados. Uma vez criado, esse número nunca deve mudar.
Os componentes que já foram colocados no desenho são carimbados com este ID e devem ser capazes de referenciar consistentemente esta linha no banco de dados.

GroupName O grupo pai deste componente. Isso estabelece o lugar do componente na hierarquia geral dos componentes.

Nome A cadeia de texto usada para fins de exibição no Gerenciador de componentes de detalhes e na paleta Propriedades.

TableName O nome da tabela de tamanho para este componente (as tabelas de tamanho do componente são descritas na seção a seguir).

Keynote Esse valor faz referência a uma entrada em um banco de dados de keynotes. Esta é a nota-chave padrão a ser usada para todos os tamanhos deste componente, mas pode ser substituída se uma nota-chave específica de tamanho for definida na tabela de tamanho.

SubComponentKey Este valor identifica o componente como um subcomponente válido para o contexto especificado. Por exemplo, as Receitas para Tijolo e CMU permitem um subcomponente de argamassa. O sistema Receita buscará no banco de dados todos os componentes que se identificam como subcomponentes válidos para argamassa.

RecipeSpec Este valor especifica o arquivo XML a ser usado como RecipeSpec para este componente. O RecipeSpec tem instruções de como realmente criar e colocar o componente no desenho. O RecipeSpec é encontrado pesquisando no diretório especificado pelo PathKey para o grupo no qual este componente reside. Para obter mais informações, consulte a seção a seguir em Especificações da receita.

Machine Translated by Google

SearchKey Uma lista delimitada por vírgulas de palavras-chave usadas pelo Detail Component Manager para pesquisar componentes.

Unidades Este valor especifica a unidade de medida para a tabela de tamanho deste componente.

MODIFIED Um sinalizador booleano que indica se esta linha foi alterada desde que foi originalmente criada. Se o usuário modificar a linha usando o Detail Component Manager, este campo será marcado para que futuras versões do banco de dados possam ser mescladas nas alterações. A noção de “modificado” é relativa à versão do banco de dados. Por exemplo, se você estiver copiando um banco de dados existente e alterando todos os valores, será considerada a primeira versão do novo banco de dados e todos os campos MODIFICADOS deverão ser configurados como FALSE.

IMAGEM Esta coluna permite que você especifique uma imagem exclusiva a ser exibida quando esta linha específica for selecionada no Gerenciador de componentes de detalhes. Se o campo for deixado em branco, a imagem especificada no nível do componente será usada. Se nenhuma figura for especificada na tabela de Componentes, será utilizada a figura especificada para o Grupo do componente.

Recomenda-se a utilização de um arquivo de imagem do tipo PNG.

Tabelas de tamanho de componentes

Para cada componente no banco de dados, deve haver uma tabela de tamanho correspondente. Uma tabela de tamanho pode ter o nome que você desejar, mas deve incluir as seguintes colunas:

Descrição Uma descrição textual do item, que é usada como uma string de exibição na paleta Propriedades.

ID Um número exclusivo dentro da tabela fornecida que identifica a linha específica na tabela usada para criar um componente. Uma vez criado, esse número nunca deve mudar. Os componentes que já foram colocados no desenho são carimbados com este ID e devem ser capazes de referenciar consistentemente esta linha no banco de dados.

MODIFIED Um sinalizador booleano que indica se esta linha foi alterada desde que foi originalmente criada. Se o usuário modificar a linha usando o Detail Component Manager, este campo será marcado para que futuras versões do banco de dados possam ser mescladas nas alterações. A noção de “modificado” é relativa à versão do banco de dados. Por exemplo, se você estiver copiando um banco de dados existente e alterando todos os valores, será considerada a primeira versão do novo banco de dados e todos os campos MODIFICADOS deverão ser configurados como FALSE.

IMAGEM Esta coluna permite que você especifique uma imagem exclusiva a ser exibida quando esta linha específica for selecionada no Gerenciador de componentes de detalhes. Se o campo

Machine Translated by Google

for deixado em branco, a imagem especificada no nível do componente será usada. Se nenhuma imagem for especificada na linha de uma determinada tabela de tamanho, a imagem especificada para o Componente em geral é usada.

É recomendado que você use um arquivo de imagem do tipo PNG.

A localização do arquivo de imagem geralmente é especificada anexando o nome do arquivo ao caminho atribuído ao DirKey para o grupo deste componente.

Se o componente for criado fazendo uma simples inserção de bloco, você pode ter a imagem de visualização criada dinamicamente desenhando o bloco referenciado. Para esses tipos de componentes, defina o valor Picture como _**blockthumbnail.**

Keynote Este valor faz referência a uma entrada em um banco de dados do Keynotes. Assim como na coluna PICTURE, se nenhum valor for especificado aqui no nível Size, será usado aquele especificado no nível Component.

Tabela de Unidades

Esta tabela define as unidades de medida disponíveis para atribuir a tabelas de tamanho de componentes individuais. Atualmente inclui apenas polegadas e milímetros.
No entanto, centímetros, metros e pés também devem funcionar. Na tabela Componentes, cada entrada deve especificar a unidade na qual a tabela de tamanho atribuída é definida.

Tabela DirKeys

Esta tabela define chaves de diretório, que são aliases de atalho para usar na identificação da estrutura de diretórios do sistema de arquivos do usuário. Normalmente, há um diretório para cada divisão principal em sua hierarquia de componentes. Você pode corresponder a hierarquia de componentes no banco de dados com os arquivos externos armazenados no sistema de arquivos.

As DirKeys são referenciadas no campo PathKey da tabela Groups e nos arquivos XML RecipeSpec. Eles destinam-se a permitir que você reorganize facilmente a hierarquia interna, a hierarquia externa ou ambas.

Tabela de Exibição de Colunas

Os nomes de coluna usados em tabelas de tamanho de componente não podem ser localizados em outros idiomas porque esses nomes são referenciados programaticamente. No entanto, esses nomes de coluna também precisam aparecer na interface do usuário. A tabela ColumnDisplay serve como uma pesquisa para os componentes da interface do usuário, para que nomes localizados e amigáveis para as colunas possam ser exibidos.

GlobalName Este é o nome fixo da coluna em uma determinada tabela de tamanho de componente. É a chave de pesquisa usada para encontrar o nome local.

Machine Translated by Google

LocalName Esta é a string de exibição traduzida e amigável a ser usada para uma coluna deste nome global.

TableId Se for deixado em branco, qualquer coluna com o GlobalName fornecido usará o LocalName para fins de exibição. Em alguns casos, no entanto, o mesmo nome de coluna pode ter duas traduções diferentes, dependendo do contexto. Especifique uma tabela de tamanho se a tradução se aplicar apenas a um contexto específico.

Oculto Algumas colunas, como ID e MODIFIED, não devem ser vistas pelo usuário no Detail Component Manager. Eles podem ser ocultados marcando esta caixa. Observe, no entanto, que isso só se aplica quando o banco de dados é marcado como somente leitura. Um banco de dados que está sendo editado a partir do Detail Component Manager deve mostrar todas as colunas para que uma linha válida possa ser inserida.

Modificado Um sinalizador booleano que indica se esta linha foi alterada desde que foi originalmente criada.

Tabela de escotilhas

Esta tabela define um conjunto de aliases de hachura. Os componentes individuais que criam hachuras podem fazer referência a um alias em vez de especificar o padrão, a escala e o ângulo diretamente. Isso permite padronizar a aparência de determinados materiais em todo o banco de dados. Por exemplo, você pode fazer com que todos os componentes feitos de concreto usem o alias “concreto”. Se você quiser alterar a aparência de todos os componentes concretos, simplesmente edite a entrada na tabela Hachuras para alterar a aparência de qualquer componente que faça referência a esse alias.

OBSERVAÇÃO Para obter uma descrição do esquema de banco de dados para notas-chave, consulte Esquema de banco de dados de notas-chave na página 3611.

Especificações da receita

Uma especificação de receita (RecipeSpec) é um arquivo XML que descreve quais vistas (seção, elevação e assim por diante) estão disponíveis para um determinado componente de detalhe e como essas vistas devem ser criadas e colocadas no desenho.

Machine Translated by Google

Aqui está um exemplo simples de um RecipeSpec.

Machine Translated by Google

```
<?xml versão="1.0" codificação="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
    <Receita idStr="lado">
        <Label>Lado</Label>
        <Implementação>
            <ObjectARX>
                <AppName>AecDtl50</AppName>
                <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCSide</RcpFunc>
            </ObjectARX>
        </Implementação>
        <Dados>
            <Item idStr="bloco">
                <AcadEntityProps>
                    <Camada ref="layerKey">FINA</Camada>
                </AcadEntityProps>
            </Item>
            <Item idStr="limite">
            </Item>
            <Item idStr="buracos">
            </Item>
            <Item idStr="oculto">
                <AcadEntityProps>
                    <Camada ref="layerKey">BEM</Camada>
                    <Linetype>ESCONDIDO</Linetype>
                </AcadEntityProps>
            </Item>
        </Dados>
    </Receita>
    <Receita idStr="end">
        <Label>Fim</Label>
        <Implementação>
            <ObjectARX>
                <AppName>AecDtl50</AppName>
                <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCEnd</RcpFunc>
            </ObjectARX>
        </Implementação>
        <Dados>
            <Item idStr="bloco">
                <AcadEntityProps>
                    <Camada ref="layerKey">FINA</Camada>
                </AcadEntityProps>
            </Item>
            <Item idStr="limite">
```

Machine Translated by Google

```
            </Item>
            <Item idStr="buracos">
            </Item>
        </Dados>
    </Receita>
</AecRecipeSpec>
```

Um RecipeSpec é composto por uma ou mais receitas. Cada Recipe é responsável por criar uma visão única do componente. No exemplo acima, a primeira Recipe cria uma vista lateral do desenho e a segunda cria uma vista final.
Quando o componente é inserido em um desenho, a configuração View configurável pelo usuário na paleta Properties determina qual receita é usada.

Cada receita contém as quatro seções principais a seguir:

ÿ **Implementação:** esta seção identifica a função a ser chamada e inclui informações específicas para o idioma específico no qual ela é implementada. Resumindo, especifica como chamar a função Recipe (RcpFunc).

ÿ **Controles:** esta seção define os controles que serão adicionados à paleta Propriedades. O controle pode ser definido diretamente aqui ou pode fazer referência a um controle definido globalmente na seção <ControlDefs> que faz parte do RecipeSpec geral.

ÿ **Dados:** esta seção possui dados de personalização que a função Receita pode recuperar para ajudar a controlar como o componente é desenhado, como informações de padrão de camada e hachura.

ÿ **Opções:** esta seção especifica opções para o Jig ou JigEnt usado para colocar o componente.

Resumindo, as seções <Data> e <Controls> ajudam a definir a aparência do componente básico, e a seção <Options> ajuda a definir como o componente é colocado. Em muitos casos, você não precisará de uma seção <Options>, porque o comportamento padrão do Jig é suficiente.

Cada uma dessas seções é descrita com mais detalhes mais adiante nesta seção.

Seqüências de caracteres de identificação

Tudo no RecipeSpec que precisa ser identificável programaticamente tem um atributo idStr. O valor idStr nunca deve mudar e deve ser único dentro do arquivo (ou pelo menos dentro de um determinado tipo de elemento). A função Rcp espera strings de ID com determinados valores, portanto, ao escrever um RecipeSpec, você precisa conhecer o contrato implícito da função Rcp.

Machine Translated by Google

NOTA Uma maneira de descobrir o contrato implícito da função Rcp é ativar o registro. Para obter mais informações, consulte Registro de receitas na página 3949.

Seqüências de Exibição

Elementos com a tag <Label> ou <Description> devem ser traduzidos.
Eles serão exibidos na paleta Propriedades e em outras construções da interface do usuário, mas nunca serão usados para se referir a nada e nunca serão referenciados no código (esse é o trabalho do idStr).

Referências

Dentro da especificação da receita, o valor de um item aparece entre as tags do elemento. É considerado um valor literal, a menos que o atributo ref seja especificado. Nesse caso, o valor entre as tags de elemento é considerado um valor de pesquisa e é usado para recuperar o valor real.

ref [Opcional]

Especifica que o valor entre as tags de elemento deve ser usado como uma chave de pesquisa. Pode ter um dos seguintes valores:

layerKey	(LayerKey da Arquitetura AutoCAD)
dbTable	(Coluna na tabela do banco de dados de componentes)
ao controle	*(idStr* de um <Control>)

NOTA O tipo de referência layerKey só é válido dentro do elemento <Layer>.

Machine Translated by Google

A referência dbTable usará o valor como o nome da coluna dentro da tabela de tamanho para o componente atual. Considere os dois exemplos a seguir.

```
<Dados>
    <Item idStr="bloco">
        <AcadBlockProps>
            <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg">Jimbo</Block
            Nome>
            <Escala>6.0</Escala>
        </AcadBlockProps>
        <AcadEntityProps>
            <Camada>PORTA</Camada>
        </AcadEntityProps>
    </Item>
</Dados>
```

No primeiro caso, os valores <Scale> e <Layer> foram especificados literalmente. Este componente, independentemente de qual linha foi selecionada no banco de dados, terá um fator de escala de 6,0. Da mesma forma, independentemente do estilo de chave de camada atual no AutoCAD Architecture, este componente irá para a camada DOOR (não a camada atribuída à LayerKey “DOOR”).

```
<Dados>
    <Item idStr="bloco">
        <AcadBlockProps>
            <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg">Jimbo</Block
            Nome>
            <Escala ref="dbTable">ESCALA</Escala>
        </AcadBlockProps>
        <AcadEntityProps>
            <Camada ref="layerKey">PORTA</Camada>
        </AcadEntityProps>
    </Item>
</Dados>
```

Neste exemplo, as referências foram usadas para procurar os valores dinamicamente. O <Scale> será definido para o valor na coluna SCALE da linha atual na tabela de tamanho do componente. Da mesma forma, a referência “DOOR” é a chave de camada a ser usada para pesquisar a camada, não o nome real da camada em si. Há também uma referência do tipo “control”, que permite usar o idStr de um controle definido na receita. O valor desse controle é então usado como o valor real do elemento.

Machine Translated by Google

Unidades

Cada especificação de receita tem uma unidade padrão que se aplica a todo o arquivo XML. Qualquer valor dependente de unidade que apareça no arquivo XML é automaticamente convertido da unidade padrão para a unidade de desenho atual quando o valor é recuperado do XML.

Para especificar a unidade padrão, use a seguinte sintaxe no nó raiz do RecipeSpec.

```
<?xml versão="1.0" codificação="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="mm">
    <Receita idStr="seção">
        <….. omitido ….>
    </Receita>
</AecRecipeSpec>
```

O atributo defaultUnit deve ser um dos valores: in, ft, mm, cm, dm ou m. Se nenhum valor for especificado, “in” será usado por padrão.

Em alguns casos, uma simples conversão difícil de Métrico para Imperial (ou vice-versa) não é boa o suficiente. Por exemplo, o <GapSpacing> entre tijolos de pavimentação deve ser uma distância lógica para cada sistema de medição em vez de um

Machine Translated by Google

distância arbitrária criada por uma conversão difícil. Você pode especificar um elemento específico da unidade incluindo o atributo “unidade”, como no exemplo a seguir.

```
<Dados>
    <Item idStr="bloco">
        <AcadEntityProps>
            <Camada ref="layerKey">FINA</Camada>
        </AcadEntityProps>
    </Item>
    <Item idStr="cabeça">
        <Params>
            <Unidade suspensa="in">0,25</Overhang> <Unidade
            suspensa="mm">6,5</Overhang> <Unidade de
            profundidade="in">0,375</Profundidade>
            <Unidade de profundidade="mm">10,0</
        Profundidade> </Params>
    </Item>
    <Item idStr="dica">
        <Params>
            <Depth unit="in">0.0625</Depth> <Depth
            unit="mm">1.5</Depth> </Params>

    </Item>
    <Item idStr="eixo"/>
    <Item idStr="oculto">
        <AcadEntityProps>
            <Linetype>HIDDEN2</Linetype> <!-- substitui o tipo de linha
            para componentes ocultos -->
        </AcadEntityProps>
    </Item>
</Dados>
```

Neste caso, valores diferentes são fornecidos dependendo se o desenho atual é Imperial ou Métrico.

OBSERVAÇÃO, se você tiver valores específicos de unidade, deverá incluir um elemento para Imperial e Métrico. Você não pode incluir duas entradas do mesmo sistema de unidades (por exemplo, “mm” e “cm”). Uma conversão definitiva será feita para quaisquer unidades especificadas no mesmo sistema de unidades.

Seção <Implementação>

A seção Implementação pode se parecer com qualquer um dos exemplos a seguir (<ObjectARX>, <VBA> e <ManagedDotNet>):

Machine Translated by Google

```
<ObjectARX>
    <Implementação>
        <ObjectARX>
            <AppName>AecDtl50</AppName>
            <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCSide</RcpFunc>
        </ObjectARX>
    </Implementação>
```

Onde...	É...
Nome do aplicativo	o appname lógico que aparece no Registro para um aplicativo ObjectARX.
<RcpFunc>	o nome de uma função Recipe que é implementada no módulo ObjectARX e é registrada usando o objeto de trabalho do quadro AecRcpBase AecRcpFuncTable. A assinatura da função não deve ter argumentos e deve retornar um valor do tipo RcpStatus

```
<VBA>
    <Implementação>
        <VBA projectName="M:/Juneau/bin/TestDtl_VBA.dvb" macro Name="DrawRectangle"/> </
        Implementation>
```

Onde...	É...
Nome do Projeto	o nome do caminho do arquivo de projeto VBA que contém a macro. Isso pode ser um completo pathname, um caminho parcial relativo ao local do arquivo XML ou pode usar o atributo “dirKey” para especificar um caminho da tabela DirKeys no banco de dados do componente.
macroNome	O nome da macro VBA a ser chamada. esta macro não deve receber argumentos e não retorna nenhum valor. Ele precisa chamar a função aecDtl SetRcpReturnStatus() antes de retornar.

Machine Translated by Google

```
<ManagedDotNet>
    <Implementação>
        <ManagedDotNet moduleName="M:/Juneau//bin/TestDtl_VB.dll" fun cRcp="DrawRectangle"/> </
        Implementation>
```

Onde...	É...
nome do módulo	o nome do caminho da DLL onde a função existe. Pode ser um nome de caminho completo, um caminho parcial relativo ao local do arquivo XML ou pode usar o atributo “dirKey” para especificar um caminho da tabela DirKeys no banco de dados do componente.
funcRcp	o nome de uma função Recipe que é implementada no módulo ObjectARX e é registrada usando o objeto AecRcpFuncTable da estrutura AecRcpBase. A assinatura da função não deve receber argumentos e deve retornar um valor do tipo RcpStatus

Seção <Controles>

A seção Controles contém uma lista de definições de controle que serão adicionadas à paleta Propriedades ou solicitadas na linha de comando. Todos os controles devem ter um atributo idStr que o programa possa usar para fazer referência a ele. Ele também deve ter um elemento <Label> para exibir na paleta Propriedades. Opcionalmente, os controles podem ter um elemento <Description> para usar como uma string de “dica” na parte inferior da paleta Propriedades quando esse controle estiver em foco. Se nenhum elemento <Description> estiver presente, o elemento <Label> será usado.

Cada tipo específico de controle está listado abaixo.

<ComboBox>

Machine Translated by Google

Este tipo de controle é usado para apresentar uma lista de opções. É uma lista simples de seleção única.

```
<ComboBox idStr="cabeça">
    <Label>Tipo de cabeçalho</Label>
    <Description>Tipo de cabeçote a ser usado para parafuso</Description>
    <ComboBoxValue idStr="blkHeadHex">
        <Label>Hex</Label>
    </ComboBoxValue>
    <ComboBoxValue idStr="blkHeadSq">
        <Label>Quadrado</Label>
    </ComboBoxValue>
    <ComboBoxValue idStr="blkHeadRnd">
        <Label>Redondo</Label>
    </ComboBoxValue>
    <Default>blkHeadHex</Default>
</ComboBox>
```

Um ComboBox possui uma lista de nós <ComboBoxValue> que simplesmente especificam um idStr usado para identificar exclusivamente esse item na lista. Cada <ComboBoxValue> também deve ter um elemento <Label> para exibir na lista.

Se o <ComboBox> tiver um elemento <Default>, o idStr listado será usado como o <ComboBoxValue> padrão. Se nenhum elemento <Default> estiver presente, o primeiro <ComboBoxValue> será usado como padrão.

<Padrão> [Opcional]

O <ComboBoxValue> idStr a ser usado como a seleção padrão na lista.

<Caixa de Seleção>

Esse tipo de controle é usado para valores booleanos.

```
<CheckBox idStr="doStagger">
    <Label>Colunas escalonadas</Label>
    <Padrão>0</Padrão>
</CheckBox>
```

Pode ter os seguintes elementos:

Elemento	Descrição
<Padrão> [Opcional]	O valor booleano padrão. Pode ser especificado como qualquer um dos seguintes valores: “1”, “0”, “verdadeiro” ou “falso”.

<EditBoxAngle>

Machine Translated by Google

Este tipo de controle corresponde à classe AecEditBoxAngle no AutoCAD Architecture e possui as mesmas opções básicas.

```
<EditBoxAngle idStr="inclinação">
    <Label>Ângulo de inclinação</Label>
    <Default>0.0</Default>
    <Validation>range</Validation> <RangeLow>-45.0</
    RangeLow> <RangeHigh>45.0</RangeHigh>
    </EditBoxAngle>
```

Pode ter os seguintes elementos:

Elemento	Descrição
<Padrão> [Opcional]	O valor do ângulo padrão. Este valor é especificado em graus:
<Validação> [Opcional]	Especifica que tipo de regra de validação é usada. Os valores possíveis são: “Any”, “NoZero” ou “Range”. Se não for especificado, "Any" será usado por padrão.
<RangeLow> [Opcional, exceto quando válido ation="Range"]	A extremidade inferior do intervalo de valores permitidos.
<RangeHigh> [Opcional, exceto quando validation="Range"]	O limite superior do intervalo de valores permitidos.

<EditBoxDistance>

Este tipo de controle corresponde à classe AecEditBoxDist no AutoCAD Architecture e possui as mesmas opções básicas.

```
<EditBoxDistance idStr="rowSpacing" unitDep="true">
    <Label>Eixo Y</Label>
    <Description>Espaçamento entre parafusos na direção Y</Description> <Padrão>2,0</Default>

    <Validation>NoNeg</Validation>
</EditBoxDistance>
```

Machine Translated by Google

Pode ter os seguintes atributos:

Atributo	Descrição
unitDep [Opcional]	Este atributo indica se o valor desse controle precisa ser dimensionado para o unidade atual no desenho. Um valor de “1” ou “verdadeiro” fará com que o valor seja dimensionado. Um valor de “0” ou “falso” deixará o valor como especificado

O controle <EditBoxDistance> pode ter os seguintes elementos:

Elemento	Descrição
<Padrão> [Opcional]	O valor de distância padrão.
<Validação> [Opcional]	Especifica que tipo de regra de validação é usada. Os valores possíveis são: “Any”, “NoNeg”, “NoZero” ou “Range”. Se não for especificado, "Any" será usado por padrão.
<RangeLow> [Opcional, exceto quando válido ation="Range"]	A extremidade inferior do intervalo de valores permitidos.
<RangeHigh> [Opcional, exceto quando validation="Range"]	O limite superior do intervalo de valores permitidos.

<EditBoxInt>

Este tipo de controle corresponde à classe AecEditBoxDist no AutoCAD Architecture (com precisão definida como “0”) e possui as mesmas opções básicas.

```
<EditBoxInteger idStr="cols">
    <Label>Colunas</Label>
    <Description>Número de parafusos na direção Y</Description>
    <Padrão>2</Padrão>
    <Validation>NoNegNoZero</Validation>
</EditBoxInteger>
```

Pode ter os seguintes elementos:

Elemento	Descrição
<Padrão> [Opcional]	O valor inteiro padrão.

Machine Translated by Google

Elemento	Descrição
<Validação> [Opcional]	Especifica que tipo de regra de validação é usada. Os valores possíveis são: “Any”, “NoNeg”, “NoZero”, “NoNegNoZero” ou “Range”. Se não for especificado, "Any" será usado por padrão.
<RangeLow> [Opcional, exceto quando válido ation="Range"]	A extremidade inferior do intervalo de valores permitidos.
<RangeHigh> [Opcional, exceto quando validation="Range"]	O limite superior do intervalo de valores permitidos.

<Imagem>

Um controle de imagem é usado para exibir uma imagem estática na paleta Propriedades. Ele possui uma lista de elementos <PictureValue> que podem ser usados para preencher o controle Picture sob certas condições.

```
<Picture idStr="end_conditions_illustration" rowHeight="5"> <Label>Ilustração das condições finais</
    Label> <Default>plain_plain</Default> <Varies>plain_plain</Varies>
    <PictureValue idStr="regular_regular"
    idFile="Imagens /cmu_regu lar_regular.png">


        <ParentControl idRef="leftEndStyle" idStr="regular"/>
        <ParentControl idRef="rightEndStyle" idStr="regular"/>
    </ImageValue>
    <PictureValue idStr="regular_plain" idFile="Images/cmu_regu lar_plain.png"> <ParentControl
    idRef="leftEndStyle"
        idStr="regular"/> <ParentControl idRef="rightEndStyle" idStr="plain"/> </PictureValue>


</Imagem>
```

Um Picture control pode ter os seguintes atributos:

Atributo	Descrição
altura da linha [Opcional]	O número de linhas que este controle deve ocupar na paleta Propriedades. O valor padrão é 3.

Machine Translated by Google

Um Picture control pode ter os seguintes elementos:

Elemento	Descrição
<Padrão> [Opcional]	O idStr do <PictureValue> a ser mostrado por padrão.
<Validação> [Opcional]	O idStr do <PictureValue> para mostrar sob uma condição de seleção múltipla na paleta Propriedades. Se não especificado, o <Padrão> é usado.

Especificando controles

Quando o mesmo controle é usado por diferentes receitas dentro do mesmo RecipeSpec, você pode defini-los na seção <ControlDefs> e depois referenciá-los na seção <Controls> de uma receita específica.

```
<ControlRef idRef="head"/>
```

Basta usar o atributo idRef para se referir ao idStr do Controle que está definido na seção <ControlDefs>.

Machine Translated by Google

O exemplo a seguir mostra um controle definido no nível <RecipeSpec> que pode ser referenciado de qualquer <Recipe>. Ele também mostra um controle que é definido localmente para uma <Receita> específica.

```
<?xml versão="1.0" codificação="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
    <ControlDefs>
        <CheckBox idStr="hatchBlock">
            <Label>Bloco de hachura</Label>
            <Descrição>Especifica se o bloco deve ser hachurado. </Descrip
            ção>
            <Padrão>1</Padrão>
        </CheckBox>
    </ControlDefs>
    <Receita idStr="seção">
    <Label>Seção</Label>
    <Implementação>
        <ObjectARX>
            <AppName>AecDtl50</AppName>
            <RcpFunc>ConcreteUnit2CoreSection</RcpFunc>
        </ObjectARX>
    </Implementação>
    <Controles>
        <ControlRef idRef="hatchBlock"/>
        <CheckBox idStr="hatchCores">
            <Label>Núcleos de enchimento de argamassa</Label>
            <Descrição>Especifica se os núcleos sólidos devem ser hachurados com
              argamassa.</Description>
            <Padrão>0</Padrão>
        </CheckBox>
    </Controles>
```

Seção <Dados>

Esta seção possui dados de customização que são usados pela função Rcp. Isso inclui coisas como propriedades simples de camada/cor/tipo de linha, informações de padrão de hachura, parâmetros de espaçamento e assim por diante. É responsabilidade da função Rcp consultar esta seção e encontrar quaisquer dados que possam ser relevantes.

Existe um contrato implícito entre a função Rcp e RecipeSpec.
A função Rcp pode decidir o que é permitido na seção <Data>, mas geralmente contém um conjunto de elementos comumente vistos. Você pode colocar praticamente qualquer coisa na seção <Data>, mas se a função Rcp não estiver esperando isso, ela será ignorada.

Machine Translated by Google

Os dados dentro desta seção são divididos em seções <Item>. Cada seção de Item pode conter virtualmente qualquer coisa ditada pela Receita. Uma seção Item geralmente define os dados para uma parte do componente geral, como “limite”, “preenchimento” e “oculto”.

Os seguintes tipos padrão de informações aparecem regularmente em uma seção de Item:

ÿ <AcadEntityProps>

ÿ <AcadBlockProps>

ÿ <AcadMInsertProps>

ÿ <AcadHatchProps>

ÿ <Params>

Esses elementos de informação padrão são descritos individualmente nas seções a seguir.

<AcadEntityProps>

Este elemento especifica as propriedades de camada/cor/tipo de linha de uma entidade. Todos os itens são opcionais e são usados apenas se especificamente listados. Se eles não são

Machine Translated by Google

listados, a função Rcp deve usar ByBlock ou ByLayer (ou qualquer configuração apropriada) como padrão. Aqui estão quatro exemplos:

```
<AcadEntityProps>
    <Camada ref="layerKey">BEM</Camada>
    <Linetype>ESCONDIDO</Linetype>
</AcadEntityProps>
<AcadEntityProps>
    <Layer>Jimbo</Layer>
    <ColorIndex>1</ColorIndex>
    <Linetype>DASHED</Linetype>
    <LinetypeScale>3.0</LinetypeScale> <Lineweight>53</
    Lineweight> </AcadEntityProps>
<AcadEntityProps> <Layer>
Jimbo</Camada>

    <Cor>
        <Vermelho>73</Vermelho>
        <Green>179</Green>
        <Azul>157</Azul>
    </Cor>
    <Linetype>TRAÇADO</Linetype>
</AcadEntityProps>
```

Os seguintes elementos podem ser especificados em <AcadEntityProps>:

ÿ <Camada> [Opcional]

ÿ <ColorIndex> [Opcional]

ÿ <Cor> [Opcional]

ÿ <Tipo de linha> [Opcional]

ÿ <LinetypeScale> [Opcional]

ÿ <Lineweight> [Opcional]

NOTA Tanto <Color> quanto <ColorIndex> podem aparecer, mas não ambos. Se <Color> for usado, ele deve ter os subelementos <Red>, <Green> e <Blue>, como no exemplo acima.

<AcadBlockProps>

Machine Translated by Google

Este elemento especifica as propriedades de uma referência de bloco. Aqui estão alguns exemplos:

```
<AcadBlockProps>
    <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg"
               remapLayers="true">Jimbo</BlockName>
    <ScaleX ref="dbTable">SCALE_X</ScaleX>
    <ScaleY ref="dbTable">SCALE_Y</ScaleY>
    <ScaleZ ref="dbTable">SCALE_Z</ScaleZ>
</AcadBlockProps>
<AcadBlockProps>
    <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg"
               remapLayers="true">Jimbo</BlockName> <Scale>6.0</
    Scale> <!-- Este usa escala uniforme-->
</AcadBlockProps>
<AcadBlockProps>
    <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_TrenchDrains.dwg" remapLay
    ers="verdadeiro"
               ref="dbTable">R_BLOCK</BlockName>
</AcadBlockProps>
```

Os seguintes elementos podem ser especificados em <AcadBlockProps>:

ÿ <BlockName>

ÿ <Escala> [Opcional]

ÿ <ScaleX> [Opcional]

ÿ <ScaleY> [Opcional]

ÿ <ScaleZ> [Opcional]

ÿ <Rotação> [Opcional]

O elemento <BlockName> informa o nome da definição de bloco a ser usada e pode incluir os seguintes atributos fornecendo instruções sobre como carregar o bloco caso não seja encontrado no desenho atual:

Atributo	Descrição
dwgLib [Opcional]	O nome do caminho do arquivo DWG da biblioteca onde o bloco está definido. Se um caminho relativo for especificado, ele será relativo ao local do XML Re cipeSpec.

Machine Translated by Google

Atributo	Descrição
dirKey [Opcional]	Uma chave de diretório para pesquisar no banco de dados de componentes de detalhes. O valor do atributo dwgLib é então anexado ao valor dirKey para formar o nome do caminho completo.
remapLayers [Opcional]	Um valor booliano que especifica se as camadas das entidades dentro do bloco devem ser pesquisadas por LayerKeys. Se um LayerKey for encontrado como o valor de Layer, o Layer será remapeado para esse LayerKey. Este valor só deve ser especificado como verdadeiro se você tiver certeza de que existem LayerKeys definidos dentro do bloco.
ref [Opcional]	Se especificado, o nome do bloco é um valor de pesquisa para localizar o nome real do bloco.

Se <Scale> for usado, é uma escala uniforme para cada eixo da referência do bloco.

<AcadMInsertProps>

Este elemento especifica os valores adicionais que um MInsert pode ter acima e além de uma referência de bloco. Qualquer coisa comum a MInserts e Block References aparecerá na seção <AcadBlockProps>.

```
<AcadMInsertProps>
    <Linhas>2</Linhas>
    <RowSpacing>5.0</RowSpacing>
    <Colunas>3</Colunas>
    <ColumnSpacing>6.0</ColumnSpacing> </
AcadMInsertProps>
<AcadMInsertProps>
    <Rows ref="dbTable">LINHAS</Rows>
    <RowSpacing>5.0</RowSpacing>
    <Columns ref="dbTable">COLUNAS</Columns>
    <ColumnSpacing>6.0</ColumnSpacing> </
AcadMInsertProps>
```

Os seguintes elementos podem ser especificados em <AcadMInsertProps>:

ÿ <Escala> [Opcional]

ÿ <Linhas> [Opcional]

Machine Translated by Google

ÿ <RowSpacing> [Opcional]

ÿ <Colunas> [Opcional]

ÿ <ColumnSpacing> [Opcional]

<AcadHatchProps>

Este elemento especifica as propriedades de uma hachura. Aqui estão alguns exemplos:

```
<AcadHatchProps>
    <HatchAlias>tijolo</HatchAlias>
</AcadHatchProps>
<AcadHatchProps>
    <HatchAlias ref="dbTable">PAT_ALIAS</HatchAlias>
</AcadHatchProps>
<AcadHatchProps>
    <PatternName>Escher</PatternName>
    <PatternScale>4.0</PatternScale>
    <PatternAngle>45,0</PatternAngle>
</AcadHatchProps>
```

Os seguintes elementos podem ser especificados em < AcadHatchProps >:

Elemento	Descrição
<HatchAlias> [Opcional]	O nome de um Alias do Detalhe Tabela de hachuras do banco de dados de componentes. Esta tabela é usada para que você possa definir centralmente o Padrão, a Escala e o Ângulo para materiais representativos usados em todo o banco de dados. A maioria dos RecipeSpecs usará um Hatch Alias para definir todos os parâmetros do Hatch. No entanto, você pode especificar esses valores diretamente usando os outros elementos.
<PatternType> [Opcional]	Os valores possíveis são: “Pré-definido” (o padrão), “Usuário” ou “Personalizado”.
<PadrãoNome> [Opcional]	Se o <PatternName> especificado (ou referenciado indiretamente de <HatchAlias>) não existir, o padrão “ANSI31” será usado.
<PatternScale> [Opcional]	

Machine Translated by Google

Elemento	Descrição
<Padrão Multiplicador> [Opcional]	
<PatternAngle> [Opcional]	
<PatternDouble> [Opcional]	
<EspaçoPadrão> [Opcional]	

<Params>

Este elemento especifica os parâmetros específicos para esta receita específica. Normalmente, esses são valores de que a receita precisa, mas que não estão embutidos no código e, portanto, são personalizáveis. Aqui estão alguns exemplos:

```
<Item idStr="limite">
    <Params>
        <Tongue>0.125</Tongue>
        <GrooveSpacing>0.03125</GrooveSpacing> </Params>

</Item>
<Item idStr="limite">
    <Params>
        <Chamfer>0,5</Chamfer>
    </Params>
</Item>
```

Os nomes dos elementos são definidos pela própria função Rcp e devem ser conhecidos antes de editá-los na especificação da receita.

NOTA Uma maneira de descobrir o contrato implícito da função Rcp é ativar o registro. Para obter mais informações, consulte Registro de receitas na página 3949.

Seção <Opções>

Esta seção fornece dados de customização que são usados pela fase de colocação (Jig) da função Rcp. Na maioria dos casos, as funções de receita dividem seu trabalho em duas fases:

1 Criação do componente

2 Colocação do componente

Machine Translated by Google

O trabalho de colocação do componente geralmente é feito por um gabarito padrão que pode ser controlado por elementos especificados na seção <Opções>. Você deve, é claro, ter conhecimento avançado de qual Jig e JigEnt são usados por uma função Recipe para tirar proveito disso.

Machine Translated by Google

O exemplo abaixo é do grupo de componentes Pavimentadoras de tijolos. Ele usa o LinearArrayJig para repetir uma linha de blocos em um espaçamento especificado.

Machine Translated by Google

```
<?xml versão="1.0" codificação="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
    <Receita idStr="seção">
        <Label>Seção</Label>
        <Implementação>
            <ObjectARX logicAppname="AecDtl50" funcRcp="AecDtlRcpUnit
            Pavimentadora"/>
        </Implementação>
        <Controles>
            <CheckBox idStr="doHatch">
                <Label>Item de hachura</Label>
                <Padrão>1</Padrão>
            </CheckBox>
        </Controles>
        <Dados>
            <Item idStr="bloco">
                <AcadEntityProps>
                    <Camada ref="layerKey">MED</Camada>
                </AcadEntityProps>
            </Item>
            <Item idStr="limite">
                <Params>
                    <Chamfer>0.0</Chamfer>
                </Params>
            </Item>
            <Item idStr="preenchimento">
                <AcadHatchProps>
                    <HatchAlias>tijolo</HatchAlias>
                </AcadHatchProps>
                <AcadEntityProps>
                    <Layer ref="layerKey">HATCH</Layer>
                </AcadEntityProps>
            </Item>
        </Dados>
        <Opções>
            <JigEnt>
                <GapSpacing>0.25</GapSpacing> </JigEnt>

            <Jig>
                <PromptCount>Número de cursos</PromptCount>
            </Jig>
        </Opções>
    </Receita>
```

Machine Translated by Google

```
</AecRecipeSpec>
```

Na seção <Opções>, ele informa ao JigEnt para colocar um espaçamento de ¼" entre cada pavimentadora e altera a string do prompt para um dos prompts emitidos pelo Jig.

Para obter mais informações sobre quais opções estão disponíveis para Jigs e JigEnts específicos, consulte Jigs e JigEnts na página 3941.

Jigs e JigEnts

Um “Jig” é uma construção de programação que define como o usuário adiciona objetos ao desenho. Você pode pensar nisso como um comando “Adicionar” que fornece um feedback visual conforme você especifica a aparência do objeto. Por exemplo, o Arc Jig simples no AutoCAD esboça dinamicamente o arco potencial enquanto você insere vários valores.

Um “JigEnt” é o objeto usado para desenhar o feedback visual. No AutoCAD e no AutoCAD Architecture, geralmente é o mesmo tipo de objeto que está sendo criado (por exemplo, o Wall Jig usaria um objeto Wall). Na estrutura Recipe, a maioria dos componentes não é representada por um tipo de objeto, mas por uma coleção de objetos primitivos do AutoCAD, como hachura, polilinha e bloco.
Nesse caso, um JigEnt é um objeto temporário na memória que é usado para desenhar durante o tempo de vida do Jig, mas é descartado quando os objetos reais são adicionados ao desenho.

A estrutura Recipe usa um sistema que conecta JigEnts específicos em Jigs comuns. Isso permite que um único Jig responsável por componentes lineares (ou seja, um que solicita "ponto inicial" e "ponto final") pareça completamente diferente dependendo do JigEnt usado (por exemplo, uma fileira de tijolos versus um metal viga).

Embora o desenvolvimento de novos Jigs e JigEnts esteja atualmente disponível apenas para programadores ObjectARX, muitos aspectos dos Jigs e JigEnts existentes podem ser controlados por meio de técnicas de personalização leves. Para entender isso, é útil ter uma ideia de como os Jigs e JigEnts existentes são programados.

Machine Translated by Google

Hierarquia de Jigs

- AecEdJigRcp
  - AecEdJigCircle
  - AecEdJigLine
    - AecEdJigLineBlockBased
      - AecEdJigLinearArray
      - AecEdJigStretch
    - AecEdJigLineOriented
      - AecEdJigLineExtend
      - AecEdJigSurface
    - AecEdJigRetângulo
  - AecEdJigStamp

OBSERVAÇÃO O nível de recuo mostra a herança. Por exemplo, se você quiser saber o comportamento e as opções de AecEdJigLinearArray, poderá ver que ele herda todo o comportamento e as opções de AecEdJigLineBlockBased, AecEdJigLine e AecEdJigRcp.

Hierarquia de JigEnts

- AecEdJigRcp
  - AecEdJigEntCírculo
  - AecEdJigEntLine
    - AecEdJigEntLineBlockBased
      - AecEdJigEntLivros
      - AecEdJigEntLinearArray
      - AecEdJigEntStretch
    - AecEdJigEntLineOriented
      - AecEdJigEntLineExtend
      - AecEdJigEntSurface
        - AecEdJigEntSurfaceHlines
    - AecEdJigEntMeasure
    - AecEdJigEntRetângulo

Como você pode ver, Jigs e JigEnts correspondem bastante nos níveis superiores. No entanto, existem JigEnts extras que podem reutilizar o mesmo Jig. Os listados aqui são apenas os JigEnts comuns. Existem muitos JigEnts específicos derivados deles. Por exemplo, existe um JigEnt específico para cada tipo de viga de madeira e metal, todos derivados de AecEdJigEntLineExtend para obter a maioria de seu comportamento. Nenhum Jig especial é necessário para cada um deles, porque todos pedem a mesma sequência de informações. Se todos os objetos internos programados para componentes de detalhe fossem listados, você veria muito mais JigEnts, mas não muito mais Jigs.

Machine Translated by Google

Gabaritos Comuns

Os Jigs e JigEnts comuns listados na hierarquia acima têm opções que podem ser especificadas na seção <Options> das especificações da receita e, em alguns casos, têm receitas comuns que podem ser utilizadas sem escrever nenhum novo código.

Breves descrições de alguns dos gabaritos comuns são fornecidas abaixo, juntamente com informações sobre as <Opções> ou a função Receita que pode ser usada com cada um, se aplicável.

Gabarito de Carimbo

O Stamp Jig é semelhante ao comando INSERT na medida em que faz uma inserção de bloco básico (com alguns controles extras). Aqui está um exemplo mostrando como a seção Opções é usada para controlar o comportamento do Jig.

```
<Opções>
  <Jig>
    <AllowScaling>falso</AllowScaling>
    <AllowRotation>verdadeiro</AllowRotation>
    <AllowXFlip>verdadeiro</AllowXFlip>
    <AllowYFlip>verdadeiro</AllowYFlip>
    <AllowBasePt>verdadeiro</AllowBasePt>
  </Jig>
</Opções>
```

Em cada caso, o valor listado é o padrão, que seria usado se nada fosse especificado.

A tabela a seguir lista as opções para gabaritos de carimbo

Opção	Comente
<AllowScaling>	
<Permitir Rotação>	
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	
<AllowBasePt>	Valor booleano que especifica se as opções de linha de comando comuns do Jig são opções válidas para esta receita.

Machine Translated by Google

Para usar este gabarito diretamente de uma função de receita comum, use a seguinte seção do RecipeSpec:

```
<Implementação>
    <ObjectARX>
        <AppName>AecRcpBase40</AppName>
        <RcpFunc>Carimbo</RcpFunc>
    </ObjectARX>
</Implementação>
```

Gabarito de Matriz Linear

O Linear Array Jig coloca várias cópias de uma referência de bloco em uma linha, orientada na direção X ou Y, com um espaçamento especificado entre cada instância. Aqui está um exemplo mostrando como a seção Opções é usada para controlar o comportamento do Jig.

```
<Opções>
    <Jig>
        <IsOrientedX>verdadeiro</IsOrientedX>
        <PromptStart>Ponto inicial</PromptStart>
        <PromptEnd>Ponto final</PromptEnd>
        <PromptCount>Contagem</PromptCount>
        <AllowXFlip>verdadeiro</AllowXFlip>
        <AllowYFlip>verdadeiro</AllowYFlip>
        <AllowCount>verdadeiro</AllowCount>
    </Jig>
    <JigEnt>
        <IsOrientedX>verdadeiro</IsOrientedX>
        <Width>0.0</Width>
        <GapSpacing>0.0</GapSpacing>
    </JigEnt>
</Opções>
```

Em cada caso, o valor listado é o padrão e seria usado se nada fosse especificado.

A tabela a seguir lista as opções de Jig para Linear Array Jigs

Opção de gabarito	Comente
<IsOrientedX>	Valor booleano que especifica se os itens ao longo da linha são orientados na direção X ou na direção Y.

Machine Translated by Google

Opção de gabarito	Comente
<PromptStart>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt do ponto inicial.
<PromptEnd>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt do ponto de extremidade.
<PromptCount>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt de contagem.
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	
<AllowCount>	Valor booleano que especifica se as opções de linha de comando comuns do Jig são opções válidas para esta receita.

A tabela a seguir lista as opções de JigEnt para gabaritos de matriz linear

Opção JigEnt	Comente
<IsOrientedX>	Valor booleano que especifica se os itens ao longo da linha são orientados na direção X ou na direção Y.
<Largura>	Especifica a largura exata da referência de bloco sendo arranjada. Se você não souber este valor e deixar este elemento de fora, as extensões do bloco serão medidas dinamicamente. Se você conhece esse valor, deve especificá-lo, porque medir as extensões dinamicamente às vezes pode introduzir erros de arredondamento que podem afetar as dimensões gerais da matriz.
<GapSpacing>	A distância entre cada item da matriz. Você pode usar um valor negativo para fazer com que os itens se sobreponham.

Machine Translated by Google

Para usar este gabarito diretamente de uma função de receita comum, use a seção a seguir das especificações da receita.

```
<Implementação>
    <ObjectARX>
        <AppName>AecRcpBase40</AppName>
        <RcpFunc>LinearArray</RcpFunc>
    </ObjectARX>
</Implementação>
```

Ao usar esta função, você também pode especificar uma diretiva <RcpFunc> que permitirá empacotar todos os blocos individuais na matriz em uma única referência de bloco. Por padrão, esse valor é definido como “falso” e cada item da matriz será sua própria referência de bloco.

```
<Opções>
    <RcpFunc>
        <PackageAsBlock>true</PackageAsBlock>
    </RcpFunc>
</Opções>
```

Gabarito para livros

O Bookends Jig é semelhante ao Linear Array Jig, mas permite um bloco diferente em cada extremidade, bem como um bloco que é organizado para preencher o espaço entre as duas extremidades. Os blocos “start” e “end” são usados uma vez, e o bloco “repeat” é usado quantas vezes forem necessárias para preencher o espaço entre eles.
Aqui está um exemplo de uso:

```
<Opções>
    <Jig>
        <IsOrientedX>verdadeiro</IsOrientedX>
        <PromptStart>Ponto inicial</PromptStart>
        <PromptEnd>Ponto final</PromptEnd>
        <AllowXFlip>verdadeiro</AllowXFlip>
        <AllowYFlip>verdadeiro</AllowYFlip>
    </Jig>
    <JigEnt>
        <IsOrientedX>verdadeiro</IsOrientedX>
        <WidthStart>0.0</WidthStart>
        <WidthRepeat>0.0</WidthRepeat>
        <WidthEnd>0.0</WidthEnd>
        <GapSpacing>0.0</GapSpacing> </JigEnt>
    </Options>
```

Machine Translated by Google

Em cada caso, o valor listado é o padrão e seria usado se nada fosse especificado.

A tabela a seguir lista as opções de Jig para Bookends Jigs

Opção de gabarito	Comente
<IsOrientedX>	Valor booleano que especifica se os itens ao longo da linha são orientados na direção X ção ou a direção Y.
<PromptStart>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt do ponto inicial.
<PromptEnd>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt do ponto de extremidade.
<PromptCount>	Cadeia de texto a ser usada para o prompt de contagem.
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	Valor booleano que especifica se as opções de linha de comando comuns do Jig são opções válidas para esta receita.

A tabela a seguir lista as opções JigEnt para Bookends Jigs

Opção JigEnt	Comente
<IsOrientedX>	Valor booleano que especifica se os itens ao longo da linha são orientados na direção X ou na direção Y.
<WidthStart>	Especifica a largura exata da referência do bloco no início da matriz. Caso você não saiba este valor e deixe este ele mento, as extensões do bloco serão medidas dinamicamente. Se você conhece esse valor, deve especificá-lo, porque medir as extensões dinamicamente às vezes pode introduzir erros de arredondamento que podem afetar as dimensões gerais do ar raio.

Machine Translated by Google

Opção JigEnt	Comente
<WidthEnd>	Igual ao anterior, mas para o bloco final do array.
<WidthRepeat>	Igual ao anterior, mas para o bloco de repetição do array
<GapSpacing>	A distância entre cada item da matriz.

Para usar este gabarito diretamente de uma função de receita comum, use a seguinte seção do RecipeSpec.

```
<Implementação>
    <ObjectARX>
        <AppName>AecRcpBase40</AppName>
        <RcpFunc>Livros</RcpFunc>
    </ObjectARX>
</Implementação>
```

Ao usar esta função, você também pode especificar uma diretiva <RcpFunc> que permitirá empacotar todos os blocos individuais na matriz em uma única referência de bloco. Por padrão, esse valor é definido como “falso” e cada item da matriz será sua própria referência de bloco.

```
<Opções>
    <RcpFunc>
        <PackageAsBlock>true</PackageAsBlock>
    </RcpFunc>
</Opções>
```

Gabarito de Superfície

Este gabarito cria um limite retangular básico de uma determinada profundidade, onde é solicitado ao usuário um início e um ponto final arbitrários (semelhante à adição de paredes no AutoCAD Architecture). Aqui está um exemplo de uso:

```
<Opções>
    <Jig>
        <PromptStart>Ponto inicial</PromptStart>
        <PromptEnd>Ponto final</PromptEnd>
        <AllowXFlip>verdadeiro</AllowXFlip>
        <AllowYFlip>verdadeiro</AllowYFlip>
    </Jig>
</Opções>
```

Machine Translated by Google

Em cada caso, o valor listado é o padrão e seria usado se nada fosse especificado.

Para usar este gabarito diretamente de uma função de receita comum, use a seguinte seção do RecipeSpec.

```
<Implementação>
    <ObjectARX>
        <AppName>AecRcpBase40</AppName>
        <RcpFunc>Superfície</RcpFunc>
    </ObjectARX>
</Implementação>
```

Carimbo M Inserir Gout

O StampMInsert Jig é o mesmo que o Stamp Jig, exceto que ele usa um MInsert em vez de uma referência de bloco simples.

Gabarito SurfaceBound

O SurfaceBound Jig é o mesmo que o Surface Jig, exceto que mantém apenas as três bordas superiores do retângulo. É usado para componentes que são derramados ou delimitados por outra entidade que fornece a borda inferior do retângulo. Para um exemplo, consulte Cobertura de concreto.

Surface Ltype Jig

O SurfaceLType Jig é igual ao Surface Jig, exceto que ele preenche com uma polilinha ampla de um determinado tipo de linha, em vez de uma hachura.

Gabarito ApplyToLinework

O gabarito ApplyToLinework é usado quando você simplesmente precisa “marcar” a geometria de linha de trabalho existente como um componente específico. Por exemplo, você pode desenhar um detalhe usando comandos básicos do AutoCAD e, em seguida, usar este gabarito para aplicar o Xdata e a nota-chave para um componente específico no banco de dados. Ele moverá a geometria selecionada para uma nova camada, se especificada, mas não criará nenhuma geometria própria.

Registro de receita

Sem conhecer o contrato implícito de uma função Recipe, é difícil saber (ou depurar) de onde todos os valores devem vir. Em alguns casos, pode haver valores para uma receita existente que você pode personalizar se souber que eles estão lá (e atualmente não especificados).

Machine Translated by Google

Recipe Logging é um mecanismo que imprimirá na linha de comando todos os dados que estão sendo recuperados pela receita. Ele fornecerá a origem dos dados (por exemplo, o banco de dados de componentes, a seção de receitas, o prompt da paleta Propriedades) e se o valor foi encontrado ou não. Usando essas informações, você pode fazer engenharia reversa de quais dados são esperados pela receita.

Machine Translated by Google

O seguinte é um exemplo produzido pela execução da receita 02/Brick Paver com o registro de receita ativado.

Machine Translated by Google

```
Comando: dtlcompmanager
RCP LOG > Fonte: Banco de dados
        Campo: LARGURA
        Tipo: duplo
        Requerido: Verdadeiro
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: 4,00000
RCP LOG > Fonte: Banco de dados
        Campo: COMPRIMENTO
        Tipo: duplo
        Requerido: Verdadeiro
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: 8,00000
RCP LOG > Fonte: Banco de dados
        Campo: ESPESSURA
        Tipo: duplo
        Requerido: Verdadeiro
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: 1,50000
RCP LOG > Fonte: <Dados>
        Contexto: Item[@idStr='boundary']/Params
        Marca: chanfro
        Tipo: duplo
        Requerido: Falso
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: 0,00000
RCP LOG > Fonte: Prompt
        Campo: grossoOutline
        Tipo: bool
        Requerido: Falso
        Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: Prompt
        Campo: doHatch
        Tipo: bool
        Requerido: Falso
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: Verdadeiro
RCP LOG > Fonte: <Dados>
        Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
        Etiqueta: HatchAlias
        Tipo: str
        Requerido: Falso
        Encontrado: Verdadeiro
```

Machine Translated by Google

Valor: tijolo

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps

Tag: PatternType

Tipo: str

Requerido: Falso

Encontrado: Falso

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps

Tag: PatternName

Tipo: str

Requerido: Falso

Encontrado: Falso

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps

Tag: PatternAngle

Tipo: duplo

Requerido: Falso

Encontrado: Falso

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps

Tag: ScaleMultiplier

Tipo: duplo

Requerido: Falso

Encontrado: Falso

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps

Tag: PatternScale

Tipo: duplo

Requerido: Falso

Encontrado: Falso

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps

Etiqueta: Camada

Tipo: str

Requerido: Falso

Encontrado: Verdadeiro

Valor: A-Detl-Patt

RCP LOG > Fonte: <Dados>

Machine Translated by Google

Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
Tag: ColorIndex
Tipo: longo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
Marca: tipo de linha
Tipo: str
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
Tag: LinetypeScale
Tipo: duplo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
Marca: espessura de linha
Tipo: longo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
Etiqueta: Camada
Tipo: str
Requerido: Falso
Encontrado: Verdadeiro
Valor: A-Detl-Medm
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
Tag: ColorIndex
Tipo: longo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
Marca: tipo de linha
Tipo: str
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>

Machine Translated by Google

Contexto: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
Tag: LinetypeScale
Tipo: duplo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Dados>
Contexto: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
Marca: espessura de linha
Tipo: longo
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
Contexto: Jig
Etiqueta: IsOrientedX
Tipo: bool
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
Contexto: Jig
Marca: PromptStart
Tipo: str
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
Contexto: Jig
Tag: PromptEnd
Tipo: str
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
Contexto: Jig
Etiqueta: AllowXFlip
Tipo: bool
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
Contexto: Jig
Etiqueta: AllowYFlip
Tipo: bool
Requerido: Falso
Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>

Machine Translated by Google

```
        Contexto: Jig
        Etiqueta: AllowCount
        Tipo: bool
        Requerido: Falso
        Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
        Contexto: Jig
        Etiqueta: PromptCount
        Tipo: str
        Requerido: Falso
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: Número de cursos
RCP LOG > Fonte: <Opções>
        Contexto: JigEnt
        Etiqueta: IsOrientedX
        Tipo: bool
        Requerido: Falso
        Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
        Contexto: JigEnt
        Etiqueta: Largura
        Tipo: duplo
        Requerido: Falso
        Encontrado: Falso
RCP LOG > Fonte: <Opções>
        Contexto: JigEnt
        Etiqueta: GapSpacing
        Tipo: duplo
        Requerido: Falso
        Encontrado: Verdadeiro
        Valor: 0,25000
Ponto inicial ou [Xflip/Yflip/Count]:
Ponto final ou [Xflip/Yflip/Count]: <Ortho on>
Ponto inicial ou [Xflip/Yflip/Count]:
```

Para ativar o log de receitas, use o programa REGEDIT para alterar um valor no registro do Win32. A entrada pode ser encontrada em:

```
HKEY_CURRENT_USER\Software\Autodesk\AutoCAD\R17.1\ACAD-XXXX\Pro files\AutoCAD
Architecture\Preferences\AecRcpBase50\RecipeLog
```

Altere este valor para "1" para ativá-lo.

Altere este valor para "0" para desativá-lo.

Machine Translated by Google

Blocos e bibliotecas de blocos

Bibliotecas de conteúdo de bloco para componentes de detalhe devem ser criadas e armazenadas de acordo com as seguintes diretrizes, cada uma das quais é discutida em mais detalhes posteriormente.

ÿ O conteúdo do bloco deve ser desenhado com o estilo atual de geometria. (Ver Usando a geometria ideal na página 3957.)

ÿ Os blocos devem ter prefixos de namespace. (Consulte Nomeando blocos na página 3959.)

ÿ Os pontos base para inserir blocos devem ser posicionados logicamente. (Consulte Pontos base para blocos na página 3959.)

ÿ Blocos semelhantes devem ser armazenados no mesmo arquivo DWG. (Consulte Coletando Blocos Semelhantes na página 3959.)

ÿ As propriedades das entidades de bloco devem ser definidas como ByBlock. (Consulte Propriedades do bloco na página 3960.)

ÿ Todos os objetos desnecessários devem ser removidos dos desenhos da biblioteca de blocos. (Consulte Remoção de objetos desnecessários na página 3961.)

Usando geometria ideal

Muitas bibliotecas de blocos que foram criadas em versões herdadas do AutoCAD contêm geometria que não é ideal, pois pode resultar em problemas de desempenho, pontos de ajuste incorretos ou discrepâncias de tolerância que causam erros quando as ferramentas Aec Modify ou outros comandos de edição do AutoCAD são usados. Você deve evitar usar essa geometria de estilo antigo ao criar novos blocos e deve removê-la ou substituí-la sempre que a encontrar no conteúdo do bloco existente.

As seções a seguir descrevem cinco áreas principais nas quais você deve se esforçar para usar a geometria ideal.

Polilinhas

Antes do AutoCAD Release 14, a entidade de polilinha consistia em várias entidades de vértice e não era armazenada de forma compacta. Você pode identificar essas polilinhas de estilo antigo executando o comando LIST, que as identifica como tipo POLYLINE. Todas essas entidades devem ser recriadas como polilinhas de novo estilo traçando sobre elas manualmente com a ferramenta Polilinha. O comando LIST identifica polilinhas de novo estilo como LWPOLYLINE.

Machine Translated by Google

Padrões de Hachura

Certifique-se de usar entidades de hachura reais ao criar blocos que requerem padrões de hachura. Antes do AutoCAD Release 14, as hachuras eram blocos anônimos com todas as entidades que compunham o padrão armazenadas no desenho. Se você executar o comando LIST em uma entidade que parece ser uma hachura e a entidade for identificada como uma REFERÊNCIA DE BLOCO e tiver um nome começando com *X, então é uma hachura de estilo antigo. Remova e substitua por uma nova entidade HATCH equivalente.

OBSERVAÇÃO Além dos padrões de hachura de estilo antigo descritos acima, alguns blocos contêm vários segmentos de linha individuais repetidos para simular uma hachura real. Nesses casos, os segmentos de linha devem ser apagados e substituídos por uma hachura apropriada na escala apropriada.

Polilinhas não unidas

Quando as extremidades dos segmentos de linha ou arco que formam um limite coincidem, é muito mais eficiente representar o limite usando uma única polilinha.
Por exemplo, um retângulo feito de quatro linhas separadas deve ser convertido em uma única polilinha. Para fazer isso, use o seguinte procedimento:

1 Execute o comando PEDIT e selecione uma das linhas.

2 Quando solicitado a transformar a linha em uma polilinha, digite **y** (para Sim).

3 Digite **j** (para Join), selecione as outras três linhas e pressione *ENTER.* Em alguns casos, a união falhará porque os pontos de extremidade não são coincidentes, embora pareçam ser. Se isso ocorrer, use snaps de objeto para reposicionar cuidadosamente as extremidades para que coincidam.

Segmentos de linha pixelizados

Alguns programas de conversão criam uma tradução literal do que estava na tela no momento da conversão. Isso pode resultar em milhares de minúsculos segmentos de linha colocados de ponta a ponta, onde deveria haver um único segmento de linha. Nesses casos, você deve traçar todo o curso dos segmentos de ponta a ponta para criar um único segmento e, em seguida, apagar todos os segmentos de linha pixelizados originais.

Geometria imprecisa

Como é o caso de polilinhas não unidas, qualquer extremidade que pareça coincidir deve realmente coincidir. Pequenas discrepâncias de tolerância podem fazer com que outras operações de edição falhem. Certifique-se de que a geometria que atende visualmente também atende a um alto grau de precisão. Uma maneira de garantir a coincidência é ativar o Nearest,

Machine Translated by Google

Modos de snap de objeto Endpoint e Midpoint e, em seguida, ajuste a geometria usando seus pontos de aderência.

Blocos de nomeação

Os nomes dos blocos contendo o conteúdo do componente de detalhe devem ter um prefixo de namespace para evitar conflitos com outros blocos. Por exemplo, todos os blocos nas bibliotecas fornecidas com o AutoCAD Architecture usam “AecDtl_” como o prefixo do namespace. Se você estiver criando seus próprios blocos, deverá usar um prefixo exclusivo.

Pontos Base para Blocos

Cada bloco deve ter um ponto base posicionado logicamente para inserir o bloco em relação a outra geometria em um desenho; ou seja, a localização do ponto base deve permitir que o usuário insira o bloco usando um snap a objeto em alguma outra parte da geometria como um ponto de inserção. Se possível, a localização do ponto base também deve facilitar a colocação repetida do item. Por exemplo, um bloco que representa uma pavimentadora não deve ter o ponto base no meio do bloco, porque você provavelmente não desejaria que o meio do bloco fosse inserido em qualquer snap a objeto na geometria existente. Da mesma forma, um ponto base no canto superior esquerdo só faz sentido se o item for colocado sob alguma outra geometria.

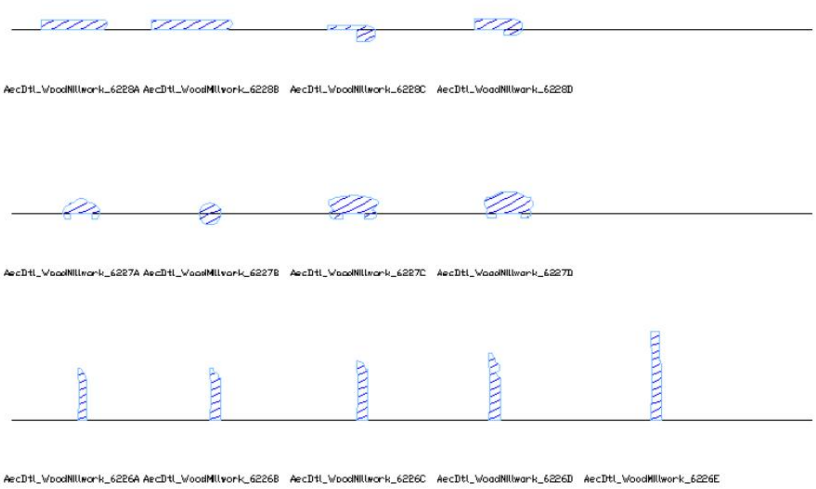
No entanto, se o ponto de base estiver no canto inferior esquerdo, o usuário pode ajustar o plano de base e as inserções repetidas são fáceis.

Coletando Blocos Semelhantes

Definições de bloco semelhantes ou estreitamente relacionadas devem ser coletadas em um único arquivo DWG. Por exemplo, na biblioteca de blocos de detalhes fornecida com o AutoCAD Architecture, as definições de blocos para todos os diferentes tamanhos de pregos são coletadas em um arquivo de desenho de biblioteca de blocos chamado AecDtlLib_Nails.dwg, *e* todas as definições de blocos que detalham acessórios de carpete estão em um arquivo chamado *AecDtlLib_CarpetAcc. dwg.* Conforme mostrado abaixo, para cada definição de bloco, o desenho deve incluir uma referência de bloco inserida em uma linha horizontal para mostrar como o ponto base do bloco é usado para posicionar o bloco em relação a outros

Machine Translated by Google

geometria. Para cada referência de bloco, deve haver também um rótulo de texto contendo o nome do bloco.



A configuração dos desenhos da biblioteca de blocos dessa maneira torna mais fácil para o usuário pesquisar rapidamente toda a biblioteca. Também ajuda no processo de limpeza do desenho, que é explicado em uma seção subseqüente (consulte Remoção de objetos desnecessários na página 3961).

Propriedades do bloco

Na maioria dos casos, os blocos devem ser definidos para ter suas propriedades de entidade de componente definidas da seguinte forma:

Camada=0
Cor=POR BLOCO
Tipo de linha=POR BLOCO
Escala do tipo de linha=1,0
Espessura de linha=POR BLOCO

Para fazer isso após a definição de um bloco, clique com o botão direito do mouse na referência do bloco e clique em Definir objetos aninhados para ByBlock.

Machine Translated by Google

Chaves de camada

Você pode usar uma chave de camada para mapear entidades específicas dentro de um bloco para uma camada no desenho na qual o bloco está inserido. Por exemplo, os blocos de marcenaria descritos anteriormente (consulte Coletando blocos semelhantes na página 3959) têm a entidade de hachura atribuída à camada “HATCH”. Se a Especificação de receita (arquivo XML) que faz referência a esta biblioteca de blocos tiver o atributo “remapLayers” definido como verdadeiro, conforme mostrado abaixo, qualquer camada que corresponda a uma chave de camada no desenho atual será substituída pela camada atribuída a essa chave de camada. No caso de um desenho usando o arquivo de modelo padrão do AutoCAD Architecture, no qual a chave da camada HATCH é mapeada para a camada AecDtl-Patt, todas as entidades da biblioteca de blocos que foram atribuídas à camada HATCH terminarão na camada AecDtl-Patt quando inserido no desenho.

```
<AcadBlockProps>
    <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_WoodMillwork.dwg"
    remapLayers=”true”>AecDtl_millworkBlk1</BlockName> <Scale>6.0</Scale>

</AcadBlockProps>
```

Removendo Objetos Desnecessários

Depois de garantir que o desenho de uma biblioteca de blocos esteja em conformidade com todas as diretrizes explicadas anteriormente, a etapa final é remover todos os objetos desnecessários (camadas não utilizadas, estilos de texto, definições de bloco e assim por diante) executando o procedimento a seguir.

1. Use o comando ZOOM, EXTENTS para exibir as extensões do atual desenho.
2. Digite **wblock** (para Write Block).
3. Na caixa de diálogo Write Block, em Source, selecione Objects.
4. Em Ponto base, clique no botão Selecionar ponto e selecione um ponto base no canto inferior esquerdo das extensões do desenho.
5. Em Objetos, com Reter selecionado, clique no botão Selecionar objetos, especifique uma janela cruzada sobre todo o conteúdo do desenho e, a seguir, pressione *ENTER.*
6. Em Destino, insira o nome do desenho a ser criado (por exemplo, insira o nome do desenho atual com um “2” anexado) e especifique as unidades a serem usadas para dimensionamento automático quando o bloco for inserido em um desenho que usa unidades diferentes.

Machine Translated by Google

7 Clique em OK.

8 Feche o desenho.

9 Usando o Windows Explorer, exclua o desenho original.

10 Renomeie o novo desenho removendo o “2” que você anexou.

O novo desenho agora contém apenas as entidades selecionadas e quaisquer outras entidades direta ou indiretamente referenciadas pelas entidades selecionadas. Em outras palavras, o desenho contém apenas o conjunto mínimo absoluto de objetos de que precisa.

Machine Translated by Google

56

Detalhe da Migração Componente e Keynote bancos de dados

Se você modificou um dos bancos de dados padrão de nota-chave ou componente de detalhe fornecido com uma versão anterior do software, pode migrar suas modificações para o banco de dados correspondente na versão atual usando o utilitário Migração de banco de dados de componente/chave de detalhe. Conforme explicado nos tópicos a seguir, o uso desse utilitário não é suportado se os bancos de dados anteriores e atuais usarem versões diferentes do padrão CSI MasterFormat.

Migrando suas modificações de banco de dados

O AutoCAD Architecture fornece bancos de dados padrão do Microsoft® Access para detalhes de componentes e notas-chave. Se você modificou qualquer um desses bancos de dados em um release anterior (ou criou seus próprios bancos de dados usando o mesmo esquema), você pode migrar suas modificações para o banco de dados correspondente no release atual usando o utilitário Detail Component/Keynote Database Migration. Acessado a partir do menu CAD Manager, este utilitário compara o banco de dados modificado (a origem) com sua contraparte na versão atual (o destino) e atualiza o banco de dados atual para refletir suas modificações.

Machine Translated by Google

IMPORTANTE A partir do AutoCAD Architecture 2011, os componentes de detalhes dos EUA e os bancos de dados de notas principais fornecidos com o software usam o padrão CSI MasterFormat 2004. Não há suporte para o uso do utilitário Migração de banco de dados de componente/chave de detalhe para migrar suas personalizações de um banco de dados que usa o padrão CSI MasterFormat 95 (como no Autodesk Architectural Desktop 2007 e versões anteriores). O utilitário não migrará corretamente os registros personalizados do banco de dados mais antigo e poderá sobrescrever incorretamente os registros no novo banco de dados com dados MasterFormat 95. Se quiser usar um banco de dados MasterFormat 95 com a versão atual do AutoCAD Architecture, você pode carregá-lo conforme descrito em Adicionar um banco de dados de componentes de detalhes aos bancos de dados disponíveis na página 3545 ou Adicionar um banco de dados Keynote na página 3597. Observe que o banco de dados mais antigo deve estar localizado com o conteúdo da versão anterior e deve manter essa estrutura de pasta de conteúdo para funcionar corretamente. Um banco de dados de componentes de detalhes mais antigo não funcionará com conteúdo de detalhes dos EUA de 2008 ou posterior. Da mesma forma, um banco de dados de keynotes mais antigo não será automaticamente keynote de 2008 ou posterior com detalhes do conteúdo dos EUA; ele apenas destacará componentes de detalhes inseridos usando detalhes de versões anteriores ou detalhes em desenhos de versões anteriores. O utilitário Detail Component/Keynote Database Migration ainda pode ser usado para migrar registros de um banco de dados CSI MasterFormat 95 para outro. Observe também que não há suporte para o uso do utilitário Migração de banco de dados para atualizar um banco de dados mais antigo com dados de um banco de dados de versão atual. O utilitário é projetado apenas para migrar modificações na outra direção; ou seja, **do** banco de dados mais antigo **para** o banco de dados na versão atual.

O utilitário de migração opera de acordo com as seguintes suposições e regras:

ÿ Os bancos de dados de origem e destino devem ser do mesmo tipo (ou Componente ou Keynote), conforme identificado pelo primeiro registro em suas tabelas de impressões digitais. (Para obter mais informações sobre as tabelas e registros incluídos nesses bancos de dados, consulte Personalizando e adicionando novo conteúdo para componentes de detalhes na página 3907 e Esquema de banco de dados do Keynote na página 3611.)

ÿ Os bancos de dados de origem e destino devem usar a mesma versão do CSI padrão MasterFormat.

ÿ Se uma tabela no banco de dados de origem não tiver contrapartida no banco de dados de destino, a tabela e todos os seus registros serão adicionados ao banco de dados de destino.

Machine Translated by Google

ÿ As tabelas do mesmo tipo (conforme identificadas por seus campos de ID) são comparadas e os registros de origem que diferem de suas contrapartes no banco de dados de destino (ou não têm contrapartes) são processados conforme mostrado na matriz a seguir.

	Existe um registro de destino correspondente	**Não existe nenhum registro de destino correspondente**
Campo modificado em registro de origem = verdadeiro	substituições de registro de origem registro de destino	registro de origem adicionado à tabela de destino
Campo modificado em registro de origem = falso	registro de origem não é mi Grato; registro de destino não é alterado	registro de origem adicionado à tabela de destino

OBSERVAÇÃO Se você adicionou uma tabela de tamanho de componente de detalhe ou nota-chave de sua preferência na versão anterior e ela tiver o mesmo nome de tabela ou chave de nota-chave como uma nova tabela ou nota-chave fornecida na versão atual, ela não será processada pelo o utilitário de migração, porque seu ID será diferente de seu homônimo na versão atual. Se este cenário parecer provável no seu caso, é recomendável que você verifique se o nome que você atribuiu está presente na versão atual. Nesse caso, você deve alterar o nome de sua tabela ou keynote antes de executar o utilitário de migração.

ÿ Se um registro do banco de dados de origem tiver sido modificado usando o Detail Component Manager ou o Keynote Editor, seu valor de campo modificado será definido automaticamente como verdadeiro e o registro substituirá o registro correspondente no banco de dados de destino ou será adicionado ao banco de dados de destino se não há nenhum registro correspondente presente.

ÿ Se um registro do banco de dados de origem foi modificado usando o Microsoft® Access diretamente e o valor do campo Modificado não foi definido como verdadeiro manualmente, o registro será adicionado ao banco de dados de destino se não houver nenhum registro correspondente presente.

ÿ O utilitário de migração processa apenas tabelas e registros conforme descrito acima; ele não migra nenhum arquivo de conteúdo XML ou DWG associado, nem migra valores padrão especificados para determinados campos nas tabelas. A preservação dessas informações requer a atualização manual do banco de dados de destino.

OBSERVAÇÃO Se os registros migrados foram criados usando o Microsoft® Access diretamente (em vez do Detail Component Manager) e eles não têm um ID de registro válido (igual ou superior a 100.000), pode haver conflito com os registros no destino base de dados.

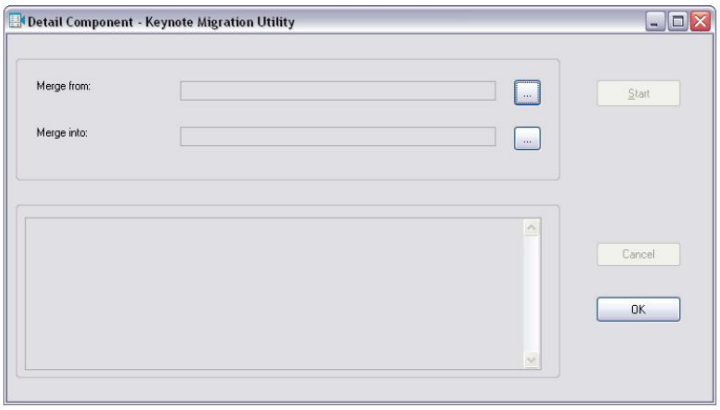
Machine Translated by Google

Executando a Migração do Banco de Dados do Componente de Detalhes/Keynote Utilitário

Use este procedimento para migrar modificações de um banco de dados de componentes de detalhes ou banco de dados de notas principais fornecido com um release anterior do software para o banco de dados correspondente no release atual. Ambos os bancos de dados devem usar a mesma versão do padrão CSI MasterFormat.

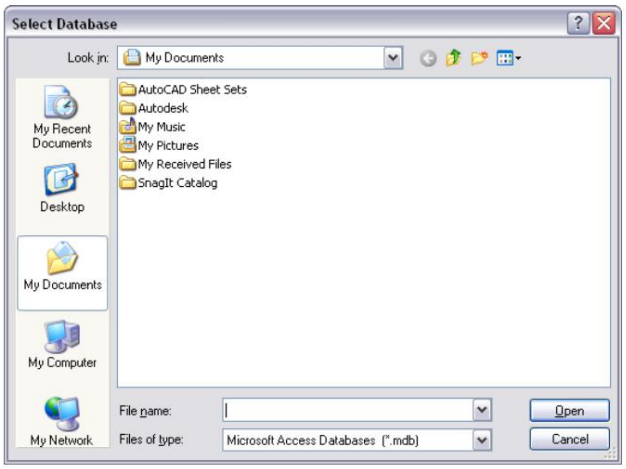
NOTA Certifique-se de criar uma cópia de backup do banco de dados de destino antes de executar o utilitário de migração. Se o processo de migração for encerrado antes da conclusão, o banco de dados de destino pode não ser utilizável.

1 No menu Iniciar (Windows), clique em Programas ÿ Autodesk ÿ AutoCAD Architecture 2011 ÿ Detail Component - Utilitário de Migração de Banco de Dados do Keynote.



2 Em Mesclar de, clique em selecionar o componente de detalhe modificado ou o banco de dados de nota-chave (a origem) que deseja migrar e clique em Abrir.

Machine Translated by Google



3 Em Merge into, clique para ... **,** selecione o banco de dados para o qual você deseja migrar suas modificações (o destino) e clique em Open.

OBSERVAÇÃO O banco de dados de destino selecionado nesta etapa deve ser do mesmo tipo (componente de detalhe ou nota-chave) que o banco de dados de origem selecionado na Etapa 2.

---

4 Clique em OK.

O utilitário compara os dois bancos de dados especificados e exibe os resultados de cada tabela processada, incluindo quais tabelas foram adicionadas e quantos registros foram modificados ou adicionados para cada tabela no banco de dados de destino.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Índice

2D DWF 263

Estilos de elevação 2D 3331
classificações 3344
criação 3333
regras de
projeto adição
3341 alteração 3343
remoção 3344
exibição de componentes
adição 3335
remoção 3335
propriedades de exibição 3340
camada, cor e tipo de linha 3345 notas e arquivos de referência 3346
subdivisões, exibição de 3287
Consulte também estilos de seção 2D

Elevações 2D 3284
Componente de corpo 3D de materiais 3341
criando 3304
criando (visão geral) 3289
direção, invertendo 3312
editando 3308
componente apagado 3339
atualizando globalmente 3328
componente oculto 3339
horizontal 3306
hiperlinks, notas e arquivos de referência
3326 trabalho de
linha 3323
editar 3323 edição
de manipulação
3308 mesclar 3323
localização 3325 limites de material
adicionar anel 3321
adicionar vértice 3320
conteúdo 3319
criar 3318 editar
3319 remover
anel 3322 remover vértice
3320
anel de substituição 3322
materiais 887, 3336
componente apagado 3339
componente oculto 3339
componente de subdivisão 3339
hachura de superfície 3338
estilos, alterando 3313
subdivisões 3285
alterando a exibição 3310
componentes 3339
criando 3299 linha
de hachura de superfície 3338
atualizando 3326
materiais de vista de planta 2D 885
Estilos de seção 2D 3263
classificações 3279
criação 3265
regras de
projeto adição
3276 alteração 3278
remoção 3278
exibição de componentes
adição 3266
remoção 3267
exibição de propriedades 3279
materiais 3275
notas e arquivos de referência 3280
subdivisões 3275
Seções 2D 3213
criação 3233
criação (visão geral) 3219
definição 3214
direção, reversão 3246
componentes de exibição 3268
edição 3241
atualização global 3259
horizontal 3235
hiperlinks, notas e arquivos de referência
3256 trabalho de linha 3253
editando 3253
grip-edit 3242

Machine Translated by Google

fusão 3253 usando componente de corpo 3D 3275
localização 3255
materiais 887, 914 linhas de seção 3220 estilos,
alteração 3247 exibição de subdivisão 3243 atualização 3257
Veja também estilos de seção 2D
Espaços 2D 2916, 2947
componentes de material do corpo 3D 886
3D DWF 263
Elevações 3D 3285
criação 3304
criação (visão geral) 3289
direção, reversão 3312 edição 3308 hiperlinks,
notas e arquivos de referência 3326 localização 3325 materiais 3336 componente
apagado 3339 componente oculto 3339 componente de subdivisão 3339 hachura de superfície 3338 subdivisões 3285, 3311
alterando a exibição 3310
componentes 3339
criando 3299
atualizando 3326
espaços extrudados 3D. *Ver* espaços 3D
extrudados Espaços 3D de forma livre 2904, 2916 Modelo 3D visualizar
materiais 886 Seções 3D 3213
criar 3233 criar (visão geral) 3219 definir 3215 direção, inverter 3246 exibir componentes 3268 editar 3241 hiperlinks, notas e arquivos de referência 3256 localização 3255 linhas de seção 3220
exibição de subdivisão 3245
atualizando 3257
Sólidos 3D, convertendo objetos em 3899

A

ativando o modo Renovação 568 adendos, alternativos e executados em projetos 552 elementos de massa
aditivos 1058, 1083 adjacências superfícies espaciais
definindo 3055
exibindo 3056
conteúdo AEC
adicionando do navegador de conteúdo 3874
adicionando do DesignCenter 3875
adicionando a desenhos 3874
Blocos AEC 3880
Navegador de conteúdo 3871
comandos personalizados 3889
conteúdo personalizado 3879
DesignCenter 3871
conteúdo, modificação 3892
edição 3892
localizações de arquivos 207 opções de inserção 3880, 3884 opções de fator de escala de inserção 3880 blocos de máscara 3886 movimentação entre o navegador de conteúdo e DesignCenter 3877 blocos de múltiplas visualizações 3884 visão geral 3869 predefinidos 3870 gráficos de visualização 3882 assistente 3879
cadeias dimensionais AEC
Estilos de dimensão AEC 3418
distância 3412, 3424
comprimento da linha de extensão 3413, 3425 altura das aberturas display 3413, 3425
Assistente de estilo de dimensão AEC 3426
Estilos de dimensão AEC 3415
Assistente de estilo de dimensão AEC 3416
Estilos de dimensão do AutoCAD 3415, 3424

Machine Translated by Google

distância da cadeia 3412–3413, 3424–3425
propriedades da cadeia, alterando 3418
alterando 3409
criando 3417
conteúdo da cadeia de dimensões 3422
componentes de exibição, alterando 3419
linhas de extensão 3413, 3425
novas 3417
notas 3429
altura de abertura 3413, 3425
seleção dimensionada objetos 3420, 3422
Ferramentas de dimensão
AEC criando 3383
encontrando em paletas 3368
Dimensões AEC 3409, 3411
adicionando dimensões de objetos 3386
adicionando dimensões de pontos 3390
Ferramentas de dimensão AEC, criação com 3369 associativo 3351–3352
Seções 2D 3364
polígonos AEC 3364
Linha de trabalho do AutoCAD 3360 criação 3370
paredes cortina 3359
portas 3358
elevações 3364
referências externas 3363
grades 3358
blocos de máscara 3364 elementos de massa 3359 blocos multi-vista 3364
objetos (lista) 3355
aberturas 3358
guarda-corpos 3359 lajes de telhado 3359 telhados 3359 lajes 3359 espaços 3359 membros estruturais 3359
paredes 3355
conjuntos de janelas 3359
windows 3358
convertendo de dimensões do AutoCAD 3380
copiando propriedades de dimensões AEC para dimensões do AutoCAD 3382
criar 3369–3370 separar objetos 3390 separar objetos (associativo) 3390 cadeias de dimensão
movendo 3402
redefinindo 3403
opções de dimensão
dimensões de associativas pontos 3351
dimensões de pontos não associativos 3351 dimensões de objetos 3351 textos de dimensão movendo 3402
redefinindo 3403
linhas de extensão movendo 3402
redefinindo 3403
referências externas 553 arquivos 3414 sublinhados globais para substituições 3408 ocultando sobrelinha de valores substituídos 3409 ocultando segmentos 3405
hiperlinks 3414 modificando 3384 múltiplos, com o mesmo estilo 3383
não associativo 3351, 3353 criando 3370 notas 3414
opções 3365
substituindo valores de dimensão 3405–3406
visão geral 3349
preferências 3365
Q&A 3430
redesenho 3366
remoção de substituições de valores de dimensão 3407
removendo pontos 3390

Machine Translated by Google

removendo pontos (associativos e não associativos) 3394 removendo pontos (associativos) 3391 redimensionando 3368 restaurando pontos (associativos) 3392 invertendo a direção 3395 selecionando objetos no estilo 3422 escadas 3359 sobrescrito 3367 à direita supressão de zero 3367 unidades 3367

Desenhos AEC, criando 3882
Configurações do Editor AEC 203
Matriz de ferramentas de modificação AEC 2814 centro 2816 cortar 2811 dividir 2806 estender 2805 mesclar 2810 obscurecer 2809 Reposicionar de 2815 encolher 2813 espaçar uniformemente 2815 subtrair 2808 guarnição 2803 apare até a borda 2804
objetos AEC
adicionando uma ancoragem de referência 3903. *Veja* as âncoras de objeto anexadas à referência 3904 criando cópias de referência 3903 representações de exibição padrão 201 chaves de camada padrão 747 sistema de exibição 787 explodindo 206 codificação de camada 745 blocos de máscara. *Veja* os blocos de máscara referenciando 3903 *Veja também* objetos AEC polygon grips 1820
AEC polígonos estilos mudando 1829
classificações 1852 criando 1842 definidos 1842
propriedades de exibição 1845
justificação de borda 1844 largura de borda 1844 arquivos 1851 hachura 1848 objetos de máscara 1845 notas 1851 exibição em cores verdadeiras 1850
Ferramentas de polígono
AEC criando 1817
encontrando em paletas 1814
Os Polígonos AEC
espaçam uniformemente os Polígonos AEC ao longo de um eixo 1832
Cor dos polígonos
AEC, alterando 1847 componentes 1812 convertendo em perfis 2819 criando 1814–1815 criando polilinhas de 1836 criando perfis de 1837 paredes cortina 1811 dividindo 1833 arestas 1844 editando 1819 elevação, alterando 1838 furos 1829 hiperlinks 1841 inserindo em paredes cortina 1471 em montagens de portas 1739 em montagens de janelas 1739 interseções, criando a partir de 1834 camadas, alterando 1847 tipo de linha, alterando 1847 localizações 1838 blocos de máscara 1849 mesclando 1830 múltiplos, com o mesmo estilo 1817 notas 1841
polilinhas, criando a partir de 1.816 perfis, criando a partir de 1.817 arquivos de referência, 1.841 rotações, alterando 1.837 segmentos de linha reta, criando a partir de 1.814

Machine Translated by Google

subtraindo um do outro 1829 aparando 1833
exibição de cores
verdadeiras 1839 cores
verdadeiras, ocultando 1849
vértices
adicionando 1835
removendo 1836 AEC
Polygons array
AEC Polygons entre dois pontos 1831
array AEC
Polygons usando Modify Tool 1831 center
AEC Polygon
entre dois pontos 1829 center AEC Polygon
using Modify Tool
1829 crop AEC Polygons 1834 crop AEC
Polygons using
Modify Tool 1834 divide AEC
Polygons 1833 divide Polígonos AEC
usando a
ferramenta Modify 1833 espaçar
uniformemente Polígonos AEC usando a
ferramenta
Modify 1832 mesclar Polígonos AEC 1830
mesclar Polígonos AEC
usando a ferramenta Modify 1830
reposicionar Polígonos AEC usando a
Ferramenta
Modify 1832 reposicionar Polígonos AEC entre
dois pontos
1832 subtrair Polígonos AEC usando a
Ferramenta Modify 1829
Aparar Polígonos AEC 1833 aparar polígonos
AEC usando a
ferramenta Modificar 1833 Padrões
AEC 588 AecDtlComponents.mdb 3545
Comando
AecPurgeLayerStyles 774
Estilo de chave de camada AIA 745 Padrão
de camada de formato longo AIA 760, 764

Restrições alinhadas 1141
alinhando UCS às faces 132
Sempre visível, opção 175 do navegador
de conteúdo

ancora
portas, mudando de posição de 1872, 1874
múltiplas, com o mesmo estilo 2.674
aberturas, mudando de posição de
2.053, visão geral
de 2.055 2.647
escada para o patamar 2.179
ferramentas, criando 2.674
janelas, mudando de posição de
1.963, 1.965
Consulte também âncoras de objeto, âncoras
de célula, âncoras de curva,
âncoras de líder, âncoras de
nó, âncoras de volume
Restrições angulares 1142 escalas
de barra de
anotação 3626
baseadas em blocos
3567 edição 3569
bolhas de grade de coluna 3628
configuração para anotação 3571 pontos
de referência 3615 campos
3449 linhas de
classificação de incêndio
3617 linhas
correspondentes 3620
setas de norte 3615 projeto 515–
516, 518–519 nuvens de
revisão 3622 somente
texto 3562 text-with-leader
3562 ferramenta
3549 escala de anotação
escalas de anotação e
viewports 3640
ferramentas de anotação com propriedades
anotativas 3637 escalas
de barra 3626 bolhas
de grade de coluna 3628 pontos de
referência 3615 derivação
de propriedades anotativas
3646 linhas de
correspondência 3620
setas do norte 3615 visão
geral 3637 nuvens de
revisão 3622

Machine Translated by Google

especificando escala de anotação 3640
atualizando objetos de anotação
herdados 3642
ferramenta de anotação 3549
ferramenta de anotação
propriedades anotação
propriedades da ferramenta 3550
Arquivos de projeto APJ
299 excluídos ou corrompidos
551 abertos no Windows
Explorer 344
aparência de objetos, configuração 855
Consulte também
menu de aplicativos de
estilos 44
acessando 45 barra de status do
aplicativo 56
modificar 59 restrições de arco, escadas
em espiral 2106 elementos de massa
de arco 995, 1015 padrão de cálculo de área 2970
alterando 2977
classificando espaços 2976
criando definido pelo usuário 2978
definindo 2974
solucionando problemas
2945 trabalhando com diferentes
2977 avaliações de áreas. *Veja* avaliações de
espaço estilos de
grupo de área convertendo em estilos
de zona 3112 modelos
de grupo de área convertendo em modelos
de zona 3120 modelos de grupo de área *Veja*
modelos de
zona grupos de área convertendo
em zonas 3089 grupos de
área. *Consulte* as definições de nomes de áreas
de zonas.
Veja as definições da lista estilos de área
convertendo
em estilos de espaço 3072 áreas
(ADT) convertendo em
espaços 2895 Comando de
matriz 2814 linha de trabalho de matriz
2814 objeto
baseado em perfil de matriz 2814 exibição de peitoril de montagem 1808
dimensões AEC associativas
Seções 2D 3364
polígonos AEC 3364
Linhas de AutoCAD 3360 paredes
cortina 3359 portas 3358
elevações 3364
referências externas
3363 de objetos 3351 de pontos
3352 grades 3358 blocos
de máscara 3364
elementos de
massa 3359 blocos de
múltiplas vistas 3364
objetos (lista) 3355 aberturas
3358 guarda-corpos
3359 lajes de telhado
3359 telhados
3359 lajes 3359
espaços 3359
escadas 3359
membros estruturais 3359
paredes 3355
conjuntos de janelas 3359 janelas
3358 espaços
associativos 2904
espaços 2D 2904
objetos de limite 2905
Espaços de forma livre 3D 2904
objetos de contorno 2905
geração automática 2916
atualizações automáticas 2928
objetos de contorno
definindo 2910
definindo em propriedades 2913
definindo em estilo 2912
exibindo no desenho 2914 objetos
de contorno em blocos 2922 objetos de
contorno em refexs 2922 deduzindo
objetos 2935 definindo o
tamanho máximo do intervalo 2926 dividindo
2933 espaços 3D
extrudados 2904
objetos de fronteira 2905

Machine Translated by Google

questões com padrões de cálculo de área 2945
problemas com limites 2944 problemas com objetos de limite 2939 problemas com atualização 2942 problemas com varreduras de parede e modificadores de parede 2946
problemas com refexs 2946
tornando associativo 2936
tornando não associativo 2936–2937
atualizações manuais 2930
mesclando 2931
substituir objetos de limite em refexs 2924 solução de problemas 2938 atualizando 2927 campos de atributos 3461 auditoria de objetos não AEC 3901 projetos de auditoria 654
AutoCAD
exportando desenhos para 212, 214
objetos, identificando 3901
Dimensões do AutoCAD
convertendo para dimensões AEC 3380
Padrões do AutoCAD 590 em projetos ADT 604
Campos de tabelas do AutoCAD 3463
Tipos de campo Autodesk 3467
Visualizador Autodesk DWF publicação DWF 263
Autodesk Envision
publicação de desenhos para 255 estrutura de dados 257
Autodesk MapGuide
publicando desenhos para 255 estrutura de dados 257
espaços de geração automática 2904, 2916 solução de problemas 2938 atualização 2927 sincronização automática 600

B

escalas de barras criando 3626
edição 3631
inserindo 3628
elementos de massa de abóbada de berço 996 limites de base editando 2978 espaços 2968 altura de base, paredes 1177 pontos de base, projetando 552 tamanhos de baía 2739–2740 vigas criando 2528, 2530 ferramentas 2513
Consulte também referências de bloco de membros estruturais, adicionando tags de objeto 3718 anotação baseada em bloco criando 3567 editando 3569 blocos Conteúdo AEC 3880 componentes de porta 1901 marcas de elevação 3302 inserir em construções 400 mascarar 3886 multivisualização 3884 abrir componentes 2070 Estilo de renovação 573 marcas de seção 3230, 3232 componentes de janela 1995
modificadores de corpo adicionando 1271 edição 1277 geometria 1274 removendo 1277 substituindo componentes de parede 1273 restaurando elementos de massa 1278 subtraindo de paredes 1272
componentes de parafuso 3500
Padrão de cálculo de área BOMA 2974
componentes do tipo bookends 3495
espaços de operações booleanas 2998, 3014

Machine Translated by Google

limites
material. *Ver* limites materiais
limites. Veja limites de espaço
componentes de preenchimento de limite
3494 objetos de
limite definindo
2910 exibindo no desenho 2914
para espaços associativos 2905
problemas com limites de espaço 2939
tamanho máximo do intervalo
2926 deslocamentos
de limite por padrão de cálculo de área 2970
por estilo 2970, 3060
alteração 2972
definição 2972
manual 2969
espaços 2968
elementos de massa de caixa
996
colchetes criando 2539–
2540
ferramentas 2518 *Consulte também*
membros estruturais
marca de quebra
criando 3566 editando 3569 propriedades
da ferramenta de marca de quebra
3560 BS1192 estilo de chave de camada 745
BS1192 padrão de camada 760, 765, 767 projetos de construção. *ver* projetos
colocação
em desenho não relacionado ao projeto
3691 colocação no
desenho do projeto
3655 projetos 3652 propriedades 3656 referência ao espaço do modelo
visualizações
3687 campos de resolução
3689 seções 3651, 3671
autônomos 3685 marcas
de título 3652, 3664 ferramentas
de textos explicativos
criando 3695
câmeras
ajustar a posição 3897 bibliotecas
de catálogos, ferramenta. *Consulte* bibliotecas de
catálogos
de ferramentas
biblioteca de catálogos adicionando catálogos do registro 153

C

Calcular recurso automaticamente 1382 planos
de corte de cálculo 3133 espaços
de fórmula de cálculo
3131 estilos
modificadores de cálculo 3127 anexar a
zonas 3096 fórmula de cálculo
3131 tipo de cálculo 3130 criar
3129 definir 3127 separar de
zonas 3096 notas
e arquivos de
referência 3132
modificadores de cálculo
adicionando 3128
removendo 3128
regras de cálculo
escadas retas 2083, 2089, 2099, 2107
espaços de tipo de
cálculo 3130
zonas 3095
símbolos de chamada 3649
atributos 3696 blocos
3698
criando 3694
criando uma ferramenta de texto
explicativo 3698 campos
3694, 3696 ferramentas
de texto explicativo
3652 criando 3698
propriedades
3663 vistas de detalhe
de texto explicativo 433
vistas de seção
433 chamadas 3649
ferramentas de texto
explicativo 3652 detalhes
3650, 3665 elevações
3651, 3679 vistas
de espaço do
modelo excluindo 3689
abrindo 3688 fora do projeto
3690

Machine Translated by Google

gerenciando 144
abrindo uma página web 157
tipos de catálogo
criando 160
catálogo, estilos de renovação 583
catálogos
filtrando 161
classificando
161 catálogos, ferramenta. *Veja*
categorias de catálogos de ferramentas,
em catálogos de ferramentas
165 categorias,
projeto 375
benefícios de 378 alteração 383 criação
arrastando pastas 379 criação no Project
Navigator 378 estrutura de pasta padrão
299, 375 exclusão
384 tipos de mistura 378
visão geral 298
redirecionamento de nível superior 381–
382 subcategorias 382 –383
categorias definidas
pelo usuário 377, objetos de renovação 575
ferramentas de grade
de teto criando
2777 encontrando em paletas
2771 grades
de teto alterando o raio do nó 2791
limites de recorte, criando com 2776
perfis de recorte, anexando 2786 criando
2772 dinamicamente
2775 a partir de grades
de layout 2774 definidas 2723
dimensões, alterando 2.778 exibição,
alterando 2.791 furos 2.787–
2.788 hiperlinks 2.789
grade de layout,
criando a partir de 2.774 linhas adicionando
2.779–
2.781 movendo 2.785–
2.786 removendo 2.782–
2.784 linhas de trabalho,
criando a partir de 2.774 localização
2.790
mascaramento 2787
modificação 2778
múltiplo, com o mesmo estilo 2777 notas
2789 arquivos
de referência 2789
tetos em
superfícies espaciais 3025
âncoras de
célula adicionando
2666 ancoragem a células diferentes 2668
copiando objetos para todas as
células de
layout 2669 definido
2665 posição de objetos anexados a,
alterando 2667
tamanho de objetos anexados a,
alterando 2667
preenchimentos de células, unidades
de parede cortina
atribuindo 1598
painéis 1603 removendo
1584, 1604 preenchimentos de células , paredes de cortina
alinhamento de objetos em células 1558
atribuição 1463
edição de objetos em células 1558
inserção de objetos 1471
deslocamento de objetos em células
1559 orientação de objetos em células 1558
painel 1470
liberação de objetos ancorados em
células 1559
remoção 1447, 1472
preenchimentos de células,
montagens de portas alinhamento de objetos
em células 1809
atribuir 1730 editar objetos em células
1808 deslocamento de objetos em
células 1809 orientação de objetos em células
1808 painel 1736
liberar objetos ancorados em células
1810 remover
1713, 1740 preenchimentos
de células, montagens de janelas
alinhamento de objetos em células 1809
atribuir 1730 editar
objetos em células 1808

Machine Translated by Google

deslocamento de objetos em células
1809 orientação de objetos em células 1808
painel 1736
liberando objetos ancorados em
células 1810
removendo 1713, 1740
Comando de centro 2816
trabalho de linha central 2816
tampas de
parede chanfradas 1348, 1373
paredes 1206
elementos de massa circular 1018
definições de classificação
purga 3841
classificações 3834
alterando 3.846
criando 3.839
definições, adicionando 3.841
exibindo objetos por 826 editando
3.844 exemplos de
3.836 no estilo espacial
3.062 notas e arquivos de
referência 3.846 tipos de objetos,
especificando 3.840 definições de
conjuntos de propriedades,
anexando 3.843
cronogramas, incluindo 3.836 soluções
de problemas 3.864 círculos
de limpeza sobre
1.319 círculos de
raio nas paredes 1319 definições de
grupo de limpeza, em estilo
Gerente 856 raio
de limpeza, alterando 1327 condições de
limpeza
1322 variável de raio de
limpeza dinâmica 1321
diretrizes 1325
Interseções em L 1311
múltiplas interseções 1316 substituições
1343 solução de
problemas 1329 vértices 1349
grupos de limpeza
de paredes 1338 prioridades de
paredes 1323
fluxo de trabalho 1309
perfis de recorte
grades de teto 2786
grades de coluna 2765
Aplicações de usinagem CNC 3899
Pontos COGO
importando 247
Restrições coincidentes 1136
Restrições colineares 1138 cores
componentes de parede 1225
bolhas de grade de coluna
criando 3628
inserindo 3630
ferramentas de grade de coluna,
encontrando em
paletas 2724
grades de coluna alterando dimensões
2752 alterando a localização
2768 alterando o raio do nó 2770
cortando perfis 2765 criando
2725–2726 dinamicamente
2730 da grade de layout
2729 do trabalho de linha 2732
criação de ferramentas
2730 definição 2723
dimensionamento 2751 com
dimensões AEC 2751 exibição,
alteração 2769 edição 2749
coluna personalizada
aprimorada
grades 2732
furos 2766
hiperlinks 2767
rotulagem 2749
rotulagem 2750 grade
de layout, criando a partir de 2729 tipos de
layout 2725 linhas
adicionando 2754–2755
mudando 2753, 2779 movendo
2759–2760, 2785 removendo 2756,
2758 removendo das grades
manuais 2757

Machine Translated by Google

trabalho de linha, criando a partir de 2732 mascaramento 2766 notas 2767
propriedades 2734 radial 2725
retangular 2725 arquivos de referência 2767 remoção
de furos 2767 colunas ancoragem
a grades 2551, 2553 criação com perfis definidos pelo usuário 2512, 2550
independente 2545–2546
aço e concreto 2630 ferramentas 2523

Consulte também comandos de linha de comando
de comparação de comandos de membros estruturais 697 comandos de gerenciamento de desenho 548
novo ambiente de projeto, selecionando 550
abrindo paleta de comparação de desenho 697
abrindo caixa de diálogo de filtro visual 697
Navegador de projeto 548
Navegador de projeto 549–550
projetos, atualizando 549
visualizações, regenerando 549
ferramenta de comando 104 janela de comando 55
comandos, AEC personalizado 3889 Communication Center 62 substituições
de limpeza de componentes 1343 componentes. *Ver* componente individual nomes
modelos conceituais 989
Veja também modelos de massa
Propriedade ConditionType 3154 elementos de massa do cone 999
configurações, exibição. *Veja* as restrições de configurações de exibição
Objetos AEC 1134
Restrições alinhadas 1141
Restrições angulares 1142
Restrições coincidentes 1136
Restrições colineares 1138
Consertar restrições 1141
Restrições horizontais 1140
Restrições radiais 1144
Restrições verticais 1137
trabalhando com restrições de objeto AEC 1134 linhas de construção 2793 criando 2796
criando a partir de objetos existentes 2793 criando a partir de linhas de trabalho 2793 escadas de vários patamares, alterando 2138 escadas em forma de U, alterando 2145 construções, projeto 385, 387 blocos, inserindo 400
conteúdo de 388 criando 389, 410 excluindo 407, 410 divisões 385

arrastando objetos para 397
desenhos, convertendo 393
transmitindo eletronicamente 406 elementos em
comparação com 412
convertendo em 408
referências externas
anexando 399
exibindo 402
sobrepondo 399
interações com o projeto 410 desenhos herdados, convertendo 386, 394 níveis 385

níveis e divisões 410
níveis, copiando para 386, 392 nomes 410 abrindo e
fechando 396 visão geral 291 propriedades 404
elementos de referência em 398 elementos de referência em múltiplas 400 visualizações, em comparação
com 386 quando começar com 387
arquivos XML 386

Machine Translated by Google

Navegador de conteúdo
conteúdo AEC 3871
Opção Always on Top 175 itens de
catálogo
arrastando 183
abrindo 182 prompt
de comando, começando em 185
várias janelas 181 visão geral
137
biblioteca de projetos 329, 618
linhas, especificando o número de 142
catálogos de ferramentas, abrindo
182 paletas de
ferramentas 90 ferramentas 109
adicionando a partir dos estilos 149,
615 criando a partir dos estilos 146, 612
interface do usuário 139
visualizando uma página da web
157 janela, mantendo na tela 175
Consulte também bibliotecas de catálogos de ferramentas,
catálogos de ferramentas, pacotes de ferramentas,
paletas de ferramentas
Biblioteca do navegador de
conteúdo ativando para projetos 363
para projetos 304
catálogo de projetos, adicionando 617
ajuda de contexto 62
menus de contexto 50
contornos
gerando a partir de LandXML 253
convertendo
arquivos de desenho em constructsl 419
copiando e atribuindo estilos de objeto 861 copiando,
projetos 314 componentes de
padrão de repetição linear contável 3496
Criar assistente de conteúdo AEC 2832
criando objetos com ferramentas 95
Comando de recorte 2811
células de parede
cortina atribuições de células
1472 preenchimento com painéis
1470 preenchimentos
1441, 1472 objetos, inserção 1471
componentes da parede cortina
gráficos personalizados 1488
exibição 1485
hachura 1487 camada,
cor e tipo de linha 1486 dimensões da
parede cortina 1408, 1411 molduras da parede
cortina 1453
atribuindo definições 1475 grades de
parede cortina 1403 células 1463
números fixos 1434 tamanho
fixo 1431 definição
manual de número e tamanho 1435
personalizado 1415
divisões 1428–1429, 1438, 1462 arestas do
quadro 1476–1477 quadros,
adicionando 1475 empenas,
excluindo 1436 montantes 1454,
1456–1457, 1461 grades aninhadas 1464
offset 1439 polilinhas
1438 degraus,
excluindo 1436 alças
de parede cortina, editando
paredes cortina usando 1523 cortina propriedades
da parede 1493,
1626 estilos de parede cortina atribuindo
definições a elementos
1461
definições a montantes 1478 divisões a
grades 1462 preenchimentos a células
1463 atribuições, removendo
1474 preenchimentos de
células 1447, 1463 alterando 1532
criando 1426 planos de corte
1490 definidos 1422
definições de divisão
1440
elementos de 1425, 1461 quadros
1447, 1449 deslocamentos
1452 perfis 1450
células de grade
1428, 1431

Machine Translated by Google

preenchimentos para células
preenchimentos alinhamento 1598 atribuições 1607
1444 deslocamento preenchimentos de células 1584,
1445 substituição 1493 1598 alteração 1659
estilos correspondentes 1533 criação de 1568
modificação de definições de elementos 1520 planos de corte 1623
montantes 1454 definição 1567
atribuições 1479–1480 definições de divisão 1579 elementos
deslocamentos de 1567, 1597 quadros
1459 perfis 1457
remoção de definições 1461 remoção definição 1584, 1586 definição
da grade 1481 largura e profundidade por perfil 1587 deslocamentos 1589
1456 notas e arquivos de perfis 1587 células
referência 1491 substituições 1492 de grade 1570, 1572
preenchimentos alinhamento
visão geral 1423 1581
preenchimentos de painel deslocamento 1582
1442 ferramentas de parede substituição 1626
cortina 1419 células de estilos correspondentes
unidade de parede cortina 1660 atribuições de montantes
atribuições de células 1605 1612–1613
preenchimento com painéis definição 1591 definição por largura
1603 preenchimentos 1579, 1604 e profundidade 1592
componentes de unidade de
parede cortina
gráficos personalizados deslocamentos
1621 exibição 1618 hachura 1620 camada, cor e tipo de linha 1619 1.595 perfis 1.593–1.594
quadros de unidade de parede cortina 1591 removendo definições 1.597 removendo
atribuindo definições 1607 da grade 1.614 notas e arquivos de
unidades de parede cortina grades 1561 referência 1.624 substituições 1.625
células 1598 preenchimentos de
número fixo 1575 tamanho painel 1.580 alinhamento
fixo 1572 definição de unidades de parede
manual de número e tamanho 1576 cortina ancoradas 1.664 células de ajuste
automático 1.574 altura da base
personalizado 1565 1.658 marcadores de
divisões 1570 bordas célula 1.626 componentes
do quadro 1609–1610 quadros 1.615 criando 1.562
1608 montantes exibição de plano de
1591–1594, 1597 deslocamento 1577 corte 1.664 dimensões 1661
garras da unidade exibição de 1617 divisão
de parede cortina 1655 estilos de unidade substitui 1648
de parede cortina atribuindo montagens de portas, inserindo
definições a em 1739 edição 1654
elementos 1597 definições a montantes
1611

Machine Translated by Google

substituições de quadro e montante 1636– 1637
bordas
de quadro 1640 hiperlinks
1668 edição no local
1643 substituições de
preenchimento 1630
comprimento 1658
localização 1662–1663
propriedades de correspondência
1660 células de fusão 1627
cantos chanfrados 1661
movimento 1654
bordas de montante 1640
grades aninhadas 1599
notas e arquivos de referência 1668 offset
1664 substituições,
removendo 1654 montagens de
janela 1739
paredes de cortina
Preenchimentos de polígonos AEC
1811 alinhamento de objetos em células 1558
objetos ancorados em células 1559 altura
da base 1526 atribuições
de células e bordas 1493, 1626 marcadores
de
células 1494 células,
mesclando 1494 criando
1405, 1407 de paredes 1417
curvas 1409, 1412
curvas, referenciando 1412
grades personalizadas 141 5
exibição de plano de corte
1538 dimensões 1533 direção,
inversão 1531 exibição
de 1484 exibição de componentes
personalizados 1539,
1666 divisões,
substituição 1514 edição 1522
edição de objetos em células 1558
linhas de piso 1544,
1551 edição 1545 altura 1547
modificação 1542 forma 1547
bordas do quadro 1506
quadros e montantes,
substituindo 1503–1504
empenas, adicionando 1549
hiperlinks 1541 edição
no local 1509 preenchimentos
para
inserir objetos 1443 substituições
1500
condições de interferência 1535-1536
comprimento 1528
propriedades correspondentes 1533
materiais 1483, 1616 cantos
chanfrados 1536–1537 movimento
1522, 1534 arestas do
montante 1506 múltiplos,
com o mesmo estilo 1419 grades aninhadas
1464, 1466 notas e arquivos de
referência 1541 deslocamento de objetos
em células 1559 orientação de objetos
em células 1558 substituições , removendo 1520
perfis 2817 raio 1531 linhas de
telhado 1542, 1551
edição 1545 altura
1547 modificação 1542 forma
1547 reta 1412
troca de dois
objetos 1559 âncoras
de curva
adição de 2651
ancoragem a novos 2656
alteração da posição dos objetos 2652 definição
de 2651 superfícies
curvas, hachura 891 blocos personalizados,
componentes de guarda-corpo 2344 grades de teto
personalizadas adição de
linhas de grade 2782, 2785 grades de
colunas personalizadas 3 criação
2732 edição 2749
rotulagem de lados
4 etiquetas 4

Machine Translated by Google

linhas
adicionando 2756
removendo 2758
colocando portas 1165, 1168–1171 colocando
janelas 1165, 1168–1171 numeração primária e
secundária 4
propriedades 5
numeração seletiva 4 comandos
personalizados, conteúdo AEC 3889 componentes
personalizados paredes
cortina 1539, 1666 montagens de
portas/janelas 1805 grades de layout
personalizadas criando a
partir de
linhas de trabalho 2701 linhas
de trabalho, criando a partir de 2701
formas personalizadas para membros
estruturais 2640
Propriedades de exibição da elevação do plano de corte
Escadas 2227
planos de corte 534
objetos de ancoragem 547
unidades de parede cortina 1664
paredes cortina 1538
gama de exibição 535
montagens de portas e janelas 1802 global 534
estilo espacial
3070 e níveis 536 manuais
548 elementos de
massa 1041 grupos
de massa 1065 específicos
do objeto 535, 545
substituição para paredes 545
lajes e lajes de telhado 2424
espaços 2966 escadas 2239
membros
estruturais 2584,
2613 parede estilos 1305 paredes 1227
planos de corte,
substituições
específicas do objeto 547 elementos de massa cilíndrica
999

D

publicação de estilos
de formato de dados em DWF 266, 284
campos de banco de dados 3476
Enlace de dados ASCII 3481
Enlace de dados separados por vírgula 3481
Criando enlace de dados 3481
Inserindo 3478
Link do Microsoft Access 3481
Microsoft Excel link 3481
Drivers ODBC 3481 fontes
de dados suportadas 3481 tipos de
dados suportados 3477 provedores
de banco de dados suportados 3477 arquivos udl
3479, 3482 pontos de dados
criando 3615
edição 3631 inserindo
3617 conjuntos de
exibição padrão
especificando 822 opções
de projeto padrão 304
pasta de padrões padrão 606 linhas de
definição, seções 3270 definição de
montantes 1721 definições bloco de
máscara 856 bloco de múltiplas
vistas 856
perfil 856 conjunto de
propriedades 856 objetos
demolidos 567,
571, 575 planos de
demolição 565 regras de projeto
Estilos de elevação 2D
adicionando 3341
alterando 3343
removendo 3344
Estilos de seção 2D 3276, 3278 alteração
das opções padrão 578 estilos de porta
1888
Modo de renovação 572 estilos
de janela 1986
Centro de Design
conteúdo AEC 3871
Desenhos AEC 3882

Machine Translated by Google

localizações de arquivos de conteúdo
207 layout de fixação 3873, 3876
modificação 3892
movimentação de conteúdo para conteúdo
navegador 3877
definições de bloco multi-view,
adicionando 2864
banco de dados de componentes
de detalhes
adicionando 3545
configurando
3545 gabaritos 3941
mesclando 3548 especificação de receita
3908, 3916 removendo
3547 banco de dados de componentes de detalhes (projeto) 328
Tabelas de grupos de componentes
do Detail Component Manager 3524
localizando um componente em 3512
usando 3511
tabela de componentes de
detalhes adicionando
linhas 3524 editando valores
3526 removendo linhas 3525, 3527–3528
ferramentas de componentes
de detalhes adicionando à paleta de
ferramentas 3504 aplicando ao trabalho de
linha 3510–3511 copiando do navegador de
conteúdo 3506 criando da linha de
trabalho 3507
modificação 3507
uso de 3504 componentes
de detalhe
parafusos 3500 tipo bookends
3495 preenchimento de limite
3494 padrão de repetição linear
contável 3496
retangular de tamanho dinâmico 3499 edição
3501 inserção
3490 gabaritos 3941
matriz linear
3493 migração 3963
inserção múltipla 3491
especificação de receita 3908
profundidade retangular predefinida
superfície 3498
painel de detalhes 353
ferramentas de detalhes
3652 propriedades
3656
visualizações de detalhes criando a
partir de
uma chamada 448 detalhes criando
com chamadas 3665 no desenho
atual 3665 no desenho
de um projeto
existente 3668 em um novo
desenho 3670 para um
projeto 322 mensagens de
diagnóstico 203 caixas de diálogo, colocação
328 203 padrão de losango na janela
muntins 2007
grades de coluna de dimensão 2751
substituições de escala de dimensão 3893
restrições dimensionais 1134 dimensões
AEC. *Consulte* as dimensões
AEC unidades de parede cortina 1655,
1661 paredes cortina 1523, 1533
montagens de portas 1678, 1797
elevações 3295–3298
compartimentos de grade de coluna
personalizados
aprimorados 2765 coluna personalizada aprimorada
grades 2762
projeto 533
seções 3224–3226, 3228 escada.
Consulte a janela de montagens
de janela de dimensões de escada
1797. *Veja* as dimensões da janela Padrão
de
cálculo de área DIN 2974 Dimensões
dinâmicas de
edição direta 123 alças 123
Componentes
de exibição Mudança de
visibilidade 779 Configurações
de exibição 796, 810
copiar entre desenhos 833–834 criar 810, 812
padrão 800, 823 excluir
830

Machine Translated by Google

e-mail 834, 836 gerenciando
829 notas 832
predefinidas,
em modelos 787 limpando 836 arquivos
de referência 832
renomeando 829 modelos
787 dicas para
trabalhar com 811
direção de visualização 821
visualização 802
viewports 822–823 xrefs
824–825 camadas
de gerenciamento de
exibição 706
Consulte também sistema de exibição
Gerenciador de exibição 800, 829
painel esquerdo 800
abrindo 802 painel
direito 801
configurações padrão 838
adicionando 846
excluindo da
sincronização 841 limpando o
histórico da versão 849 limpando as
informações da
versão 849
sincronização 840 padrões
de sincronização 850 atualização 841
atualização de
desenhos 844 ícones de direção de vista
801
Consulte também sistema de exibição,
representações de exibição, conjuntos
de exibição, configurações
de exibição substituições de
exibição 656 representações de exibição 789
atribuir a conjuntos de exibição 817
comparar entre conjuntos de exibição 819 copiar
entre desenhos 833–834 criar 814 personalizar a
exibição de objetos
792 padrão 201, 791, 810 excluir 831 editar 815
materiais 889
limpar 837
renomear 830
membros estruturais 2607 dicas
para trabalhar com 811 visualizar
806 visualizar
objetos que usam 808–809 conjuntos de
exibição 794
classificações 826 comparar
representações de
exibição 819 copiar entre
desenhos 833–834 criar 813 padrão 796 excluir
830 representações
de exibição 794
atribuir 817
visualizar 809 notas 832 purgando 836
arquivos de referência
832
renomear 829
especificar um conjunto de exibição padrão 822
dicas para trabalhar com 811 direção
de exibição 795 visualizar
804 configurações
de exibição adicionar
configurações padrão 846 excluir da
sincronização 841
referências externas 788
seções vivas 828 materiais 828
padrão 838 sincronizar
padrões 850
sincronizar com
padrões de projeto 840
atualização de padrões 841, 844 edição
do histórico de
versões 848
limpeza 849
informações de versão, limpeza 849
estilo de exibição, modo de renovação 572 sistema
de exibição 787 elementos
de 787 definição de
materiais 788
solução de problemas 851

Machine Translated by Google

Consulte também representações de exibição, conjuntos de exibição, configurações de exibição, exibição Legenda do tema de exibição do gerenciador 3852 ferramenta de tema de exibição criando 3850 temas de exibição ativando 3854 adicionando a um desenho 3852 criando 3847–3848 desativando 3854 editando 3848 legenda 3850 legenda, inserindo 3852 estilos 3850, 3855 ferramentas 3850
ferramentas, criando 3850 temas de exibição estilo criando 3856
Exibindo a Justificativa do Atributo de Edição Punhos 3555
Comando de divisão 2806
espaços de divisão 3004
divisões unidades de parede cortina 1570 paredes cortina 1428–1429 montagens de portas 1695 interação com projetos 374 projeto 372 mudança 373 criação 372, 374 exclusão 374–375 ID 375 nome 374 visão geral 297 montagens de janela 1695
espaços de documentação 2881 elementos de massa de cúpula 1000 montagens de portas e janelas exibição de plano de corte 1802 tampas de extremidade 1674 perfis 2817
montagens de portas alinhamento de objetos em células 1809 objetos ancorados em células 1810 células de ajuste automático 1699 marcadores de células 1764 células, mesclando 1764 centralização em paredes a partir de desenhos refex 1336 criando 1675, 1678 paredes cortina, inserindo em 1471 grades personalizadas 1683 dimensões 1797 exibição de 1754 divisões, substituindo 1786 ferramentas de montagem de portas, criação com 1677 edição 1793 edição de objetos em células 1808 bordas de quadro 1777 quadros e montantes, substituindo 1773–1774 independentes 1798 hiperlinks 1807 edição no local 1780 preenchimentos para inserir objetos 1709 substitui 1767 condições de interferência 1799–1800 propriedades de correspondência 1797 materiais 1753 cantos chanfrados 1801 movimento 1793, 1796 arestas de montantes 1777 múltiplos, com o mesmo estilo 1684 grades aninhadas 1732, 1734 notas e arquivos de referência 1807 deslocamento de objetos em células 1809 orientação de objetos em células 1808 substituições, removendo 1791 posicionando 1679 trocando dois objetos 1810 células
de montagem de portas atribuições de células 1741 preenchendo com painéis 1736 preenchimentos definindo 1706

Machine Translated by Google

removendo 1740
objetos, inserindo 1739
componentes de montagem de
porta gráficos personalizados
1758 exibição
1755 hachura 1757
camada, cor e tipo de linha 1756
dimensões de montagem da porta 1678
molduras de montagem da porta 1721
atribuição de definições 1743
grades de montagem de
portas células
1730 número fixo 1701
tamanho fixo 1696
definição manual de número e tamanho
1702
1683 divisões
personalizadas 1695, 1730
elementos 1672
arestas do quadro 1745, 1747
quadros, adicionando 1744
montantes 1721, 1723–1726, 1728 grades
aninhadas 1732
deslocamentos 1703
alças de montagem de porta 1794
estilos de montagem de porta 1721
atribuição
de definições a elementos 1729
definições a montantes 1747 divisões
a grades 1730 preenchimentos
a células 1730 atribuições
1743 preenchimentos de
células 1730 alteração
1796 criação de 1692
planos de corte
1760 definição 1687
definições de
divisão 1705 definições de
elemento 1792 elementos de 16
91, 1729 deslocamentos de
quadro 1719 quadros
1714 perfis 1716–
1717 largura e profundidade
1715 células de grade 1696
preenchimentos alinhamento
1711 definições 1713
deslocamento
1711 substituição 1764
estilos correspondentes 1797
atribuições
de montantes 1748–1749
compensações
1726 perfis 1724–1725
remoção de definições 1728
remoção da grade 1750 largura e
profundidade 1723 notas e
arquivos 1762 substituições
1763
visão geral 1689
preenchimentos de
painéis 1708
formas 1798 ferramentas de montagem de
portas, criando 1684
componentes de portas blocos
personalizados para exibição de
1901, desativando 1904 estilos de portas,
removendo de 1905 camadas, cores e
tipos de linhas 1899 dimensões de portas
mudança para estilos de portas 1887
molduras de portas, atribuição de materiais 1897
muntins de portas
exibição de, desligando 1938 edição
1937 vidro 1913
materiais 1897
prairie-lights 1919
retangular ou diamante
1914 remoção 1939 starburst 1924
sunburst 1931 void
para 1912 painéis
de porta, designando
materiais 1897
tamanhos de porta
propriedades 3790
paradas de portas, atribuição de materiais 1897
classificações
de estilos de portas 1898
componentes 1902, 1905 criação
1885

Machine Translated by Google

formas personalizadas 1890
definidas 1884
dimensões 1887 exibição
de componentes, desativação 1904
propriedades de exibição 1899
balanços de porta 1905
arquivos, anexando 1908
geometria 1892
materiais 1900
muntins, removendo 1939 notas,
anexando 1908 porcentagem
de abertura 1906 formas,
substituindo 1891 especificando
regras de design para 1888 tamanhos
padrão 1889
propriedades
de direção de balanço de porta
3791 exibindo como linha reta 1905
limiares de porta
exibir propriedades 1906
símbolos 1907
ferramentas
de porta criando
1858 montagens de porta/janela
exibição de componentes personalizados 1805
portas
array de portas entre dois
pontos 1879 array
portas usando Modify Tool 1879 porta central
entre dois pontos 1879 porta
central usando
Modify Tool 1879 centralização em paredes de
desenhos refex 1336 criação 1857
de montagens 1859
de aberturas 1859
de janelas 1859 na porta e
janela
montagens 1859
em paredes 1857
paredes cortina, inserindo em 1471
componentes de blocos personalizados
1880 formas personalizadas 1890
componentes e materiais de
exibição 1895
propriedades de exibição, especificando 1899
conjuntos de portas e janelas,
inserindo em 1739 conjuntos
de portas, inserindo em 1739 tampas de
extremidade 1856
portas espaçadas uniformemente
ao longo de
uma parede 1880 portas espaçadas uniformemente usando Modificar
Ferramenta
1880 autônoma 1878
geometria 1892
posição horizontal 1872 em
superfícies espaciais
adicionando 3032, 3038
removendo 3050
materiais
atribuindo 1897
predefinidos 1857
movendo
ao longo de paredes
1870 para uma parede diferente
1877 dentro de paredes
1871 múltiplos, com o mesmo estilo 1858
componentes de blocos muntins 1880 notas
e arquivos de referência 1884
porcentagens de abertura, especificando 1906
visão geral 1855
posicionamento ao longo do comprimento da
parede 1168 posicionamento
centralizado
entre linhas de grade 1170
posicionamento
uniforme entre linhas de grade 1171
posicionamento
em relação às linhas de
grade 1169 posicionamento
ao longo das paredes
1870 horizontalmente
1875 dentro das paredes
1871 perfis 2817 propriedades de
1860 liberando-se das paredes 1877 reposicionar porta usando Modificar
Ferramenta
1879 reposicionamento de portas entre
dois pontos 1879

Machine Translated by Google

invertendo a entrega 1880 etiquetas
de programação, adicionando 3718
formas 1891
especificando a exibição do swing 1880 tamanhos padrão 1889
dimensões limite 1880, 2588 tipo e forma 1888
mudança de alinhamento vertical
1866 visão geral 1856

orientação vertical 1877 posição
vertical 1874 águas-furtadas em
lajes de telhado 2362, 2459 elementos de massa
drapeada 1002 campos de desenho
3451 linha
de comando de
comparação de desenhos
697 criação de um filtro visual
696 perguntas frequentes 697 visão
geral 681 guia revisão 690 guia configuração 684 início de uma
sessão 684

Explorer do Desenho 352 linha de
comando de gerenciamento de
desenho 548 conceitos 291
perguntas frequentes
550 visão geral 291

modelos de desenho, para projetos 319 barra de
status da janela de desenho 52 modificação
55 ativação e
desativação 55 desenhos

AEC, criando 3882 fechando
no Gerenciador de Estilo 868–869 criando do zero
189 a partir
de modelos 188 no
Gerenciador de Estilo 868
representações de exibição
padrão 201 exibindo objetos com facetas 208
arrastando no Gerenciador de Estilo 869 elevações
3283

exportando
para AutoCAD 212, 214 para
arquivos DXF 212, 217 estilos de
chave de camada 198
gerenciamento de camada 706
padrões de camada 198
legado, abrindo 190 abrindo no
Gerenciador de estilo 867–868 informações
relacionadas ao projeto, removendo
343 gráficos proxy 212–
213 publicando em PDF 280 ler
-somente indicador de status 858
salvando como objetos do AutoCAD 191
salvando como Proxy Graphics 191 salvando
no formato de arquivo anterior 191 escala
195, 3893 configurando 191 compartilhando com
outros usuários 211
métodos 213

padrões, adicionando 628 status
de 867 unidades,
especificando 192
CRESCER

estilos de formato de dados 266, 284
dados do conjunto de propriedades de publicação 263
Arquivos DXF, exportando desenhos para 212, 217 raio
de
limpeza dinâmica variável 1321 dimensões dinâmicas
123, 128 componentes retangulares de
tamanho dinâmico 3499

E

bordas
ocultas 1343
mostrando 1345, 1374 tampas
de parede 1375 editar no local

Modificadores de corpo 3D 1130
alteração de componentes de exibição 1132 menu
de contexto 1127 hachuras de
material 1131 componentes de
objeto 1126 componentes baseados
em polilinha 1128

Machine Translated by Google

componentes baseados em perfil 1129
perfis 2824 faixa
de opções 1127
interseções de paredes 1340
edição
de grades de colunas aprimoradas
2760 campos
3463 objetos de plano de renovação
575 interseções de paredes no local 1340
Editando Atributos Multilinha 3555
Editando Atributos Multilinha em Multiview
Blocos 3555
transmitir eletronicamente um projeto 337
elementos 411
construções
comparado a 412
convertendo para 429
criando 414
excluindo 425, 431
arrastando objetos para 422
transmitindo eletronicamente 424
referências externas, exibindo 428 interações
com projetos 431 desenhos legados,
convertendo 412, 417, 419 nome 431
abrindo e fechando 421 visão
geral 411 projetos,
adicionando a 431 propriedades
423 referenciando
em várias construções 413
referenciando outros
elementos 426 modelos 412 usos para 414
quando usar 413
Arquivos XML 412
rótulos de elevação 3433
atributos 3441, 3444 blocos
3441, 3445 sistemas de
coordenadas 3439 criação 3435
definido 3433
DesignCenter 3446
valores de elevação 3439
símbolos gráficos 3443
hyperlinks 3442
modificando 3438
blocos multi-view 3439, 3445 notas
3442 offset
3440 arquivos
de referência 3442 fator
de escala 3440
ferramentas criando
3437 criando com 3434
configurações definidas
pelo usuário 3443 configurações especificadas pelo usuário 3435
linhas de elevação 3283, 3290
alteração 3292
desenho com marcas de elevação 3293
hiperlinks, notas e arquivos de
referência
3303 localização
3301 subdivisões 3293
alteração da exibição 3310
componentes 3339
criação 3299
visualização 3290
marcas de elevação 3283
atributos 3301–3302
desenho 3293
ferramentas de elevação
3652 propriedades
3656 elevações 3283
adição e remoção de componentes
personalizados 3313
criação com legendas 3679
elevações externas
de quatro vias 3684
elevações internas
de quatro vias 3681
elevações únicas 3679
dimensões, alterando 3295–3298 horizontais
3306 visualizações
de seção dinâmica 3285
especificando a hachura de superfície
para subdivisões 3315
especificando a exibição do
trabalho de linha 2D 3317
subdivisões 3285
mudando a tela 3310

Machine Translated by Google

componentes 3339 criando
3299
Consulte também elevações 2D, elevações 3D, linhas de elevação, marcas de elevação
tampas de
extremidade montagens de portas e janelas 1674
portas 1856
aberturas 2049
aberturas 2032
aberturas de janelas 1970 janelas 1943 dados de
engenharia, adição a espaços 3154 grades de colunas personalizadas aprimoradas adicionando
rótulos após a inserção 2763 criação 2732
edição de lista pré-configurada 2739 irregular 2740 radial 2737 retangular 2734 linhas de grade variáveis 2741 definição exibição de numeração 2745 definição de numeração e letras 2747 definição de esquema de numeração para linhas de grade secundárias 2748 dimensionamento 2762 baías de dimensionamento 2765 edição 2760
edição de etiquetas 2764
grades de rotulação 2733 rotulação de lados 2733 linhas
adição 2760 remoção 2761
numeração primária e secundária 2733 propriedades 2734
numeração seletiva 2733 linhas variáveis 2732

entidades referências
hiperlinks 3905
localização 3905
notas 3905
arquivos de referência 3905
Propriedade de Carga de Equipamento 3154
componente apagado, seções 3274 objetos existentes, planos de renovação 567, 571, 575 objetos explodidos, identificando 3901 formatos de arquivo de exportação
Formato IFC 220
exportando
configurações de exibição 833
representações de exibição 833
conjuntos de exibição 833
desenhos como formato de arquivo IFC 220
Comando de extensão 2805
extensão de
extremidades de parede 1377 interseções de parede 1358
linhas de extensão, estilos de dimensão AEC 3413, 3425
construções de referências
externas (refex), anexando a 399
dimensionamento 553
configurações de exibição 824–825
configurações de exibição 514 objetos isolados em 1121 visão geral 296
caminhos, em projetos 301
solução de problemas 1335–1336 dentro de um projeto 300 espaços
3D extrudados 2916, 2947 elementos de massa de extrusão 1004
extrusões, incubação 893

F

F1 ajuda 62
faces
alinhando UCS 132 faces, hachurando múltiplas 892 desvio de faceta 1668
Variável FACETDEV 1396, 2572 fáscia 2480 em bordas de laje
2382 campos 3449, 3467
adicionando a uma
definição de conjunto de propriedades 3809
anotação 3449

Machine Translated by Google

cor de fundo 3466 conversão
para texto 3467, 3775 criação de links de
banco de dados 3481 edição 3463,
3775
Variável FIELDDISPLAY 3466
em símbolos de texto explicativo
3694 em propriedades manuais 3774
em dados do conjunto de
propriedades 3786 em estilos e definições
3777 inserindo 3451
atributos 3461
Células da tabela do AutoCAD 3463
texto multilinha 3460
propriedades do objeto 3456
estilos do objeto 3458
definições do conjunto de propriedades
3453 elementos do texto 3459
Drivers ODBC 3481 visão
geral 3449 provedores
de banco de dados suportados 3481 tipos 3467
campos de
banco de dados 3476
campos de notas principais
3474 campos de projeto
3467 campos de conjunto de folhas 3469
atualizando 3466, 3775
campos, padrões de camada 762
AIA Long Format 764 BS1192
766, 768 arquivos, LY
746 arquivos,
referência. *Consulte* os arquivos de
referência tipo de
preenchimento 2064 limpeza
de parede
de filete 1347 tampas de
parede de filete
1371 paredes 1203 filtros, camada.
Ver filtros de
camada linhas de
classificação de
incêndio criando
3617 edição 3634 inserção
3619 Corrigir
restrições 1141 linhas de piso paredes cortina 1544
mudando 1542, 1551
mudando vértices 1552 editando
1210, 1215 compensando
1212 projetando 1212
invertendo 1219
degraus, adicionando
1214 vértices 1220 paredes
1210, 1212, 1214,
1220 configurações de piso alterando,
para escadas
2174 escadas multi-land 2091
escadas em espiral 2108 escadas
em forma de u 2102
andar placas. *Ver* pisos de
fatias
nas superfícies espaciais 3025
para uma abertura, alterando a
exibição 2064
fórmulas
avaliando resultados 3796
Planilha de definição de propriedade
de fórmula 3797 em
tabelas de cronograma 3792
definição de conjunto de propriedade
3792 caso de uso 3797
Código VBScript 3797
elevações externas de quatro vias 3684
elevações internas de quatro vias 3681
molduras 1880, 1976
porta, atribuindo materiais a 1897 janelas,
atribuindo materiais a molduras de 1992,
compensações de unidades de
parede cortina
1589 perfis 1587
removendo 1591
largura e profundidade 1586
molduras, paredes cortina
deslocamentos
1452 perfis 1450
remoção 1453 largura
e profundidade 1449 caixilhos,
conjuntos de portas perfis
1717 remoção 1721
largura e profundidade
1715

Machine Translated by Google

caixilhos, montagens de janelas
compensa 1719
perfis 1717
removendo 1721 largura
e profundidade 1715 elemento de
massa de forma livre
faces de edição 1028
colunas independentes 2545–2546 montagens
de portas independentes 1798 portas independentes
criando 1857 localização
1878 montagens de
janelas independentes
1798 janelas independentes criando 1945 localização
1970 paredes congeladas 578
caminhos completos
de refex em projetos
301

G

elementos de massa de duas águas 1001, 1016–1017
linhas de telhado de
duas águas paredes cortina, adicionando a
1549 configurações
1554 em paredes
1213 telhados
de duas águas criando
2363 criando com ferramentas de telhado 2360
Comando GBXMLEXPORT 3159 restrições
geométricas 1134 geometria porta,
edição 1892
espaços 3053 janela, edição
1987 vidro, porta
muntins 1913 planos de corte
global 534, 536
visualização de modelo recortado
542 intervalo de exibição 537–
539 exibindo diferentes níveis 540
atualizando globalmente seções 2D e elevações
3259, 3328
em uma pasta 3259, 3328 em
um projeto 3259, 3328 atualizando
3261, 3330 padrão gótico na
janela muntins 2024
caminhos gráficos
escadas com vários níveis, alterando 2138 escadas
em forma de U, alterando gráficos 2145,
visualização 3882 linhas de grade
criando
variável 2741 definindo esquema
de numeração para linhas de grade
secundárias 2748 numeração 4, 2733
por lado 4, 2733 variável 3,
2732 grades sobre 2723
ancoragem objetos para
2723
ancoragem a
objetos 2647 ferramentas de grade de
teto, criação
com 2772 grades
de colunas 2725 unidades
de parede cortina 1563 paredes
cortina 1413
baias de dimensionamento 2765
montagens de portas 1680
baysize fixo 2725, 2753, 2779 etiquetas 2747
grades de teto
móveis 2785 tamanhos de baias pré-
configuradas 2739 tipos de 2723 montagens
de janelas 1680
Veja também grades de teto, grades de coluna,
grades de unidade de parede
cortina, grades de parede
cortina, grades de montagem de porta,
grades de layout, grades de
montagem de janela grades, grades
de montagem de porta 1721, grades de
montagem de janela 1721 123
Dimensões AEC texto
de dimensão, movendo 3402 linhas de
extensão, movendo 3402
polígono AEC 1820
Alças CTRL 127 parede
cortina 1523 unidade de
parede cortina 1655 edição direta
123 montagem de porta
1794 dimensões dinâmicas
128

Machine Translated by Google

cor das garras 126
restrições das garras 131
pontas das garras
125 grupo de
massa anexando elemento de massa 1056
destacando elemento de massa 1057
abertura 2046 guarda-
corpo 2292 telhado
2369 laje de
telhado 2401 laje 2401
escada 2126
membros
estruturais 2560 sistemas de
coordenadas temporárias 131 alças de gatilho 127
parede 1177 janela 1954
montagem de
janela 1794 bruto
limites ativando 2980 exibindo
2980 editando 2978
espaços 2968

GUID
versão 661

H

limite
de geração de hachura 2797
reposicionamento 2797 limite
de hachura criação
2797 redefinição
2798 ferramentas de
produtividade de hachura 2796 hachuras

Estilos de polígonos AEC 1848
superfícies curvas 891
extrusões 893
elementos de massa de forma livre 895
estilos de elementos de massa 1048
elementos de massa 1039
componentes de material 885–886 faces
múltiplas 892 estilos de
espaço 3068 estilos de
parede 1305
Consulte também hachuras de superfície
altura da cabeça
aberturas 2036 janela
1948 altura

Espaços 3D de forma livre 2995
espaços 3D extrudados 2993 paredes
1177 ajuda

contexto ajuda 62
F1 ajuda 62
componente oculto, seções 3273 projeção de
linha oculta criando 3347 visão
geral 3347

esconder
bordas de tampa de parede 1375
bordas de interseção de parede 1343

espaços de furos 3019
Restrições horizontais 1140 elevações
horizontais 3306 orientação horizontal

escadas em espiral 2104
escadas em forma de U 2097
seções horizontais 3235

ícone i-drop para catálogos de ferramentas 142
IFC
importar e exportar arquivos 219 formatos de
arquivo de importação
Arquivos IFC 236
importar
configurações de exibição 833
representações de exibição 833
conjuntos de exibição 833
Arquivos IFC 236
Componentes do Inventor 243 unidades
de parede cortina de
edição no local 1643 paredes
cortina 1509 montagens de
portas 1780 montagens de
janelas 1780

Machine Translated by Google

Industry Foundation Classes
importando e exportando arquivos 219
InfoCenter 60 ponto
de inserção das
aberturas 2036 das
janelas 1948
instalação de catálogos de ferramentas em
bibliotecas 153 integração com AutoCAD
135 limpeza inteligente de
paredes cerca de 1310
círculos de limpeza 1319
condições 1322 linhas
de justificação 1319
Interseções em L 1311
interseções múltiplas 1316
Interseções em T 1314
condições de interferência
adicionando às paredes 1280
removendo das paredes 1281
espaços
adicionando 2999
removendo 3000
escadas 2207
em paredes cortina 2215, 2218 em
conjuntos de portas 2218–2219 em lajes
2211 em lajes,
removendo de 2214 em espaços 2214–
2215 em paredes 2207,
2210 em conjuntos de
janelas 2218–
2219
cruzamentos
espaços 3006, 3020
paredes 1310
Inventor
importando para o AutoCAD
Arquitetura 243
isolando objetos
terminando o isolamento de objetos
1120 referências externas 1121
ocultar seleção 1119 salvar
seleção 1120 selecionar
objetos 1121 triângulo
isósceles elementos de massa 998

J

unindo paredes 1201
linhas de justificação em paredes 1319

k

banco de dados de notas principais (projeto)
327–328 bancos de
dados de notas
principais adicionando
3597 configurando
3596
criando 3601
grupos adicionando
3604 excluindo
3608 editando 3606
movendo
3609 notas
principais
adicionando 3605
excluindo 3608
editando 3607 movendo
3609 modificando 3601 visão geral 3596
permissões 3600
removendo 3598
esquema 3611
Keynote Editor 3601 banco
de dados de keynote 3602
campos de keynote 3474
inserindo 3475
ferramentas de inserção de
keynote usando
3575 estilos de legenda de
keynote editando
3587 legendas de
keynote adicionando keynotes
3586 editando
3584 gerando 3582
removendo keynotes 3587
selecionando novamente keynotes para
3584 atualizando
3585 usando
3579
keynotes alterando bancos de dados 3592

Machine Translated by Google

alterar formatos 3590
globalmente 3591
individualmente 3590
configurar banco de dados 3596
bancos de dados 3596
edição 3588–3589
inserção 3577
ferramentas de inserção
3575
legendas adição de notas-
chave 3586 edição
3584 geração 3582
remoção de notas-chave 3587
atualização 3585
uso 3579
migração 3963
inserção repetida 3579
ordem de classificação
3609 especificação
3593 especificação de
componentes de detalhe
3595 especificação de
componentes de objeto
3594 especificação de estilos de objeto
3593 visualizando
3588 visão geral
das ferramentas de
anotações principais 3570 chaves, camada. *Veja* as chaves da camada
versão do esquema 246
selecionando a espessura da base do modelo
253 superfícies
247 validando 250
atribuição de camada
modificar 580
modificando 580
Estilo de renovação 572
filtros de
camada cores de
camada 725 nomes
de camada 726
tipo de linha 726
espessura de linha
726
especificação 724
grupos de camadas grupos de filtros 721 filtros 721
convertendo propriedade
para grupo 730
criando 721
propriedade 722
padrão 727
camadas, adicionando
728 visão geral
719 propriedades, alterando 729
renomeando e excluindo 730 regras
para 720 tipos de
720 estilos de
chave de camada 745
SÃO 745
BS1192 745
criando 752
criando a partir de arquivos LY
753 definido 705
editando 754 no
Gerenciador de estilo 856
notas e arquivos de referência 756
substitui 746
propriedades de 746
especificando 198
codificação de
camada definida
705 valores para novas chaves de
camada
752 chaves de camada
padrão 747, 760 valores padrão 752

eu

Interseções em L 1311
escadas em
forma de L criando
2092 rótulos 2733, 2745, 2747, 2763–2764
formas de patamar 2144
LandXML, importando 245
modelo de superfície de recorte 253
Pontos COGO 247
contornos 253
unidades de desenho
251 chaves de
camada 254
opções 251
parcelas 247 parcelas como
polilinhas 252 parcelas como espaços 252

Machine Translated by Google

definido 705, 745
substitui 757
especificando 758
ligando e desligando 759
remapeamento 759
selecionando para LandXML 254
Filtros de
camadas do
Gerenciador
de camadas 721
propriedades de grupos
de camadas 729
padrões de camada 761
estados de camada 736 camadas
criando 708–709
criando não padrão 709
excluindo 710
tornando atual
707 renomeando 710 abrindo 706 visão geral 701
configurações
de camada em vistas de espaço
do modelo 454 em
vistas de folha
461 em vistas 461 instantâneos de
camada. *Veja* os
estados de camada padrões de
camada AIA Long Format
760, 764 atribuindo camadas
a 711 BS1192 760, 765,
767 campos de
componentes 761 criando 769 criando
camadas em
conformidade com
708 definido 704
editando 770–
773 exportando
775 campos 762 importando 774 incluído
com Layer Manager 761
descrição de
correspondência
762 purga
773 especificando
198 estados de
camada criando
736 deletando 743 editando 739 exportando 745
importando 743
visão geral 735
restaurando 741
salvando 736
camadas adicionando com o mesmo nome 709
Editor AEC 203
atual 707
excluindo 710
gerenciamento de exibição 706
camada 0 (zero) ligado e descongelado para uso
Objeto AEC OSNAPs 714
padrões de camada 708, 711
não padrão 709
renomeação 710
encaixe em pontos em objetos AEC 714
componentes de parede 1225
Consulte também Curvas
de layout do Layer
Manager 2677
adição 2680 adição de
nós 2683 ancoragem de
objetos 2678 ancoragem a
objetos 2647 alteração das posições
dos nós 2687 alteração do raio do
nó 2691 alteração do espaçamento
do nó 2686 alteração dos
deslocamentos 2685 alteração do
modo de espaçamento 2688
propriedades de exibição 2690 notas e arquivos 2692
comutação 2689
ferramentas 2679
grades de layout 2677, 2693
adicionando e removendo
limites 2707
adicionando linhas de grade
2702 adicionando notas e arquivos
2709 alterando o raio do nó 2706
alterando o modo de espaçamento
2704 convertendo em grades de coluna
2729 criando 2699
criando furos 2708
unidades de parede cortina
1563 paredes cortina 1413,
1464 definidas 2723
exibir propriedades 2705

Machine Translated by Google

conjuntos de porta 1680, 1732
localização 2708
adição
radial 2694
alteração 2696
adição
retangular 2697
alteração 2698
remoção de linhas de grade 2703
ferramentas 2693
montagens de janela 1680, 1732 modos
de layout (grades)
baysize fixo 2725, 2753, 2779 volumes
de layout 2710 adição 2712
adição de linhas
de grade 2714 alteração 2714
alteração do raio do
nó 2718 alteração do modo de
espaçamento 2716 criação 2710
localização 2719
notas e arquivos
2720 remoção de linhas de
grade 2715 âncoras de líder
adicionar 2657
mudar a posição
de objetos ancorados a 2658 copiar objetos
para todos
os nós de layout 2660 definir 2657

estendendo líderes 2660 edição
de alça 2659 desenhos
legados, abrindo 190 limites de

comprimento para escadas 2175, 2177
parede 1177
níveis 364
copiando 365, 367
criando 365, 371
padrões 364
excluindo 370–371
altura piso a piso 371
IDs 371
interação com projetos 371 nome 371

visão geral 297
propriedades 369
Propriedade LightingLoad 3154
componentes de padrão de
repetição linear 3493
linhas
grades de teto 2779
grades de coluna 2753–2754, 2760– 2761,
2779 escala
de tipo de linha
exibe propriedades de objetos AEC e
LTSCALE 853
solução de problemas 853
configurações de tipo de linha, AEC Editor 203
tipos de
linha componentes de parede
1225 linha de trabalho
Elevações 2D 3323 edição
3323 edição
de aderência 3308
mesclagem 3323
seções 2D 3253
edição 3253
edição de alça 3242
fusão 3253 usando
componente de
corpo 3D 3275
componente apagado
(elevações 2D) 3339
componente oculto (elevações
2D) 3339 hachura de
seção 3273 hachura de
superfície de seção 3272 membros
estruturais, criando 2558 hachura de
superfície (elevações 2D) 3338
componentes de material de linha de trabalho 885

vinculam arquivo de desenho para construir 419
objetos de vinculação. *Consulte* as definições
da lista de âncoras de objeto 3830
criando 3075, 3831 definido
3073 editando
3076, 3833 arquivos 3076
para espaços
3075 para zonas
3075 itens de lista
3831

Machine Translated by Google

listas de nomes 3076
notas 3076
notas e arquivos de referência 3834
configuração no estilo de espaço 3061 configuração no estilo de zona 3104 tipo 3075 visualizações de seção
ao vivo 3216 criação 3219, 3237–3238 configurações de exibição 828 edição 3237 em elevações 3285
materiais 888
remoção 3241 linhas de seção, criando a partir de 3220 corpo seccionado, exibindo 3239 atualizando 3239 cálculos de carga, especificando dados para 3154
espaços de localização 2961
LY, criando estilos de chave de camada de 746

M

campos de propriedades
manuais em 3777 estilos e definições 3777
sincronização manual 601 drives mapeados para
projetos 302 para locais remotos 307 abrindo
projetos em 307 definições de bloco de máscara criando
2832 a partir de definições existentes 2833 de polilinhas 2832 editando 2836
exportando 2835
importando 2834
purgando 2839
Gerenciador de estilo 856, 2832 blocos de máscara 2831
somando 2840 conteúdo AEC 3886
anexado a objetos 2845
definições. *Veja* definições de bloco de máscara destacando-se de objetos 2846 propriedades de exibição 2851–2852 edição 2846
alças, edição com 2847
hiperlinks, notas e arquivos de referência 2852 localização
2847 perfis, edição 2848
propriedades de ferramentas 2851
ferramentas adicionando usando 2839
criando 2842 configurações especificadas pelo usuário 2841
elemento de massa
estilos 1043 criação 1044
propriedades de exibição 1047
hachura 1048 materiais 1045 materiais e exibição componentes 1045
materiais, atribuindo 1046 notas 1050 arquivos de referência 1050
elementos de massa 989
aditivo 1058, 1083 arco 995, 1015 abóbada de berço 996
Operações booleanas 1022 caixa 996 circular 1018 cone 999
conversão de objetos 1026
conversão em 3D sólido 1025
lajes de telhado 1025
lajes 1025
espaços 1026
paredes 1025
criando 993
criando com ferramentas de massa 991
exibição de plano de corte 1041 cilindro 999
exibição de componentes 1069
exibição de propriedades 1038

Machine Translated by Google

dividindo 1023
dividindo face de 1027 cúpula
1000 cortina 1002

Delaunay triangulação 1002 retangular
1002 regular 1002 edição
1010 edição com
alças 1010 faces

divisão 1027 união
1027 elemento de
forma livre 1024 faces de forma
livre,
edição 1028 empena 1001
elevação 1017
altura do
telhado 1016 alças 1010
hachura 1039
hachura de forma
livre 895 altura 1015 hiperlinks
1042 interseções
1060, 1085 triângulo
isósceles 998 faces de junção de
1027 localização 1040 grupos
de massa 1019, 1082
adicionando a 1056
anexando objetos a 1083
separando de 1057
materiais 990, 1037, 1068, 1071

Model Explorer 1081 movendo
1087 notas 1042

ordem dentro do grupo de massa 1086
perfis 2817 extrusão
1004–1005 rotação 1004,
1006–1007 perfis, edição 1020
pirâmide 997 área retangular
1012 borda 1013
arquivos de
referência 1042

restaurando modificadores corporais 1278

triângulo retângulo 998
formas 993, 1019
tamanho 993, 1019
esfera 1001
subtração 1059, 1084
ferramentas, criação 1007
corte 1023
configurações especificadas pelo
usuário 994 grupos de
massa 989 âncoras 1063
Operações booleanas 1053
alteração 1020 criação
1052 exibição de
plano de corte 1065 exibição de
componentes 1069 hiperlinks 1066
localização, alteração
usando alças 1061 marcadores 1055 elementos
de massa 1082
adição 1056 anexação 1056,
1083 separação
1057 marcadores de grupo de
massa 1052 materiais
1053, 1068, 1 071 materiais,
atribuindo 1054

Model Explorer 1082 movendo
1087 aninhado,
criando 1060 aninhado,
removendo 1061 notas 1066
arquivos de
referência 1066 ferramentas
1067 criando
com 1051 trabalhando com
1063 modelos de massa
989
Model Explorer 1073 estudos
de massa 990
Veja também grupos de
massa ferramentas
de massa elementos de massa 991
grupos de massa 1051
linhas de
correspondência
criando 3620 editando
3631, 3634 inserindo 3622

Machine Translated by Google

limites de material 3218 adicionar
anel 3321 adicionar
vértice 3320 conteúdo 3319
criar 3247 editar
3248, 3319
destaques 3247 máscaras
3247 remover anel
3322 remover
vértice 3320 substituir anel
3322 anéis adicionar 3251
remover 3252 substituir
3252
vértices
adicionando 3250
removendo 3250
componentes de material 884
Seção 2D e linha de elevação
887
corpo 3D 886 linhas
de trabalho 885
padrões 907
hachura de planta 885
hachura de seção 888
corpo seccionado e limite seccionado
888 hachura de
superfície 886 definições
de material
criando 905 notas
e arquivos de referência 918 materiais
Embalagem retrátil de seção 2D 914
Estilos de seção 2D 3275
criação 903 estilos
de parede cortina 1483, 1616
configurações de exibição 788,
828 estilos de montagem de porta
1753 componentes de porta 1897
estilos de porta 1900
portas 1895 em
representações de exibição 889 listagem
902 elementos
de massa 990, 1068, 1071 grupos de
massa 1053, 1068, 1071
nomeando 904
objetos 874, 903 objetos
que suportam 873 visão geral 871
propriedades,
definindo 906 consultas 903
grades 2280
renderização 911
Estilo de renovação 573
componentes de laje de telhado 2472, 2494
laje de telhado estilo de borda
2495 estilos de laje de telhado 2470,
2475 telhados
2373 componentes de seção 3268
seções 3216
componentes de laje 2472, 2494 estilo
de borda de laje 2495 estilos
de laje 2470, 2475 estilos de
espaço 3062, 3064 estilos de
membro estrutural 2604–2605 membros
estruturais 2503 estilos 905
componentes
de parede 1299 estilos de
montagem de janela 1753 componentes
de janela 1992 estilos de janela 1994
janelas 1990
Veja também limites de material
tamanho máximo da
lacuna para geração de espaço 2926
CEI
exportando dados do conjunto de
propriedades 263
estrutura de
arquivo 258 navegador de menu exibindo documentos recentes 47–48
Comando de mesclagem 2810
mesclar
perfis com tampas de parede 1381 perfis
com interseções de parede 1354 espaços 3000,
3018 mensagens,
diagnóstico 203 migrar componentes
de detalhes
3966 banco de dados de notas
principais 3966 cantos chanfrados
unidades de parede
cortina 1661

Machine Translated by Google

paredes de cortina 1537
conjuntos de portas 1801
conjuntos de janelas 1801 modo de
renovação 567
modo, Renovação 567
Model Explorer 990
configurações de exibição 1076 painel esquerdo 1073
comandos de massa 1080
elementos de massa 1081
anexando 1082 grupos de massa 1082 modelos de massa 1073 barra de menu e barra de ferramentas 1074
navegação 1077
abertura 1075
posição do objeto 1080 projeção 1076 painel direito 1074
SteeringWheel 1078
comandos da barra de ferramentas 1080 direções de visualização 1076
ViewCube 1077
visualização de objetos 1079
estilos visuais 1076
porcentagem de zoom 1080
visualizações de espaço
do modelo criação 454 exclusão 460
edição de perfis no local 1341, 1362
configurações de camada 454 instantâneos de camada 454 exclusão
externa do projeto 3693 abertura 3692
colocação na folha 457
propriedades 459
Modificar matriz
de ferramentas AEC Polígonos 1831 portas de matriz
1879 aberturas de matriz
2059 grades de matriz
2299 janelas de matriz 1969
centro AEC Polígono 1829 porta central 1879
abertura central 2059 guarda-corpo central 2299 janela central 1969 recorte AEC
Polígonos 1834 divisão AEC
Polígonos 1833 espaçamento uniforme Polígonos AEC 1832 portas com espaçamento uniforme 1880
aberturas com espaçamento uniforme 2060 gradeamentos com espaçamento uniforme 2300 janelas com espaçamento uniforme 1970 mesclar Polígonos AEC 1830 reposicionar Polígono AEC 1832 porta de reposicionamento 1879 reposicao abertura 2060
corrimão de reposição 2300
janela de reposição 1969 guarnição AEC Polígonos 1833
montantes, definições de unidades
de parede cortina, remoção de 1597
perfis 1593–1594 largura e profundidade 1592 montantes, definições de paredes cortina, remoção de 1461 perfis 1457 largura e profundidade 1456
montantes, definições de
conjuntos de portas, remoção de 1728 compensações 1726 perfis 1724–1725
largura e profundidade 1723
montantes, conjuntos de janelas
definições, removendo 1.728 deslocamentos 1.726 perfis 1.724–1.725
largura e profundidade 1.723
escadas de múltiplos
patamares criando 2.085 configurações de piso 2.091 terminando com 2.088 tipos de giro 2.087 orientação vertical 2.087
definições de bloco multi-view
classificações 2838, 2863 criando 2856–2857
DesignCenter, adicionando a 2864 no Gerenciador de estilo 856

Machine Translated by Google

notas 2862
arquivos de referência 2862
blocos de
visualização conectando
2860 criando 2857
criando a partir de 2859
referências de bloco de múltiplas visualizações,
tags de objeto
3718 ferramenta de bloco de
múltiplas visualizações
criando 2866 blocos de múltiplas visualizações 2855
adição a desenhos 2869 conteúdo
AEC 3884 edição de
atributos
2876 atualização
2877 definições,
alteração associada 2871
marcas de elevação
3302 hiperlinks 2875 localização
2873 modificação 2871
notas 2875
deslocamento 2872
predefinidos 2856
arquivos de
referência 2875 rotação
2871 fator de escala 2872
marcas de seção
3230, 3232 tipos de
objetos representados 2855 *Veja*
também definições de blocos multi-view Blocos
Multi-view 3555 campos de texto multilinha 3460
muntins, door. *Ver* porta muntins
muntins, janela.
Veja janela
muntins arquivo MWX 256

N

nomenclatura Blocos e estilos de renovação
582 esboço em
guardanapo
aparência de objetos 1109 mudança
1113 criação 1111
formatos de linha 1110
configurações de bloqueio
1113 ferramentas de esboço de
guardanapo,
criação com 1111 objetos
aninhados 1113 visão geral 1109
limites de rede
ativando 2.980 exibindo
2.980 editando 2.978
espaços 2.968
novos objetos,
planos de renovação 571, 575 âncoras de nó
adicionando 2661
ancoragem a diferentes nós 2663 alterando a
posição de objetos ancorados em 2662 copiando
objetos para
todos os nós de layout 2664 definidos
2661 grades de
teto de raio de nó
2791 grades de
coluna 2770 curvas de
layout 2691 volumes de
layout 2718 grades de layout
de nó raidius 2706 objetos não
AEC, identificando
3901 não -dimensões AEC
associativas 3353 espaços não associativos
2D 2947
convertido 3D de forma livre 2947
extrudado 3D 2947 setas
do norte criando
3615 edição 3631
inserindo 3617
opções de exibição de
numeração
2745 bolhas de grade 2747
numeração de grade
primária e secundária 2733 linhas de
grade secundárias 2748
numeração de grade seletiva 2733

Machine Translated by Google

O

âncoras de objeto 2647
adicionando 2649 definido 2648
posicionamento 2673 liberado 2650
liberando 2673
tipos, definidos pelo usuário 2648
Consulte também âncoras de célula, âncoras de curva, âncoras de chamada, âncoras de nó, âncoras de volume
campos de propriedades do objeto 3456
campos de estilos de objeto 3458 tags de objeto, adicionando 3718
Object Viewer 1097
configurações de exibição 1101 incorporado 1099
Model Explorer 1099
navegando 1103
objetos 1097
projeção 1101
salvando a imagem de visualização 1107 definir a direção da vista no desenho 1106
SteeringWheel 1105
estilos 1098 ver direções 1101
ViewCube 1104
estilos visuais 1101
objetos
adicionando
70 adicionando membros estruturais 2590
adicionando paredes 1271
alinhamento
em paredes cortina 1558
em montagens de portas 1809
em montagens de janelas 1809
categorizando 576 restrições 1134
convertendo
em elementos de massa
1026 convertendo em sólidos 3D
3899 propriedades de exibição padrão 810 demolido 567
separação de blocos de máscara 2846 dimensionamento 3351 sistema de
exibição 787 exibição em viewports 798
edição em paredes cortina 1558 em montagens de portas 1808 em montagens de janelas 1808
existência em desenhos 852
facetas, exibindo 208
interações em Renovação modo 574
isolando 1121
isolando em referências externas 1121
isolando para exibir 1119
isolando para editar na vista de elevação 1123
isolando para editar na vista de planta 1123 isolando para editar na seção ver 1122
isolar para ocultar 1119
isolar, salvar 1120
configurações de camada, cor e tipo de linha 203 blocos de máscara, ao redor 2845
modificar 70 deslocamento em paredes cortina 1559 em montagens de portas 1809 em montagens de janelas 1809
orientação
em paredes cortina 1558
em montagens de portas 1808
em montagens de janelas 1808
liberando
objetos ancorados em paredes cortina 1559
objetos ancorados em montagens de portas 1810
objetos ancorados em montagens de janelas 1810
Modo de renovação 567
selecionando por categoria 576
selecionando semelhantes 1117 escadas, adicionando a 2198 subtraindo de escadas 2200

Machine Translated by Google

subtraindo de membros estruturais 2591
subtraindo das paredes 1272
Comando obscuro 2809
Propriedade de ocupação 3154
Drivers ODBC 3481 de
uma janela, alterando a exibição 1880, 1976 da janela,
alterando 1973 tamanhos de
abertura 2035
componentes de abertura
blocos personalizados para
exibição de 2070, desativação de 2071 estilos de abertura, remoção de 2072
estilos de tampa de
abertura aplicados ao estilo de parede 1394
criação de 1393 substituição em
paredes 1395 tampas de
abertura 2049 alças de abertura, edição de aberturas
usando 2046 altura de abertura, estilos de dimensão AEC
3413, 3425
porcentagem de abertura da
porta, especificando 1906 janela,
especificando
1999 ferramentas de abertura
copiando 2044 criando 2044
encontrando
em paletas 2032 aberturas alinhando por soleira ou altura da cabeça 2045
aberturas de matriz entre dois aponta 2.059
aberturas de array usando Modify Ferramenta
2059 abertura central entre dois pontos 2059
abertura central usando Modificar Ferramenta
2059 centralização em paredes de desenhos refex
1336 componentes 2070, 2072 blocos personalizados 2070
criando 2034
criando a partir de montagens 2037
portas 2037
janelas 2037
criação em paredes 2034
componentes de blocos personalizados
2063 formas personalizadas 2038, 2041 dimensões 2048
componentes de exibição 2067, 2071
propriedades de exibição 2066
edição 2046 estilo
de extremidade 2049
extremidades 2032
aberturas de espaço uniforme ao longo de uma
parede 2060 aberturas de espaço uniforme usando Modificar Ferramenta
2060 tipo de
preenchimento
2064 inversão 2048
hachura 2068 altura da
cabeça 2036 posição horizontal
2053 hiperlinks 2066
superfícies no
espaço adicionando 3032, 3038 copiando
3035 edição de alça
3041 movendo 3035, 3040
removendo 3050
alongando 3035
inserindo 2036
localização 2058
movendo 204 6
múltiplos, com o mesmo estilo 2044
notas 2066
ferramentas de abertura, criação com 2033
visão geral 2031
posicionamento 2036, 2045
horizontalmente 2056
perfis 2037, 2817 arquivos de referência 2066
reposicionamento abertura usando Modificar Ferramenta
2060 reposicionamento 2050

Machine Translated by Google

reposicionamento de aberturas entre dois pontos 2.060
forma 2.048
exibição de soleira
2.061 limite ou altura da cabeça, alinhamento por 2.036
limites 2.036
propriedades da ferramenta
2.049 usando plano de corte do objeto recipiente 2.061
orientação vertical 2058 posição
vertical 2055 otimização
limitando pontos
de encaixe 203
Ortho Close opção 1395
Propriedade OutsideAirFlow 3154
substitui
limpezas de componentes 1343
exibição 656
estilos de tampa de abertura 1395
estilos de tampa de parede 1388

P

painéis, porta 1897
parcelas
importando 247
importando como polilinhas 252
importando como espaços 252
PDF
publicação de desenhos 280
performance. *Veja* elevações de
planta de otimização 3306
componentes de material de hachura de planta
885 seções de planta
3235 vistas de planta, dimensionamento. *Ver*

etiquetas de elevação vistas de planta, editar
perfis
no local 1341 plantas
demolição 565
renovação 565
revisão
566
conjunto de folhas de
plotagem ordem reversa 496 com substituição de configuração de página 496
anotação de
planilhas de plotagem
468 categorias 468
alteração 497
referências externas, exibindo 486 interações
com projetos 497 plotagem em ordem
reversa 496 plotagem com
sobreposição de configuração de página 496
conjunto de planilhas de
projeto
473 criação de
planilhas 470 transmissão eletrônica
494 importação no conjunto de
planilhas 479 abertura e
fechamento 481
propriedades 482
registro 480 sincronizando configurações de camada com visualizações 461
desenhos de
folha deletando
483 lista
de folhas mudando
491 inserindo 488
atualizando 491
selecionando
folha ativando 493
criando 492
deletando 493
conjunto de folha
transmissão eletrônica 494 publicação
496 atualização 491
subconjunto de
folha 477 criação 476
remoção 479
modelo de folha
475 exibição de folha
criação 483
exclusão 485
numeração 484
abertura 484
sincronização de
configurações de camada com visualizações
461 subconjuntos
468 quando começar com 469

Machine Translated by Google

Arquivos XML 468
pontos
de dimensionamento 3352
Polilinha Fechar opção 1395 esboço
de polilinha criando
a partir de objetos 1095 polilinhas
convertendo
em perfis 2819 convertendo em
modificadores de parede 1256 de zonas 3098
lajes de telhado 2393
lajes 2393

postlinking de visualizações para visualizações de planilhas 465
arquivo
PPL novo 278
prairie-12 luzes na janela muntins
2014 prairie-9 luzes
na janela muntins 2010 estudos preliminares. *Ver*
gráficos de visualização de modelos de massa
3882 painel de visualização
353 números de linhas
de grade primárias 2733, 2748 definições de perfil
no Gerenciador de estilo 856 perfis 2817 adicionar
anéis 2824
adicionar objetos
2823 converter em polilinhas
2828 criar 2819 geometria de porta
1892 direção da
aresta 2820 arestas 2824
editar no local 2824 extrusão
direção 2820
alças 2824 componentes
do corrimão 2344, 2349 remover
anéis 2824
substituir anéis 2824 anéis 2819 vértices
2824 limpezas de paredes
1340 tampas de parede
1361, 1379
geometria da janela
1987 abertura do navegador
do projeto 308 fechamento do
navegador do projeto 342
linha de comando 548
detalhes, exportando 551
Visualização do Internet Explorer
312 barra de navegação
309 visão geral 307
cabeçalho do projeto 309
seletor de projeto 310
projetos
excluindo 342
movendo 333
renomeando 334
propriedades 318
usando 308
quadro de avisos do projeto 325
campos do projeto 3467
inserindo 3468
arquivos do
projeto fechando
335 imagem do projeto 325
Navegador de Projeto 301, 345
AutoCAD desfaz comandos 345 categorias,
criando 378 linha de comando
549 fechando 550 menu
de contexto 354
painel de detalhes 353
operações de arrastar e soltar 360
Explorador de Desenho 352
Conformidade MDI 554
abertura 345
painel de visualização
353 barra de status do projeto
361 guias 346
Construções 347
Projeto 346
Visualização do Explorador de Folhas 349
Visualização do Conjunto de Folhas 349
Folhas 349
Visualizações 348
barra de ferramentas 357
estilos de dica de ferramenta 353, 359
visualizações
atualizando 513
conjunto de folhas de projeto, propriedades
473 estilos padrão do projeto
adicionando 663

Machine Translated by Google

alterando 663
excluindo 663
renomeando 663
padrões de projeto 295, 585
acessando no Content Browser 630
acessando no Display Manager 632
acessando no Style Manager 630
acessando em paletas de ferramentas
629 ativando 607
auditando 654
Padrões do AutoCAD 604
alterando 663
comandos 678
configurando 595
Padrões do AutoCAD 604
configurações de exibição
595 estilos
595 sincronização 600
Biblioteca do navegador de conteúdo
618 copiar do projeto 605 criar
catálogos de ferramentas 612
pasta de padrões padrão 606 definir
324 definir
desenhos de padrões 595 configurações
de exibição 587 editar
desenhos fora dos projetos 657
visão geral 587
pré-requisitos 593
modelo de projeto 594
salvar 658 selecionar paletas
de ferramentas
de padrões 623 configurar sincronização 602
configurar 593 relatório de configuração
608 estilos
587 condições de
sincronização
635 opções 600
ordem 636
relatório 651
configurações
600 status 638
com padrões do AutoCAD 652
sincronização 633, 640
catálogo de ferramentas
618 criando 625
caminho raiz do conteúdo da
ferramenta 619
atualizando 660 versão 661
exceções 662 histórico
663 novo 662
fluxo de
trabalho 587, 592
desenhos de exibição de padrões de projeto 658
desenhos de padrões de projeto
adicionando estilos e
configurações de
exibição 670 adicionando a
projetos 595 associando
estilos 598 criando
657 editando fora do projeto 677
editando o histórico da versão 672
eliminando a versão 675
eliminando o histórico da versão 674
removendo do projeto 595 salvando
658 sincronizando
676 atualizando 665
atualizando dos
desenhos do projeto 668 versão 673 padrões
do projeto desenhos
de estilo 658 modelo de projeto 313, 315 visão
geral 303 configuração 594
modelos de projeto
especificando
319 projetos ativando
paletas de
ferramentas de projeto 361 adendos, alternativos e
executados 552
Dimensões AEC e externa
referências 553
anotando 515
esquemas 518–519
marcação 516
arquivamento 552
auditoria 654
pontos base 552
fechamento de todos os
arquivos 335 linha de comando 549

Machine Translated by Google

linha de comando, novo ambiente de projeto 550 padrões de configuração 324, 595 construções
copiando 553
movendo 553
Biblioteca do navegador de conteúdo 304, 329 copiando 313–314
copiando padrões 605 criando 313 do zero 317 a partir do modelo 313, 315 com estrutura existente 315
atual, selecionando 312 planos de corte 534 ancorando objetos 546–547 intervalo de exibição 535 e níveis 536 manual 548 específico do objeto 535, 545, 547
substituição para paredes 545 pastas padrão 210 opções padrão 304 definição de desenhos padrões 595
exclusão 342 banco de dados de componentes de detalhes 328
detalhes, adição de 322 dimensionamento 533 espaço em disco necessário para arquivos de projeto 551
exibindo por estrutura de pastas 310 por histórico 311 modelos de desenho 303 transmitindo eletronicamente 337 elementos copiando 553
bloqueando 553
referências externas 300, 553 planos de corte globais 534, 536
visualização de modelo recortado 542 intervalo de exibição 537–539 exibindo diferentes níveis 540 banco de dados de notas principais 327–328 unidades mapeadas 302, 307 movendo 333
novo 313
abrindo o navegador do projeto 308
abrindo a biblioteca do projeto 363 visão geral 291
paletas 210
caminhos 511
arquivo de projeto (APJ) 299
padrões do projeto 585
catálogo de ferramentas do projeto 329 informações relacionadas ao projeto, removendo 343 quadro de avisos de propriedades 325
definindo 318 modelos de desenho 319 imagem do projeto 325 definições do conjunto de propriedades 521 –522 conjuntos de propriedades 519, 521, 553
exemplo de uso 518 renomeação 334 tabelas de tabela 526 tags de tabela 553 configuração de configurações de exibição padrão 595 configuração de estilos padrão 595 configurações 318 quadro de avisos 325
Biblioteca do navegador de conteúdo 329 banco de dados de componentes de detalhes 328 banco de dados de notas principais 327–328
detalhes do projeto 322
imagem do projeto 325
padrões do projeto 324 modelos 319 paletas de ferramentas 329 conjunto de folhas 299 modelo de conjunto de folhas 303 modelos de especificação 319 desenhos de padrões 304 estrutura 315 subcategorias 382–383
arquivos de suporte 302
relatório de sincronização 651
sincronismo geral 591 sincronização de camadas de visualização com camadas de folha 466

Machine Translated by Google

sincronização com os padrões do AutoCAD 652
sincronização com os padrões 633, 640 modelos 210
dicas para trabalhar com 301 blocos de título 527 criação de ferramentas 531
inserção 532 blocos de múltiplas vistas 531
atributos do projeto 528 blocos do projeto 530 paletas de ferramentas 304 padrões de atualização 660 acesso do usuário 302, 551 trabalho de limpeza de parede 553 visão geral do fluxo de trabalho 289
Arquivos XML 296, 300, 550
corrompidos 551
caminhos xref completos 301 relativos 301
Consulte também categorias, construções, divisões, Navegador de projeto, Navegador de projeto

propriedades
Estilos de dimensão AEC 3419 porta 1860 campos,
para objetos 3774 grades 2734
manual, para objetos 3774 na guia Dados Estendidos, ocultando 3824 na guia Dados Estendidos, sequenciamento 3824
linhas de seção 3231
estilos e definições 3777 janela 1953

Paleta de propriedades
ajustando transparência 118 aparência 116
Guia de design 118
Guia de exibição 120
encaixe 117
Guia Dados Estendidos 121
escondendo 117
abrindo 116
transparência 118 planilhas 122 formatos de dados
de propriedade 3764 aplicação 3765
criação 3767
gerenciamento 3765
notas e arquivos de referência 3771 definições do conjunto de propriedades 3787 unidades 3766 uso de diferentes 3765
dados do conjunto de propriedades adição 3763, 3772 anexação a objetos e estilos 3850 anexação a estilos e definições 3776
navegação 3783 editar planilha de dados do conjunto de propriedades 3719
editar 3761, 3772 exportar 3754 exportar para MDB 263 objetos e estilos, anexar a 3773 publicar em DWF 263 remover 3776 renumerar 3727 estilos e definições, remover de 3782 definições de conjuntos de propriedades 3705, 3785
definições de propriedade de âncora 3820
propriedades automáticas 3788
definição de propriedade automática 3811
definições de propriedade de classificação 3814
classificações 3843 criação 3803 definição 3786
propriedades de tamanho de porta 3790 propriedades de direção de abertura de porta 3791 edição 3825
campos 3453, 3809
definições de propriedade de fórmula 3792 definições de propriedade gráfica 3822 no Gerenciador de estilo 856 definições de propriedade de localização 3813 gerenciamento 3787

Machine Translated by Google

definições de propriedades manuais 3807
definições de propriedades de materiais 3817
fusão 3829 notas e
arquivos de referência 3804 definições de
propriedades de projeto 3819 formatos de dados
de propriedade 3787 propriedades de
laje e laje de telhado 3790 especificação da
aplicação de 3805 propriedades de
comprimento de membro estrutural
3791 propriedades de
área de parede 3788 propriedades
de comprimento de parede 3790
propriedades de volume de parede 3789
conjuntos de propriedades
3786 anexando a objetos em refexs 523
campos
convertendo em texto 3775
editando 3775
propriedades 3774
atualizando 3775
fórmulas 3796
avaliando resultados 3796
inserindo código VBScript 3796
propriedades manuais e
automáticas 3787
removendo 3776, 3829 tabelas
de cronograma 3705 gráficos
proxy 191, 212–213 publicando desenhos
para PDF 280
publicando desenhos para
Autodesk
MapGuide e Autodesk
Visão 255
blocks e MVblocks 256 arquivo de
mapa padrão 256 tipos de
dados exportados 255 referências
externas 256 dados gráficos 255
Arquivo MDB 258
bancos de dados de ponto
256 pré-requisitos 255
dados do projeto 261
dados do conjunto de
propriedades 256 publicação 260
Kit de Ferramentas do Componente SDF 255
Carregador SDF 256
purgando
definições de classificação 3841
elementos de massa da pirâmide 997

Q

consultas, material 903 barra
de ferramentas de acesso rápido 49
Fatia rápida
criando 1095
Ferramenta Quick Slice 1095
desenhos de visualização rápida
74 layouts de visualização rápida 73

R

Restrições radiais 1144 grades
radiais 2737 grades de
layout radial 2694 raio, parede
1177 estilos de corrimão
localização do
trilho inferior 2332 alteração 2315
classificações 2343
componentes 2335 criação
de 2329 blocos
personalizados
adicionando 2344
removendo 2354
desativando 2354 blocos
e perfis personalizados 2344 perfis
personalizados
adicionando 2349
desativando 2354
definidos 2327
componentes de exibição 2342
extensões 2337 arquivos
2343 materiais
2339, 2341 notas 2343
localização do
poste 2333 perfil de polilinha
fechada 2337 localização do trilho superior 2330
ferramentas de trilhos criando 229
0 encontrando
em paletas 2281

Machine Translated by Google

corrimãos 2305
propriedades da âncora, alterando 2321 ancoragem para objetos 2297 para escadas 2296
corrimãos de array entre dois pontos 2299 corrimãos de array usando Modify Ferramenta 2299
trilhos inferiores, alterando 2317 trilhos centrais entre dois pontos 2299 trilhos centrais usando Modificar Ferramenta 2299
componentes de blocos personalizados 2301
perfil personalizado 2306
direção, inversão 2296 exibição de perfis personalizados 2311 edição 2292 guarda-corpos uniformemente espaçados ao longo de uma parede 2300 guarda-corpos espaçados uniformemente usando Modify Ferramenta 2300
independente 2286 alças, usando para editar 2292 hiperlinks 2326 localização 2324 materiais 2280 múltiplos, com o mesmo estilo 2290 notas 2326
polilinhas, criando a partir de 2.290
postagens adicionando 2.293 alterando 2.318 ocultando 2.295 redistribuindo 2.295 removendo 2.294 exibindo ocultos 2.295 perfis 2.817 extensões de
guarda-corpo 2.319–2.320 ferramentas de
guarda-corpo, criação com 2.282 arquivos de referência 2.326 liberando ancorados 2.299 reposicionando
guarda-corpo usando Modify Ferramenta 2300
reposicionar corrimãos entre dois pontos 2.300 escadas, anexar a 2.282 propriedades de ferramentas 2.326 trilhos superiores, alterar 2.315 rampas, criar 2.122 desenhos somente leitura, indicador de status 858 componentes retangulares dimensionados dinamicamente 3.499 grades de layout retangulares 2.697, 2.734
elementos de massa retangulares 1.012–1.013
retangulares padrão em janela muntins 2003
componentes de superfície retangular de profundidade predefinida 3498 arquivos de referência

Estilos de dimensão AEC 3429
Estilos de polígonos AEC 1851 modificadores de cálculo 3132 unidades de parede cortina 1624 paredes cortina 1491 montagens de portas 1762 portas 1908 definições de lista 3076 estilos de corrimão 2343 arestas de lajes 2496 lajes 2479 estilos de espaço 3071 definições de limpeza de paredes 1339 estilos de acabamento de paredes 1393 estilos de modificadores de paredes 1270 estilos de paredes 1309 paredes 1232 montagens de janelas 1762 janelas 2001
estilos de zona 3112
modelos de zona 3119
referenciando objetos AEC 3903 caminhos de refex relativos em projetos 301 removendo molduras 1453, 1591, 1721 removendo do estilo
estilos de parede cortina 1453 estilos de unidades de parede cortina 1591 estilos de montagem de portas 1721 estilos de montagem de janelas 1721 removendo vértices 1352

Machine Translated by Google

materiais de renderização, atribuindo 911
Renovação
categorias 575
modos de exibição 578
camadas 580
modificação de objetos 575
configurações
571 catálogo de estilos
583 modo de renovação 567
Modo de renovação
sobre 567
ativação 568 regras
de design 578 planos
de renovação 565
renumeração de objetos para tabelas 3727 repathing
de projetos 511 Reposição a
partir do comando 2815 reposicionamento
da linha de trabalho 2815 reposição
de objeto baseado em perfil 2815 representações,
display. *Veja* representações de exibição
restaurando
estados de camada 741
deslocamentos de retorno
estilos de tampa de parede 1392
Propriedade ReturnAirFlow 3154 portas
reversíveis 1880
janelas 1975
direção inversa da
parede 1208 nuvens de revisão
criação 3622 edição
3631, 3634 inserção 3625
planos de revisão
566 elementos de massa
de revolução 1004 fita 32 elementos de
massa de
triângulo retângulo 998 membros estruturais
de estrutura rígida 2633 primeira e segunda viga
2638–2639 segundo segmento 2639 espaços
de anéis 3013–3014 águas-
furtadas de telhado 2362,
2459 alças de telhado, editando
telhados usando 2369 linhas de telhado
edição 1210, 1214–1215
compensando 1210
projetando 1210
invertendo 1219
passos, adicionando 1214
vértices 1220
paredes 1210, 1214, 1220
linhas de telhado, paredes
cortina mudando 1542, 1551
compensando 1542
projetando 1542
vértices, mudando 1552 laje de
telhado modificadores de corpo
edição no local 2446 materiais
de estilos de borda de
laje de telhado 2495
bordas de perfil e extrusão 2487 geometria
de
soffits 2490 bordas de
laje de telhado
perfis 2817 alças
de laje de telhado 2401
compensações de laje de
telhado 2421
estilos de laje de telhado exibir
componentes e
materiais 2470
materiais 2475 alteração
da espessura da laje
de telhado
2421 lajes de telhado adicionando
objetos a 2441, 2445
empena
recortada 2458 criando de
telhados 2372,
2392 criação a partir
de polilinhas 2393
corte 2435 definição 2357,
2379 águas-furtadas 2362,
2459 edição 2400
furos 2438, 2440
materiais 2472, 2494
mitragem 2432, 2434
movimentação
2400 polilinhas 2393
propriedades 3790
remoção de objetos de 24 43

Machine Translated by Google

estilos 2421
vértices 2436–2437 xcut
2458
ferramentas
de telhado criando
2366 encontrando em paletas
2358
dimensões de telhados
2370 componentes de
exibição e materiais 2373
propriedades de exibição
2374 arestas e faces 2371
edição 2368
hachura 2375
hiperlinks 2377
localização 2376
movimentação
2368 múltiplas, com o mesmo estilo
2366 notas
2377 polilinhas, criando a partir de
2365 arquivos de
referência 2377 lajes de telhado,
convertendo em 2372
propriedades da ferramenta
2369
paredes, criando a
partir de 2364 ferramenta de caminho raiz conteúdo 329 regras, design. Ver regras de design

S

faixa, janela 1992
salvando
Objetos do AutoCAD 191
Proxy Graphics 191 para
formato de arquivo anterior 191

escala especificando em desenhos 195
estilos de tabela de cronograma
3731
colunas
adicionando 3739
editando 3747
fórmula 3743
quantidade 3742
repetindo 3743 abrangendo com um
cabeçalho 3746 criando 3731, 3733
formato padrão de 3735
propriedades de exibição
3751 filtragem por classificação 3738
títulos 3746 notas
e arquivos de referência 3752 ordem
de classificação
3749 especificação de objetos
3736 formatos de título
3750 solução de problemas
3863 tabelas de programação
adicionar objetos 3713
adicionar ao desenho 3709
básico 3709
dados de célula, editar 3761
opção converter em tabela 3728
criar 3728
personalizar aparência 3728
ferramentas padrão
3709 exibir propriedades 3755
editar 3728
exportar 3753
exportar dados para objetos 3754
propriedades de fontes externas 3758
fórmulas 3792
propriedades gerais 3756
hiperlinks, notas e arquivos de
referência
3761 gerenciando
3728 marcadores, desligando
3714 desatualizados, sinalizando
3731 posicionamento
3758 dados do conjunto de
propriedades, adicionando
3763 removendo objetos 3713
selecionando novamente objetos 3714 critérios de seleção 3757
mostrando objetos 3715
quebras de tabela 3759
ferramentas, criando 3710
solução de problemas 3860
atualizando 3715
Consulte também estilos de tabela
de tabela ferramenta de marcação de
tabela, criando 3722
tags de tabela
3718 adicionando 3718 ancoragem
a objetos 3725 conexão a objetos 3726

Machine Translated by Google

criando 3716, 3719 portas e
janelas, adicionando a 3718 editando 3716 planilha
de dados do
conjunto de propriedades 3719 liberando objetos
ancorados 3726 solucionando problemas 3866
classificações de horários em
3836 criando
3729 matriz 3732

visão geral 3701
renumerando objetos para 3727 terminologia
3702
Consulte também tabelas de agendamento
Kit de Ferramentas do Componente SDF 255
SDF Loader 256
números de linha de grade secundária 2733, 2748 linha
de hachura de seção 3273 componentes
de material de hachura de seção 888 linhas de seção
3220
alterando 3221 definido
3213 subdivisões
gráficas 3229 hiperlinks, notas e
arquivos de referência 3233

propriedades de localização 3231 e
marcas de corte 3222 visualização
3221 atributos de
marcas de corte
3230, 3232 definidos 3213 e
linhas de corte 3222

subdivisões de seção. *Ver* subdivisões, seção
seção
ferramentas 3652
propriedades 3656
visualizações de seção
criando a partir de uma legenda 448
vistas de seção, dimensionamento. *Ver* rótulos de
elevação
corpos seccionados em vistas de seção
viva 3239
componentes de material de
corpo seccionado 888
componentes de material de limite
seccionado 888
Seções
criando com chamadas 3671 no desenho
atual 3672 no desenho existente
3674 no novo desenho 3677 definindo
linhas 3270 dimensões,
alterando 3224–3226, 3228
componentes de exibição 3268 componente

apagado 3274 componente oculto
3273 horizontal 3235 vistas de
seção viva 3216, 3237 propriedades
de localização 3231
limites de material 3218 , 3247 materiais
888, 3216, 3269 linha de hachura
de seção 3273 embalagem retrátil 3270
hachura de embalagem retrátil 3271
subdivisões 3217, 3222, 3274 linha de
hachura de superfície
3272

Veja também seções 2D *e* seções 3D
sincronização semi-automática 601 linhas separadoras
em paletas de
ferramentas 89
configurações, objetos de renovação 571
desenhos de folha
excluindo 483
Visualização do Explorador de
Folhas 349 índice de
folhas 488 lista de
folhas 488 seleção de folhas
492 ativação 493
exclusão 493
conjunto de folhas
para projetos 299 visão
geral 293 publicação
496 campos de conjunto
de folhas 3469 inserção 3472
modelo de conjunto de
folhas consolidando
informações inconsistentes do projeto 332

criando 497 a partir
de desenhos existentes 505 a partir de
um conjunto de folhas existente 498

Machine Translated by Google

para projetos 303
Vista do conjunto de folhas
349 subconjunto de folhas
477 modelo de folha em projetos 475 vistas
de folha 467
criando a partir do espaço do modelo
visualizações 457
criando a partir de desenhos de vista 451
postlinking para vistas 465
sincronizando configurações de camada com
vistas 461
usando configurações de exibição de
visualizações
464 sobreposições de camada de viewport
464 folhas 467
configurações de exibição 464
configurações de camada
461 visão geral 293
exclusão de folha do conjunto de folhas 482
desenhos de folha 467
exibição de folha 467
sincronização de configurações de camada
com visualizações
461 sobreposições de camada de viewport 464
ShowMotion 78
embalagem retrátil 3270
exibição de plano de corte 1227, 1305
escotilha retrátil 3271 soleiras 1803,
1973, 2061 soleiras de
montagens, alteração de 1803 soleiras de
aberturas, alteração de 2061 soleiras de janelas,
alteração de 2000
SIS
padrão de cálculo de área 2974
tamanhos
aberturas 2035 janelas
1947 modificadores do
corpo da laje edição 2450
edição no local 2446
remoção 2450 restauração do
elemento de massa
2452 estilos de borda da laje 2482 ângulos
2484 criação 2482
definidos 2480 cortes
de borda 2484 geometria
de
borda 2490 posicionamento
2481 especificação de
2488 materiais 2495
notas e arquivos de
referência 2496 saliência 2484 borda de
perfis 2485 sofitos 2485
colocação
de intradorsos
2481 especificação
2488
arestas de laje definidas
2382 edição 2426
saliência
2411 perfis 2817 laje
garras 2401 estilos
de laje mudando 2421
classificações 2478
altura do plano de corte
2477 definido
2460 componentes e
materiais de exibição 2470
propriedades de exibição 2473
hachura 2475
materiais 2475 notas e arquivos
de referência 2479
ferramentas de laje criando 2397
encontrando em paletas
2384 lajes adicionando
objetos a 2441, 2445 com base em paredes
2389 corpos
2380 componentes
2474 criando 2386 de espaços 2396
visão
geral 2379
criando a partir de
polilinhas 2393 criando
com ferramentas de laje 2384

Machine Translated by Google

corte 2435 estilos
de borda 2480 edição
2400 extensão
2430 furos 2438, 2440
hiperlinks 2425
justificação 2387
localização 2423
componentes de
material 2471 materiais 2472, 2494
movimento 2400, 2423
paredes múltiplas 2389
múltiplas com o mesmo
estilo 2397 notas 2425 deslocamentos
2414

pontos de pivô 2420
polilinhas 2393
propriedades 3790
arquivos de referência
2425 remoção de objetos de 2443
inclinações 2416, 2422
espessura 2414
propriedades da ferramenta
2420 recorte 2427
vértices 2436–2437 lajes e
lajes de telhado exibição
de plano de corte 2424 fatias
1087
anexar objetos 1090 converter
em polilinhas
1091 separar objetos
1090 elevação 1090 gerar 1088
hiperlinks 1092
localização 1091 notas
1092 arquivos de
referência 1092
telhados
inclinados criar 2362 criar
com ferramentas
de telhado 2359
sofitos 2480

borda da laje 2382
dicas de solução 67
limites de espaço
ativando 2980
por padrão de cálculo de área 2970 por estilo
2970 classificação
2976 exibição 2980
divisão 3004 edição
2978 edição de alça
2981 interseção
3006 manual 2969 fusão
3000 movimentação
2989 remoção de
vazios 3013
redefinição 2988
anéis reversos 3013–3014
subtração de furos
3005 corte 30 11 limites de espaço
(legado) convertendo-se em
espaços 3160
convertendo em paredes 3160
estilos modificadores de cálculo de
espaço. *Ver* estilos modificadores
de cálculo decomposição de espaço definida
3135 configurações de exibição
3136 exibição 3136
configurações de
camada, cor, tipo de linha
3136 métodos 3137
configurações de texto 3139 trapézio 3137
triangulado 3137
formatos de documento
de avaliação de
espaço TXT (texto ASCII)
3150 XLS (planilha) 3149 conteúdo de
avaliações de espaço, definindo
3143 criando modelo XLT 3151
propriedades de estilo
de formato de dados 3147
modelos padrão 3148 definidos 3140
documentos. *Veja* formatos de documento
de avaliação de espaço

apresentação de imagens
3145 preparação da avaliação 3141
seleção de espaços 3142
seleção de zonas 3142
Comando Espaçar Uniformemente 2815

Machine Translated by Google

espaçar linhas uniformemente 2815
espaçar objeto baseado em perfil uniformemente 2815–
2816 estilos de espaço
3057 deslocamentos de limite
3060 classificações 3062
conversão de estilos de área 3072 criação
3058 plano de corte
3070 definido 3057
propriedades de exibição 3065
hachura 3068
definições de lista 3061
materiais 3062, 3064 notas
3071 arquivos
de referência 3071
dimensões alvo 3059 ferramentas,
criando com 2903 superfícies de
espaço
adjacências
definindo 3055
exibindo 3056 tetos
3025 portas
removendo 3050 pisos 3025
edição de alças
3021 unindo 3017
aberturas 30 31
adicionando 3032,
3038 copiando 3035
manipulando a
edição 3041 movendo
3035, 3040 removendo
3050 alongando 3035
propriedades 3025
dividindo 3016
removendo janelas
3050
alterando o tipo de
espaço 2990
tipos de espaço 2881
associativo 2904 não
associativo 2947
Conjunto de propriedades
SpaceEngineeringObjects 3154
espaços
adjacências 3055–3056
associativo 2904
anexando a zonas 3091 geração
automática 2904
espaços 2D 2916
Espaços 3D de forma livre 2916
Espaços 3D extrudados 2916
atualizações automáticas 2928
limites de base 2978
operações booleanas 2998, 3014 limites
2968 edição de alças
2981 objetos de limite
2905 objetos de limite em blocos
2922 objetos de limite em xrefs 2922 cálculo
e avaliação de informações. *Veja* avaliações
de espaço planos de corte 3133
fórmula de cálculo 3131
modificadores
de cálculo 3128 tipo de cálculo 3130
mudança de altura (3D freeform)
2995 mudança de altura (3D
extrudado) 2993 mudança de
tipo de espaço 2990 mudança de estilos 2961
mudança de altura da superfície (3D extrudado)
2997 classificação de acordo com a
área
padrão de cálculo 2976 comandos
3161 conversão de
áreas 2895 elementos
de massa 2951
grupos de massa 2953
contornos de objeto 2953
polilinhas 2953 perfis
2953 conversão de
elementos de massa 1026 criação
2D 2947
conversão de objetos 2951 extrudado
3D 2947 poligonal 2950
retangular 2949

Machine Translated by Google

com dimensões de destino 2947
exibição de plano de corte
2966 decomposição. *Consulte*
Espaço
Decomposição Deduzindo
Objetos 2935 Definir das zonas 3092
Componentes da exibição 3063
Dividindo 2933, 3004 Limites
do
espaço de edição 2978
GEOMETRIA 3053
EDITAÇÃO DE GRIP
2981 Limites brutos 2978
Hyperlinks 2967
Heritando a Hatch 3109 3110
Remonses 2978 Hyperlinks
2967 Heriting
Hatch Hatch 3109
normas 2945

problemas com limites 2944 problemas
com objetos de limite 2939 problemas com
atualização 2942 problemas com
varreduras de parede e modificadores
de parede 2946
problemas com refexs 2946
superfícies de junção 3017
localização 2961
tornando associativo 2936
tornando não associativo 2936–2937
atualizações manuais 2930
mesclando 2931, 3000, 3018 líquido
limites 2978 notas 2967

substituir objetos de limite em xrefs
2924
planejamento 2881
propriedades 2897
arquivos de referência 2967
removendo vazios 3013
renomeando 2961
invertendo anéis 3013–3014 limites
de espaço 2978 ativando 2980
exibindo 2980
redefinindo estilos
modificadores de cálculo de espaço 2988.
Consulte estilos modificadores
de cálculo especificando propriedades
de exibição adicionais para zonas 3100
especificando o tipo de texto
para uma decomposição
2964 especificando o tipo de
decomposição
2962 dividindo superfícies
3016 subtraindo buracos 3005, 3019
superfícies
edição de alças 3021
altura 2997
aberturas 3031
ferramentas 2903, 2955
aparando 3011, 3014 solução
de problemas 2938 tipos 2881
atualizando
2927 limites utilizáveis
2 978 compensação de limite de
zona 3094 espaços, adicionando
dados de engenharia a 3154 condições especiais
em paredes 1241 especificando
configurações de limpeza 2305 especificando
pontos de dimensão de objeto 3409
Especificando a Exibição da Escada em Diferentes
Níveis 2227
especificando o estilo do AutoCAD, especificando
outras propriedades de exibição 3411
elementos de massa da esfera 1001
escadas em
espiral arco restrições 2106
restrições, alterando 2167 criando
2102 direção
desenhada, alterando 2166 configurações
do piso 2108 orientação
horizontal 2104 borda externa,
alterando 2168 terminando com 2105
orientação vertical 2104

escada personalizada a partir de linhas 2109
personalizada a partir de perfis de piso 2113
âncoras de escada
pouso 2179

Machine Translated by Google

liberando 2181
modificadores do corpo
da escada editando
2205 geometria 2202
removendo 2205
restaurando o elemento de massa 2206
componentes da
escada adicionando
a 2198 substituindo
2201 subtraindo de 2200
trabalhando com 2198
dimensões da
escada altura, alterando 2164
justificação, alterando 2166 escadas
multi-landing, alterando 2133 espiral, alterando
2147 escadas retas, alterando
2128 em forma de u, alterando 2141
largura, alterando 2150
componentes de lances de
escada,
alterando 2222 forma 2152 altura da
escada escadas
com vários
patamares, alterando
2138–2139 escadas em
espiral, alterando 2149 escadas
retas, alterando 2131 escadas em forma
de u, alterando 2145
condições de interferência de escada 2207
paredes cortina 2215, 2218
montagens de portas 2218–2219
tamanho, alterando 2220
lajes 2211, 2214
espaços 2214–2215
paredes 2207, 2210
montagens de janelas 2218–2219
componentes de
patamares de escadas, alterando 2223
extensões, alterando 2226 forma 2
154 localização
de escada multi
- escadas de aterrissagem, mudando 2134
escadas em espiral, mudando 2148
escadas retas, mudando 2129 escadas
em forma de u, mudando 2142
lados da escada, alterando a forma 2156
gerando polilinha 2162
compensando o lado 2161
projetando o lado 2159
removendo alterações 2163
estilos de
escada alterando
2166 classificações 2269
cores 2263
componentes 2256, 2261 criando
2248 definidos 2247
propriedades de
dimensão 2249 propriedades de
exibição 2262, 2265 editando 2249
arquivos 2270
extensão de
patamar camada s 2258 2263 tipo
de linha 2263
materiais 2260–2261
notas 2270
exibição de numeração de riser 2268
longarinas 2251
ferramentas
de escada criando
2124 encontrando em paletas
2079 torre de escada
criando 2274
modificando 2277
Gerador de Torre de Escada 2274
estilos de enrolador
de escada criando
2271 definidos
2271 arquivos
2273 notas 2273
configurações 2272
enroladores de
escada adicionando um
degrau 2190 alinhando uma borda
do degrau 2185
editando 2181 alongando um lance para
alinhar a borda
do degrau 2182 edição manual 2193,
2195 movendo as extremidades
do degrau 2195 removendo um
degrau 2188 endireitando os degraus 2193

Machine Translated by Google

StairFit 2175
escadaria
adicionando e subtraindo objetos 2198, 2200
Opções AEC 2078 fixação
de trilhos 2282 componentes 2238
planos de corte 2239
dimensões 2171
propriedades de exibição
2241 propriedades de exibição,
alteração 2237 edição 2126 arquivos 2246 alças
2126 hiperlinks 2246
localização 2235
materiais,
especificando 2236
múltiplos, com o
mesmo estilo 2124 notas 2246
sobreposição 2227, 2 233 substituindo
escadas por
objetos 2201 números do riser,
exibindo 2243 formas 2136 ferramentas de
escada, criação com 2080 propriedades da
ferramenta 2235

Escadaria
Extensão de Linha de Corte 2264
Exibir Setas de Rampa 2265
Especificando a Exibição Inferior Componentes 2227
Especificando exibição para cima e para baixo Componentes 2227
Especificando a Exibição Acima Componentes 2227
componentes do tipo estampa 3491
configurações de exibição padrão 838
acessando 632
conjuntos padrão
Veja os conjuntos de exibição
padrão estilos
padrão acessando
630 ferramentas padrão 590
projeto 608
desenhos padrões para
projetos 304 padrões,
camada. *Ver* padrões de camada
padrão starburst na janela muntins 2018
indicador de status para desenhos somente leitura 858
SteeringWheels 76 passos,
adicionando ao teto ou linha de piso 1214, 1555

Categorias do catálogo
de ferramentas de
estoque 165
visualização 140 paradas,
porta 1897 paredes cortina
retas ferramentas parede cortina, criação com 1406
regras de cálculo
de escadas retas 2083, 2089, 2099, 2107 criação 2080
terminando com 2082
orientação vertical 2081

giro reto
especificando a exibição de 1880 ferramentas
de grade de coluna estrutural 2730 grades de
coluna estrutural 2730 modificadores de
corpo de membro estrutural adicionando 2590
editando 2597
geometria 2594
removendo 2597
restaurando para
elemento de massa 2598 componentes de
membro estrutural substituindo 2593
trabalhando com 2589

Catálogo de Membros Estruturais 2500
navegando 2505
conteúdo de 2506
localizando formas 2509 abrindo
2507 abrindo arquivos
de catálogo 2509 organização de 2505
estilos de membros estruturais,
criando 2505–2507 propriedades
de comprimento de membros
estruturais 3791

Machine Translated by Google

Assistente de estilo de membro estrutural 2.500
estilos de membro estrutural, criando 2.510 formas
de catálogo de estilos de membro estrutural, criando de 2.506 a 2.507
alterando 2584
classificações 2617 blocos
personalizados
adicionar 2614
remover 2617 desativar
2616 elevação do plano
de corte 2613 exibir componentes
2605 exibir propriedades 2607
hachura 2612 camada, cor e tipo
de linha 2611 materiais
2604–2605 atribuir 2605 notas 2618
visão geral 2602
arquivos de referência 2618
Catálogo de Membros Estruturais 2505
Assistente de Estilo de Membro Estrutural 2510
Gerenciador de estilos 2603
membros estruturais
adicionando objetos a 2598
criando 2504
membros estruturais curvos 2572
personalizado 2619
componentes de bloco personalizados 2586
forma personalizada 2641
formas
personalizadas
adição 2626 criação
2640 exibição de plano de corte
2584 regras de design
2622 representações de exibição 2607
edição 2559
extremidade 2569
alças, edição com 2560 hiperlinks
2589 justificação 2573
comprimento 2566 linhas
de trabalho, criando
a partir de 2558
materiais 2503
modificação 2625
multicomponente 2630, 2633 notas 2589
visão geral 2499
raio da curva 2571
arquivos de referência 2589
remoção de objetos de 2601
substituição de membros estruturais por
objetos 2593 quadros rígidos. *Veja* os membros estruturais
de estrutura rígida rolarem 2.570 formas, adicionando
2.626
deslocamentos iniciais e finais
2.567
ponto inicial 2569 estilos
2584 subtração
de objetos 2591 propriedades da
ferramenta 2584 ferramentas
2513, 2527 ferramentas
de viga 2513 ferramentas
de contraventamento
2518 ferramentas de coluna 2523
aparar planos
adicionando 2577
adicionando, com base no objeto ou trabalho de linha
2581 alterando 2583
chanfro 2582 visão geral 2576
removendo 2583 tipo
de 2575 membros
estruturais modificadores de corpo membros estruturais subtraindo de
2591
Desenhos e
modelos do Gerenciador de estilos fechando 868–
869 criando novos 868
determinando o status de 867
arrastando 869
abrindo 867–868 painel
esquerdo 858 barra de menu e barra de ferramentas 858
abrindo 857 visão geral 856

Machine Translated by Google

painel direito 858
barra de status 859
estilos de membros estruturais 2603
estilos
criando 860
arrastando para paletas de ferramentas
862 classificando
859 estilos 583
anexando dados do conjunto de propriedades
3776 definições de grupo de limpeza 856
copiando entre desenhos 863 copiando
entre objetos 861 criando 860 criando
ferramentas de
862 exibindo 858 inserindo
propriedades 3777
chave de camada 856 materiais
874, 905 visualização
858 remoção de dados do
conjunto de
propriedades 3782 renomeação 863 envio
para outros usuários
865 classificação 859 espaços 3057
ferramentas
padrão 590

não utilizado, removendo 866
visualização em vários
desenhos 859
paredes 1198
Consulte também nomes de componentes
individuais,
localizações de estilos do
Gerenciador de estilos 134 subcategorias. *Ver*
categorias, subdivisões do projeto, seção 3216–
3217, 3222 componentes
3274 exibição de 3243, 3245
linhas de seção 3229
Subtrair comando 2808 subtrair
perfis 1353
perfis de
extremidades de parede 1379 espaços 3005
subtrair elementos
de massa 1059, 1084 padrão sunburst em janelas
muntins 2021

Propriedade SupplyAirFlow 3154

arquivos de
suporte para projetos
302 localizações de arquivos de
suporte 134 linhas de hachura de superfície, seções
3272 componentes de material de hachura de
superfície 886 hachuras de superfície 890
superfícies curvas 891
extrusões 893
elementos de massa de forma livre 895
ocultos, exibindo 898 ocultos
896 faces
múltiplas 892 deslocamento,
horizontal e vertical 900 substituições, edição
902 substituições 895 padrões
909 rotação 899
superfícies
importando 247,
253
superfícies Veja baloiços de
superfícies espaciais, exibição
de porta *como*
reta linha 1905 balanços, ângulos de janela
1957 sincronização
automática 600

configurações de exibição
645 exceções 642
excluindo configurações de exibição 651
excluindo estilos 651
configurações de exibição individuais 650
estilos individuais 650 manual
601 de padrões
de projeto 600 execução 640
desenho de projeto
653 desenho de projeto com
padrões 643 relatório 651 estilos selecionados
645
semiautomático 601

configuração
602 com padrões do AutoCAD 652
sincronização de camadas no projeto 461
postlinking 465
camadas de visualização e
camadas de visualização de folha 461

Machine Translated by Google

sincronizar padrões de projeto 633

T

Interseções em T 1314
dimensões de destino
para espaços 3059
suporte técnico 25 modelos
fechando no
Gerenciador de estilo 868–869 criando
desenhos de 188 criando no
Gerenciador de estilos 868 pastas padrão
187 definidas 187
arrastando no
Gerenciador de estilos 869 abrindo no
Gerenciador de estilos 867–868 configurações
de exibição predefinidas
787 documentos de
avaliação de espaço 3148 terminando com
escadas de vários
patamares 2088 escadas em espiral
2105 escadas retas
2082 escadas em forma de
U 2098 campos de texto
3459
em paletas de
ferramentas 89
anotação baseada em texto
edição 3568
anotação somente de texto
criando 3562
anotação de texto com linha de
chamada criando
3562 descongelamento de
paredes 578 soleiras,
propriedades de exibição de
portas 1906 símbolos
1907 blocos de título 527
inserindo 532 blocos
multi-view 531 atributos de
projeto 528 blocos de projeto
530 ferramentas, criando
531 marcas de título 3652
inserindo 3664
propriedades 3656
bibliotecas de catálogos de
ferramentas
138 catálogos
adicionando 152
copiando 154
criando 145 editando
propriedades 158
removendo 162
visualizando 140
abrindo 162
renomeando 163 sites,
adicionando 156
catálogos de ferramentas adicionando
ferramentas de desenhos
149, 615 bibliotecas de catálogos 152
categorias,
definição de 165, 168
copiando 154 pacotes
de ferramentas
179 paletas de ferramentas 178 criando 145
criando um arquivo de instalação de catálogo
153 criando a partir de desenhos
146, 612 criando a partir de
projetos 612 ferramentas
de personalização 174 excluindo itens 175
arrastando itens para
a área de trabalho 143
para projetos
618 i-drop icon 142 vinculados 158 itens vinculados e desvinculados 175–176
mover ferramentas entre 172
limitações de nome 145 abrir
no navegador de conteúdo 182 propriedades,
editar 158 publicar 154 somente
leitura 142 opções de
atualização para
paletas de ferramentas 181 remover 162
pesquisar 163–164
fornecido com o Autodesk
Architectural
Área de trabalho 138
pacotes de ferramentas, adicionando 169
paletas de ferramentas, adicionando
168
ferramentas
adicionando 170 usando 176

Machine Translated by Google

desconectado 158
visualizando 140
caminho raiz do
conteúdo da
ferramenta 329 caminho raiz
do conteúdo da
ferramenta em
projetos 619 pacotes de ferramentas
adicionando aos
catálogos de ferramentas
169 adicionando
ferramentas 170 copiando 171, 179
movendo 171 movendo ferramentas entre 172
abrindo no navegador
de conteúdo 182 visão geral
167 paletas de ferramentas 51, 78
ativando para projetos 361 adicionando a partir
do navegador de conteúdo 91
adicionando a catálogos
de ferramentas 168 adicionando ferramentas 170 aparência 87
Paletas de ferramentas do AutoCAD
136 localização central 90
copiar 171, 178 criar 86
arrastar para a
área de trabalho 143 para projetos
304 no navegador de
conteúdo 90 mover 171 mover
ferramentas entre
172 abrir no navegador de conteúdo
182 visão geral 167

perfil do projeto, adicionando 627
atualizando 181
selecionando padrões do projeto 623 linhas
separadoras 89 definindo
a aparência 87 texto 89 atualizando
a partir do
navegador de conteúdo 92 trabalhando a partir
de um local central 90 grupo de paletas de
ferramentas 80 criando 85
conjunto de
paletas de ferramentas 79
ajustando a transparência 83
aparência 81 criando
84 combinações
diferentes de paletas 83
encaixar 82
ocultar 82 abrir
81 renomear 83
definir aparência 81
especificar paletas de
ferramentas 83 ferramentas 80, 93

Dimensão AEC 3368, 3383
AEC polígono 1814, 1817 âncora
2674
aplicando propriedades ao objeto 113 grade
de teto 2771, 2777 grade de
colunas 2724 ferramentas
de comando 104 copiando
da paleta de ferramentas 101 criando 1236
criando a partir do
DesignCenter 103, 3877 criando a partir de
objetos
100 criando a partir do Gerenciador
de estilos 101 criando a partir de estilos 862
criando objetos 95 parede cortina
1419 excluindo 115 porta
1858

montagem de porta 1684
etiqueta de elevação 3437 de
um local central 109 alteração de ícone
98
atualização 99 no
navegador de
conteúdo 109 vinculação do
navegador de conteúdo 109 blocos de várias
visualizações 2866 aberturas
2032, 2044 propriedades,
alteração 97 guarda-corpo 2281,
2290 reimportação de
estilos 114 atualização 180
remoção link para
conteúdo
Browser 113
telhado 2358, 2366 laje
2384, 2397 escada
2079, 2124 grade de
coluna estrutural 2730 estilo localização
94

Machine Translated by Google

tipos de ferramenta
94 atualização do navegador de conteúdo 112
atualização no navegador de conteúdo 112 parede
1149, 1197 janela 1943,
1950 montagem de janela
1684 zona 3087 dicas de
ferramentas 62
dicas de
ferramentas de comando 62
dicas de ferramentas de
diálogo 64 dicas de ferramentas
estendidas 62 dicas de ferramentas
de alça de objeto 68 dicas de
ferramentas de sobreposição
de objetos 64 dicas de
ferramentas de paleta
64 dicas de ferramentas de
propriedades 65 dicas de solução
67 visualizações em miniatura 65 ativando e desativando
63 categorias de nível superior, especificando a localização de 381
Comando de aparar 2803–2804
aparar linha de trabalho
2803 aparar linha de trabalho até a
aresta 2804 aparar planos, membros estruturais
2576– 2577,
2583 aparar objeto baseado em perfil
2803 aparar objeto baseado em perfil até a aresta
2804 aparar
espaços 3011, 3014
revestimentos de paredes
1376 interseções de paredes
1356 solução de problemas
Editor AEC 203
classificações 3864
alterações de exibição ao arrastar 852 sistema
de exibição 851 existência
de objetos em desenhos 852 tipos de linha 853
estilos de tabelas
de cronograma 3863 tabelas de
cronograma 3860
tags de agendamento 3866
unidades, na guia de dados estendida 3866
viewports 852
limpezas de parede 1329
cores verdadeiras
Polígonos AEC 1839, 1850
mascaramento em polígonos AEC 1849
comprimento real 1396
tipos de
curvas escadas com vários
patamares 2087 escadas em forma de u 2096

EM

alinhamento de
escadas em forma de u, alterando
2.221 restrições 2.101
criando 2.095
configurações de piso
2.102 orientação horizontal 2.097
terminando com 2.098 tipos de
giro 2.096 orientação
vertical 2.098
UCS
alinhamento à face do objeto 132
portas e janelas irrestritas 1164 formatos de dados de
propriedade de unidades 3766 solução de
problemas 3866 unidades,
especificando em desenhos 192 atualização
de espaços
associativos 2927 campos 3466
limites utilizáveis
ativando 2980 exibindo
2980 editando 2978
espaços 2968
interface de usuário
trabalhando com objetos em 69
utilitários
referenciando objetos AEC 3903

EM

validando LandXML 250 linhas de
grade variáveis 2732 linhas
variáveis 3
versão
edição 672
exceções 662
GUID 661

Machine Translated by Google

histórico 663
novo 662
padrões de projeto 661
desenho de padrões de projeto 673
purga 675 purga
histórico 674 versão
histórico 672
Restrições verticais 1137
orientação vertical
escadas com vários patamares
2087 escadas em
espiral 2104 escadas
retas 2081 escadas em
forma
de u 2098 vértices adicionados a
interseções de
paredes 1349 remoção 1352 linhas de telhado e piso 1220
vértices em linhas de telhado e piso 1556
direções de vista
e representações de exibição 808
atribuição de conjuntos de
exibição 821
desenhos de vista colocação
em folhas 451 sincronização de
camadas com vistas de folha 461
ViewCube 75
visualizadores, posicionamento
de 203
viewports exibem configurações
796 atribuindo 822
padrão 823
exibindo objetos 787, 798 solução
de problemas 852

visualizações e visualizações de folha 432
anotação 437
alterar 466 e
construções 436
conteúdo 467
criar 439 atribuir
níveis e divisões 441
definir propriedades
440 selecionar construções
442 excluir 453, 467 exibir
configurações 464
transmitindo eletronicamente 452
referências externas, exibindo 444
interações com projetos 466
configurações de
camada 461 instantâneos
de camada 432 desenhos de vista de
espaço de modelo 448 vistas
de espaço de modelo 454 nomes
e categorias 467 abertura e
fechamento 447 visão
geral 292, 432 colocação
em folhas 451 folhas de
plotagem 432 postlinking para vistas
de folha 465 projetos,
adicionando a 466
propriedades 449
regenerando 451, 549 sincronizando
configurações de exibição
com exibição de folha 464 sincronizando
camadas de exibição com exibições de folha 461
modelos 438
atualizando 437
substituições de camada de
viewport 464 quando começar
com 438
componentes de exibição de visibilidade 779
Utilitário de auditoria visual
3901 realizando 3902

espaços vazios 3013
âncoras de volume
adicionando
2669 ancoragens a
diferentes volumes
2672 copiando objetos para
todos os volumes de layout 2672
definido 2669
posição de objetos anexados a,
alterando 2670
tamanho de objetos anexados
a, alterando 2670

EM

propriedades da área da parede 3788

Machine Translated by Google

modificadores de corpo
de parede
adicionando 1271
editando 1277
geometria 1274
removendo 1277 substituindo componentes
de parede 1273 restaurando elementos
de massa 1278 subtraindo de
paredes 1272 trabalhando
com 1270
limpeza de parede
chanfrando
1348 fillet 1347 grupos
de limpeza de parede atribuindo diferentes
definições 1326
criando 1338 definições
1337 notas e arquivos de referência 1339
definições de
limpeza de paredes
1339 notas e arquivos de referência 1339
perfis 1340 solução
de problemas 1329 prioridades
de limpeza de
componentes de parede de 1288
hachura 1226, 1303 índice
1288 camada,
cor e tipo de linha 1225, 1302
componentes de material 1299
estilos de acabamento
de parede aplicados ao estilo de
parede 1388 modificação
1389, 1392 notas e arquivos
1393 substituição em paredes
1388 deslocamento de retorno 1392
substituindo a geometria 1389 perfil
da tampa da parede 1389 tampas
da parede
adicionando alças de vértice 1368
Calcular recurso
automaticamente
1382 chanfrar 1373
converter arestas em arcos 1369 criar
com alças de edição no local
1361 desenhar
polilinhas 1382
edição 1365
extensão 1377
concordância 1371
ocultação de arestas
1375 fusão 1381
modificação de componentes com alças de
edição no local 1361
modificação com alças de edição
no local 1361
compensação 1366
perfis 1361
exibição de arestas 1374
subtração de perfis 1379 corte
1376
Alças de vértice 1365
alças de parede 1177
condições de interferência de parede 1278
fluxo de trabalho de
limpeza de interseções de
parede 1309 limpezas 1310, 1340,
1343 limpeza dinâmica
variável de raio
1321 edição no local 1340
extensão 1358
ocultação de arestas
1343 fusão de perfis 1354
interseções múltiplas 1316 remoção
de vértices 1352 exibição de
arestas 1345 subtração
perfis de criação 1353 aparar
1356 vértices 1349
alteração da
justificação da
parede durante o desenho 1151
alteração do
comprimento da
parede 1177
propriedades 3790
estilos modificadores
de parede criando 1269 notas e arquivos 1270
modificadores de parede
adicionando 1259
aplicando faces opostas 1254
saliências ou cortes 1254
convertendo polilinhas em 1256
editando 1261

Machine Translated by Google

colocação 1265
remoção 1281
trabalho com 1254
mudança de
orientação da parede durante o
desenho 1150 propriedades
da parede 1281 raio
da parede
1177 estilos de parede adição de componentes
de outros estilos 1293
classificações 1308
extremidades complexas 1306
componentes 1285, 1291
navegador de
componentes 1287 criação 1283
criação de componentes
1291 planos de corte 1305
definido 1282 exibição
propriedades 1302
estilos de tampa 1388
sombreamento 1303
informações
1306 materiais 1299, 1301 mitras
1306 notas e
arquivos de referência 1309
deslocamento 1398 abertura de
estilos de tampa 1394 remoção de componentes 1299 visualização de componentes 1286 largura 1398
varreduras
de parede adicionando a
paredes 1244
edição 1253
geometria 1246
mitragem 1253
perfis 2817 perfis, criando para
1243 remoção 1253
ferramentas de
parede 1236 propriedades do
volume da parede
3789 largura da parede 1177 paredes
Objetos 3D, criando a partir de 1162
adicionando e subtraindo objetos 1271–1272
adicionando montagens 1173
adição de portas e janelas 1164, 1173
adição de varreduras
1244 ancoragem de objetos a
1174 segmentos de parede em
arco 1149 altura base 1177,
1190 chanfro 1206
diretrizes de limpeza 1325
prioridades de limpeza 1323
raio de limpeza 1327 fluxo
de trabalho de limpeza 1309
limpeza, especificando para paredes específicas
1326 conversão de polilinhas em modificadores de parede 12 56
convertendo em paredes cortina 1417
criando a partir de arcos 1160
criando a partir de círculos 1160
criando a partir de linhas 1159
criando a partir de linhas 1159
criando a partir de polilinhas 1161
criando telhados a partir de
2364 criando com ferramentas
1149 paredes curvas
1396 superfícies personalizadas 1241
exibição de plano de corte
1227 separação de objetos
1175 direção 1147, 1208
propriedades de exibição 1224, 1230
desenhar parede da linha de justificação
da parede 1157 duplicado em desenhos
refex 1336 edição
1176 concordância
1203 vértices da linha do piso 1397
linhas de piso 1210, 1212
linhas de telhado de duas
águas 1213
garras 1177 limpezas inteligentes 1310–1311, 1314,
1316 condições de interferência 1280–
1281 objetos de interferência,
modificando 1281 limpeza de
interseção 1310 interseções 1310
juntando-se 1201

Machine Translated by Google

justificação 1151, 1156, 1193 linhas de
justificação 1319 comprimento
1177, 1191, 1396 propriedades de
comprimento 3790 localização
1199 materiais 1222
fusão 1200 fusão de
perfis 1354 miters
1253 estilos modificadores 1269
modificadores 1254,
1261 movimento 1176, 1182
múltiplo , com o mesmo estilo
1236 notas e arquivos de
referência 1232 deslocamentos 1153, 1157,
1193 aberturas 1173 orientação 1150 vistas
de planta 1230 perfis para varreduras
1243 propriedades
1155, 1281 raio 1177
liberando portas de 1877
liberando janelas de 1968 removendo
todas mescladas 1201 removendo
mescladas
individuais 1200 removendo objetos
1174 removendo varreduras 125 3
substituindo paredes por objetos 1273
reposicionamento 1153, 1195–1196 linha de base
reversa 1208
direção inversa 1208 vértices da
linha do telhado 1397 linhas do
telhado 1210 forma,
alterando 1185 condições
especiais 1241 pontos iniciais e
finais 1208 segmentos de parede reta
1149 estilos 1198, 1398 geometria de
varredura 1246 varreduras
1242, 1244, 1246, 1253
ferramentas 1149, 1197, 1236 vértice s em
telhados e pisos 1220 propriedades
de volume 3789 prioridades de componentes de
parede 1328 modificadores de
parede 1259, 1265 largura 1177, 1186, 1188,
1398
sites, adicionando a bibliotecas de catálogos
de ferramentas 156
largura
da parede 1177
janela 1956
enroladores
edição 2181 edição
manual 2193, 2195 reposicionamento de
janela
janelas entre dois pontos 1969 montagens de
janela alinhamento
de objetos em células 1809
células de ajuste automático 1699 marcadores de
célula 1764
criando 1675, 1678 paredes
cortina, inserindo em 1471 grades personalizadas
1683 dimensões 1797
exibição de 1754
sobreposições de divisão
1786 edição 1793 edição de objetos
em células 1808
sobreposições de quadros e montantes
1774 bordas de quadros 1777 sobreposições de
quadros e montantes 1773
independentes 1798 hiperlinks 1807 edição no local
1 780 preenchimentos
para inserir objetos 1709 substitui 1767
condições de
interferência 1799–1800 propriedades de
correspondência 1797 materiais 1753
mesclar células 1764 chanfrar
1801 mover 1793,
1796 arestas de montantes
1777 múltiplos, com o mesmo
estilo 1684 grades aninhadas 1732, 1734
notas e arquivos de referência 1807
deslocamento de objetos em células 1809
orientação de objetos em células 1808
posicionamento 1679

Machine Translated by Google

liberando objetos ancorados em células 1810
removendo substituições 1791
trocando dois objetos 1810
ferramentas de montagem de janela, criação com 1677 células de montagem
de janela atribuição de célula 1741 preenchimento com painel 1736 preenchimentos
definição 1706
remoção de 1740
objetos, inserção de 1739
componentes de montagem de janela
gráficos personalizados 1758
exibição 1755
hachura 1757
camada, cor e tipo de linha 1756
dimensões de montagem de janela 1678 quadro
de montagem de janela 1721 quadros
de montagem de janela 1743 células de
grades de montagem de janela 1730
tamanho fixo 1696
definição manual de número e tamanho 1702
personalizado
1683 divisões 1695, 1730 elementos 1672–1673
número fixo 1701
bordas do quadro 1745, 1747
quadros, adicionando 1744
montantes 1721, 1723–1726, 1728 grades aninhadas 1732 offset 1703
alças de montagem de janela
edição de montagens de janela usando 1794
propriedades de montagem de janela 1763
estilos de montagem de janela 1721
atribuição
de definições a elementos 1729
definições a montantes 1747 divisões a grades 1730 preenchimentos a células 1730
atribuições 1743
preenchimentos de célula 1730 alteração 1796 criação 1692
criação de planos de corte 1760 definição 1687
definições de divisão 1705
elemento de 1792
elementos de 1691, 1729 deslocamentos de quadro 1719 quadros 1714
largura e profundidade 1715
células de grade 1696
alinhamento de preenchimentos 1711
definições 1713
deslocamento 1711
substituição 1764 estilos correspondentes 1797 atribuições de
montantes 1748–1749
definições 1728
deslocamentos 1726 remoção de
grades 1750 largura e profundidade 1723 notas e arquivos de referência 1762
substituições 1763 visão geral da
criação 168 9
preenchimentos de painel 1708
perfis molduras 1716–1717
montantes 1724–1725 forma 1798 ferramentas de montagem de janelas 1684
componentes de janelas blocos personalizados para 1995
exibição de, desativando 1998
camada, cor e tipo de linha 1994 estilos
de janela, removendo de 1998 dimensões de janela mudando para
estilos de janela 1983 molduras de janela, atribuindo materiais 1992
medidas de janela.
Veja as dimensões da janela muntins da janela
criando 2002

Machine Translated by Google

padrão de diamante 2007
exibição de, desligando 2028 edição
2027 padrão gótico
2024 materiais 1992

prairie-12 luzes 2014 prairie-9
luzes 2010 padrão retangular
2003 padrão starburst 2018 padrão
sunburst 2021 estilos de janela,
removendo de 2029 materiais
de caixilho de janela 1992 peitoris de janela

altura 1948
especificação de exibição 2000
estilos de janela
alteração de 1956
componentes 1996, 1998 criação
de 1981 criação de
ferramentas de janela de 1950 formas de
janela personalizadas 1984 definição
de 1980 regras de
design para 1986 dimensões
1983 exibição de
componentes, desativação de 1998
propriedades
de exibição 1993 geometria 1987
materiais 1994
muntins 2029 notas
e arquivos 2001
porcentagem de abertura
1999 formas, substituindo 1987
tamanhos padrão 1983 ângulos
de abertura de janelas 1957
porcentagem de
abertura 1957
janelas adicionando 1164
alinhamento
por altura da
cabeça ou altura do peitoril 1948

janelas de matriz entre dois
aponta 1969
janelas de array usando Modify
Ferramenta
1969 montagens 1336
janela central entre dois
aponta a janela
central de 1969 usando Modify
Ferramenta
1969 centralizando em paredes a
partir de desenhos
refex 1336 criando
1945 a partir de montagens
de portas e janelas 1949
das portas 1949
de aberturas 1949 em porta
e janela
montagens 1949
em paredes 1945
componentes de blocos personalizados
1977 formas personalizadas
1984 exibição de componentes
e materiais 1990
exibição de tampas em vistas de
modelo 1229
propriedades de exibição, especificando 1993
montagens de portas e janelas,
inserindo
em 1739
editando 1953
tampas de
extremidade 1943 espaçando janelas
uniformemente
ao longo de uma parede 1970 espaçando janelas uniformemente usando Modificar
Ferramenta 1970
exibição de moldura 1880, 1976
independente 1970
geometria, edição 1987 altura
da cabeça, alinhamento 1948 posição
horizontal 1963 superfícies
espaciais adicionando
3032, 3038 removendo
3050 inserindo 1948
em conjuntos de
portas 1739
inserir em paredes cortina 1471 materiais,
atribuir 1992 mover 1953 ao longo
das paredes 1959
para uma parede
diferente 1968 dentro das
paredes 1962

Machine Translated by Google

múltiplas com o mesmo estilo 1950
componentes de bloco muntins 1972 notas e arquivos de referência 1979 estilos de
tampa de abertura 1970 porcentagens
de abertura, especificando 1999 colocação ao
longo do comprimento da parede 1168
colocação centralizada entre linhas de grade 1170
colocação uniforme entre linhas de grade 1171
colocação uniforme na parede 1165
colocação em relação às linhas de grade 1169
posicionamento 1948, 1953
horizontalmente 1966
perfis 2817
propriedades de 1953
liberação das paredes 1968
reposicionamento da janela usando Modify Ferramenta 1969
invertendo a manipulação 1975
etiquetas de tabela, adicionando
3718 formas 1987
exibição de peitoril
1973 tamanhos
1947 tamanhos, ferramentas
padrão 1983, criando 1950
tipo e forma 1986 usando
plano de corte de objeto contendo 1971 alinhamento
vertical, alterando 1958 orientação vertical 1968 posição vertical 1965 largura
alterando como medido 1956
apertos,
usando para editar ferramentas de janela
de 1954, criando com asas de
1943. *Consulte* o assistente de divisões, Criar
conteúdo AEC 2832
planilhas 122 espaço de trabalho adicionando
objetos 70 menu do
aplicativo 44
barra de status do
aplicativo 56 janela de
comando 55 Communication
Center 62
componentes 31
menus de contexto 50
barra de status da janela de desenho 52
InfoCenter 60
modificando objetos 70 visão
geral 30
Paleta do Project Navigator 59
Paleta de propriedades 52, 115 barra
de ferramentas de acesso rápido 49
desenhos de visualização rápida 74
layouts de visualização rápida 73
faixa de opções 32
ShowMotion 78
SteeringWheels 76 paletas de
ferramentas 51, 78 paletas de
ferramentas grupo 80 conjuntos de
paletas de ferramentas 79
ferramentas 80, 93
dicas de
ferramentas 62 dicas de ferramentas
de comando 62 dicas de
ferramentas de diálogo 64 dicas
de ferramentas estendidas 62 dicas
de ferramentas de alça de objeto 68 dicas
de ferramentas de
sobreposição de objetos 64
dicas de ferramentas de
paleta 64 dicas de propriedades 65
dicas de soluções 67 visualizações em miniatura 65 ligar e desligar 63
ViewCube 75

x

arquivos XML
construções 386
corrompido ou excluído 551
elementos 412
folhas de plotagem 468
projeto 296, 300, 550 xrefs

dimensionamento associativo 3363
refex. *Ver* referências externas (xrefs)

com

compensação de limite de zona 3094

Machine Translated by Google

hachura de
zona herdada para espaços 3109 seta
de estilos de
zona 3111 classificações 3106
hachura de componente 3108
restrições de conteúdo 3105
conversão de estilos de grupo
de área 3112
criação 3103
definição 3102
propriedades de exibição 3106 arquivos
3112 componentes de hachura
3108 hachura herdada para espaços
3109 camada, cor, tipo de linha 3106 definições de lista
3104 tamanho do
marcador 3111
notas 3112 estilo
de texto 3111
conteúdo de
modelos de zona 3116
conversão de
modelos de grupo de área 3120
criação 3115
definição 3114
arquivos 3119 notas 3119 propriedades 3116 ferramentas de zona
criando 3.087
zonas, criando 3.079
zonas
anexar a zonas 3091 estilos
modificadores de cálculo 3096 tipo de
cálculo 3095 alterar estilo
3093 comandos 3162
restrições de
conteúdo 3105 regras de
conteúdo 3095 converter
de grupos de área 3089 criar 3083 definir 3077 separar de zonas 3092
hiperlinks 3102 modificar 3093
múltiplos, com o
mesmo estilo 3087
notas 3102
ordenando a estrutura 3097
especificando propriedades de exibição adicionais 3100 polilinhas, criando 3098
propriedades 3080
arquivos de referência
3102 renomeando
3093 selecionando espaços anexados
3092 selecionando zonas anexadas 3092 estrutura 3097
modelos 3078, 3085
Consulte também ferramentas de modelos de
zona 3079 compensação de limite de
zona 3094 modelos de zona, criando a partir de 3085